

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI *POP-UP*
PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA
KELAS V SD NEGERI 105277
HAMPARAN PERAK**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

FITRIA SYAFIRA
NPM. 2002090065



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 31 Juli 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Fitria Syafira
NPM : 2002090065
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop Up* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

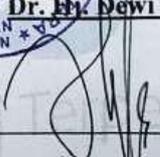
Sekretaris


Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd
2. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si
3. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

1. 

2. 

3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Fitria Syafira
NPM : 2002090065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
Kamis 13-06-2024	Bab IV dan V.	H
Selasa 18-06-2024	Perbaiki tabel, isi Kesimpulan. Lengkapi lampiran, daftar isi dan abstrak.	H
Selasa 25-06-2024	Perbaiki abstrak & Susunan.	H
Jumat 28-06-2024	Perbaiki tambahan pada pembahasan.	H
Senin 01-07-2024	Penambahan teori & perbaiki abstrak	H
Selasa 02-07-2024	ACC Sidang Skripsi	H

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Juni 2024
Dosen Pembimbing

Melvani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Fitriya Syafira
NPM : 2002090065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak

Sudah layak disidangkan.

Medan, 22 Juni 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing

Melvani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dra. Hj. Samsulnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Fitria Syafira
NPM : 2002090065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pop-Up Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sd Negeri 105277 Hamparan Perak”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



FITRIA SYAFIRA

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Fitria Syafira, NPM : 2002090065. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak

Pada jenjang sekolah dasar penggunaan media sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran, media diharapkan mampu menjadi suatu perantara untuk menyampaikan isi materi secara lebih mudah untuk dipahami, terutama bagi peserta didik. Guru yang kurang menerapkan media pembelajaran memberikan dampak peserta didik menunjukkan sikap kurang minat dalam memperhatikan guru dalam menjelaskan materi sehingga terdapat kesulitan dalam mengingat dan memfokuskan materi. Untuk mendukung proses pembelajaran perlu adanya media yang inovatif salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Monopoli sebagai salah satu permainan yang menyenangkan dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Monopoli *Pop-Up* sebagai media ajar yang menarik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D) mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Namun, pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap *Implementation*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak, jumlah keseluruhan satu kelas yaitu 25 siswa, siswa laki-laki terdiri dari 10 orang dan siswa perempuan 15 orang. Instrumen pokok dalam pengembangan ini adalah Lembar Angket Validasi dan Lembar Angket Praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Monopoli *Pop-Up* pada materi Sistem Pencernaan Manusia dinyatakan valid dan praktis. Tingkat kevalidan dan kepraktisan media Monopoli *Pop-Up* dilihat berdasarkan pada penilaian oleh Validator Media diperoleh nilai "90,7%", Validator Materi "93,3%", Validator Bahasa "92%", dan hasil penilaian kepraktisan media oleh guru menunjukkan hasil nilai yaitu "88%" yang artinya media "Layak" untuk digunakan dalam media pembelajaran. Kemudian penilaian hasil kepraktisan media oleh siswa "84,96%" dengan kriteria "Sangat Valid", yang artinya media "Layak" untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pengembangan, Monopoli *Pop-Up*

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang di rasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pop-Up Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak”***. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Oleh karena itu, hal yang pantas penulis ucapkan adalah kata terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini, terutama sekali kepada **Ayahanda Adenin** dan **Ibunda Salamah** yang telah memberikan semangat dan tidak pernah henti-hentinya berdoa untuk keberhasilan penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. **Ibu Assoc. Prof. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** dan **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Kepala Program dan Sekretaris Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang penuh perhatian telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi hingga selesai.
7. **Bapak Dr. Marah Doly Nasution, M. Si.** selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan motivasi pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT.
9. Kepada seluruh pihak sekolah SD Negeri 105277 Hamparan Perak yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama pengambilan data penelitian.

10. Kepada Abang & Adik kandung-ku yang sangat mendukung penulis dengan tulus dengan cara-cara yang sederhana tapi sangat istimewa bagi penulis.
11. Kepada sobat peter parker 123 yang sudah saling menyemangati, mengapresiasi dan berproses bersama, penulis bersyukur mempunyai orang-orang terdekat seperti sobat peter parker 123.
12. Thank's for My Captain R2 atas kalimat penyemangatnya "Banggalah terhadap proses yang kamu lalui, hargai dirimu yang terus berusaha menjadi lebih baik dan ucapkan terimakasih pada dirimu yang tidak pernah menyerah".
13. Kepada teman-teman kelas VII B (Pagi) PGSD angkatan 20 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan saling mendukung.

Akhirnya penulis berharap semoga uraian dalam skripsi ini akan menambah ilmu pengetahuan, semoga skripsi ini dapat berguna dan memberi manfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aminn

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Medan, Juli 2024
Penulis

Fitria Syafira
NPM : 2002090065

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis.....	13
2.2 Kerangka Konseptual	28
2.3 Hipotesis.....	30
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian.....	31
3.2 Tahapan Penelitian	32
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	32

3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	32
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	33
3.2.4 Analisis Data Penelitian	38
3.3 Rancangan Produk	42
3.3.1 Pengujian Internal	42
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	43
3.4 Tahapan Pengembangan.....	44
3.4.1 Pembuatan Produk	44
3.4.2 Pengujian Lapangan	48
3.5 Jadwal Penelitian.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	50
4.2 Pembahasan.....	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	70
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar.....	3
Tabel 2.1 Spesifik Produk Media Pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i>	8
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Desain	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru.....	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa	37
Tabel 3.6 Kategori Skala Likert	39
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	40
Tabel 3.8 Kategori Skala Likert	41
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran	41
Tabel 3.10 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian	49
Tabel 4.1 Produk Media Pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i>	53
Tabel 4.2 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media.....	60
Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa.....	61
Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi	63
Tabel 4.5 Data analisis kepraktisan produk oleh Guru	65
Tabel 4.6 Data analisis kepraktisan produk oleh Siswa.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Organ dalam Sistem Pencernaan Manusia	26
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	30
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Pembelajaran	77
Lampiran 2 Wawancara	83
Lampiran 3 Angket Validasi Media	85
Lampiran 4 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media.....	88
Lampiran 5 Angket Validasi Materi.....	89
Lampiran 6 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi	92
Lampiran 7 Angket Validasi Bahasa.....	93
Lampiran 8 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Bahasa	96
Lampiran 9 Angket Respon Guru	97
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Guru	99
Lampiran 11 Angket Respon Siswa	100
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa.....	102
Lampiran 13 Permohonan Izin Riset.....	103
Lampiran 14 Balasan Riset	104
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal	105
Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Proposal.....	106
Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Proposal	107
Lampiran 18 Form K1	108
Lampiran 19 Form K2	109
Lampiran 20 Form K3	110
Lampiran 21 Dokumentasi	111
Lampiran 22 Hasil Turnitin.....	112
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup.....	113

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan itu sendiri mempunyai arti sebagai suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku individu atau sekelompok orang dalam bertumbuh melalui pengajaran dan pelatihan. Berbicara mengenai pendidikan, pembahasan tentang pembelajaran tentu tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran dalam arti sempit yaitu serangkaian proses yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan. Didalam proses pembelajaran, hal utama yang harus diperhatikan adalah bagaimana siswa dapat menyerap pengetahuan dalam suasana yang menyenangkan (Sandra Dewi, 2020).

Kegiatan mengajar didalam kelas merupakan proses aktif antara siswa dan guru untuk membimbing potensi diri, pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki oleh setiap siswa. Siswa pada umumnya mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Minat belajar kurang ditandai dengan kecenderungan pendiam, sering bermain sendiri, selalu mengganggu teman, dan mengajak bicara teman (Syamsijulianto, 2020). Kondisi tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran menjadi kurang kondusif dan tidak nyaman. Belajar memerlukan situasi yang tenang namun tetap menggembirakan. Kondisi lingkungan yang mendukung, menyenangkan dan terbebas dari rasa bosan akan memberikan dampak baik terutama bagi siswa, siswa dapat mengekspresikan potensi yang ada pada dirinya sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Media pembelajaran adalah bagian penting dalam proses pembelajaran sebagai perpanjangan tangan dalam menyampaikan materi (Harsiwi & Arini, 2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran tidak ditentukan oleh seberapa canggih dan moderennya alat yang dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran, melainkan ketepatan media tersebut dengan materi pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, proses belajar akan sangat terdukung dengan hadirnya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda menuntut guru untuk menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru diharapkan mampu menerapkan media untuk kepentingan pembelajaran. Melalui media guru dapat membentuk proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak pada tanggal 13 Desember 2023, yaitu pada daftar lipiran wawancara diperoleh informasi berbagai permasalahan yang terjadi yaitu terdapat kesulitan pada siswa dalam mempelajari materi-materi pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran IPA yang saat ini tergabungan dalam mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka, dimana siswa menganggap materi dalam pembelajaran IPA merupakan materi pembelajaran yang mengharuskan banyaknya hafalan - hafalan disebabkan banyaknya teori-teori dan sulitnya untuk mengingat dan memfokuskan materi yang akan diajarkan. Selain itu, penerapan menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru. Hal tersebut

memberikan dampak siswa menunjukkan sikap kurang minat dalam memperhatikan guru menjelaskan materi, siswa lebih memilih bermain dan mengobrol dengan teman sebangkunya dan asyik dengan dirinya sendiri. Salah satu cara yang dapat guru lakukan untuk menciptakan kelas yang aktif agar terwujudnya interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga lebih memahami penguasaan materi dan mudah untuk menghafal materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan - permasalahan tersebut, masalah yang lebih kompleks terdapat pada hasil belajar siswa kelas V yang secara keseluruhan belum mendapatkan nilai yang memuaskan, diperlukan perbaikan dalam pembelajaran IPA yang akan berdampak pada prestasi dan hasil belajar seluruh siswa. Hal tersebut bisa dilihat berdasarkan hasil nilai Ulangan Harian (UH/PH) Semester Ganjil pada siswa kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak mendapatkan rata-rata nilai kelas 69,98 dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimum) untuk mata pelajaran IPAS adalah 60. Berikut data hasil ketuntasan nilai yang diperoleh:

Tabel 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai	Jumlah Siswa	Kategori
< 60	15	Tuntas
> 60	10	Tidak tuntas

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu guru perlu membuat media pembelajaran yang dapat divariasikan dengan permainan dalam proses pengajarannya sehingga mampu menimbulkan gairah atau rasa ingin tahu

siswa akan materi pembelajaran yang disampaikan. Perlu adanya media pembelajaran yang lebih inovatif salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli yang memuat unsur *pop-up* yang memberikan kesan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dengan demikian penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berupa permainan Monopoli. Permainan Monopoli dipilih karena ini adalah salah satu *game* yang dinikmati siswa dan mudah dimainkan (Kristiani et al., 2015). Pengembangan media monopoli dilakukan dengan cara menarik perhatian siswa melalui unsur berbentuk *Pop-Up* dengan tujuan agar siswa dapat tertarik dan mudah memahami materi karena media ini dapat melatih daya ingat siswa dalam menguasai konsep materi, melatih dan mendorong keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, sekaligus melatih kemampuan menguasai dan memahami konsep materi.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk mengembangkan media permainan Monopoli *Pop-Up* untuk meningkatkan pembelajaran. Monopoli *Pop-Up* ini akan dikembangkan dari segi konten materi, gambar, warna, ukuran dan cara permainan. Dengan demikian, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pop-Up Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak”***.

2.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih minim dan kurang bervariasi.
2. Guru belum pernah menggunakan media Monopoli *Pop-Up* di SD Negeri 105277 Hampan Perak.
3. Guru masih sering mengabaikan pentingnya pemberian media pembelajaran.
4. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terkhusus dalam materi pembelajaran IPA.
5. Kurangnya aktivitas siswa didalam kelas sehingga siswa terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran.

2.3. Batasan Masalah

Berbagai masalah yang telah diidentifikasi sangatlah luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuannya, maka penulis membatasi masalah penelitian pada : “Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak”.

2.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas pada batasan masalah, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak ?
2. Apakah pengembangan media Monopoli *Pop-Up* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid ?
3. Apakah pengembangan media Monopoli *Pop-Up* yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis ?

2.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media Monopoli *Pop-Up* pada pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak
2. Untuk mengembangkan media Monopoli *Pop-Up* yang ber kriteria valid
3. Untuk mengembangkan media Monopoli *Pop-Up* yang ber kriteria praktis

2.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat untuk berbagai pihak, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik, merangsang dan menginspirasi.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar baru karena menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang terdapat unsur *pop-up*.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk mendukung kegiatan belajar dikelas sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton serta dapat lebih melancarkan tujuan dari pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pendidikan khususnya mutu pembelajaran di SD Negeri 105277 Hampan Perak.

4) Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

2.7. Spesifikasi Produk

Pada tahap perancangan dilaksanakan kegiatan evaluasi bersama pembimbing dan percetakan. Dosen pembimbing memberikan masukan terhadap model media Monopoli *Pop-Up* yang selasar dengan tujuan mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia. Selanjutnya evaluasi dengan percetakan lebih fokus pada kesesuaian ukuran dan skema warna yang telah dibuat sendiri. Selanjutnya tahap *development* (pengembangan), merupakan tahap yang dimulai dengan membuat produk yang sebenarnya. Berikut tabel spesifik produk Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* :

Tabel 2.1 Spesifik Produk Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up*

No.	Produk	Keterangan
1.	Janis peralatan	Papan Monopoli <i>Pop-Up</i>
	Alat dan bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Kayu - Triplek - Cat kayu - Cetakan sablon (Kain polyester)
	Cara pembuatan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tahap awal, perancangan desain media monopoli dengan menggunakan aplikasi (<i>Canva Editor Web</i>). 2) Tahap kedua, merencanakan isi dari media monopoli yang bertema materi “Sistem Pencernaan Pada Manusia” 3) Tahap ketiga, <i>Browsing Picture</i> atau mencari gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan tentang materi “Sistem Pencernaan Pada Manusia” dengan menggunakan internet. 4) Tahap keempat, merangkai papan monopoli berbentuk seperti koper dari kayu dan triplek dengan ukuran 60 cm x 50 cm 5) Tahap kelima, menyatukan papan berbentuk koper dengan hasil cetakan sablon yang bertema” Sistem Pencernaan Pada Manusia”

	<p>Gambar desain</p>	
	<p>Keterangan</p>	<p>Papan bagaian depan terdiri dari judul, gambar organ-organ sistem pencernaan manusia <i>berbentuk Pop-Up</i>, tulisan kartu tantangan dan kartu hak milik.</p>
<p>3.</p>	<p>Jenis peralatan</p>	<p>Kartu <i>Pop-Up</i></p>
	<p>Alat dan bahan</p>	<p>- Art Carton</p>
	<p>Cara pembuatan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pilih kertas : Siapkan dua lembar kertas karton berwarna yang berukuran sama. Menggunakan kertas berukuran 8 x 11 inci (20 x 28 cm) atau kertas hias yang lebih tebal. 2) Lipat kartu : Lipat kedua lembar kertas pada sisi panjangnya sehingga memiliki dua bagian. Salah satu kertas yang dilipat akan menjadi platform untuk menempelkan penyangga dan potongan gambar yang muncul. Kertas ini nantinya akan dimasukkan ke dalam kertas lain yang berfungsi sebagai bagian depan dan belakang kartu1. 3) Buat penyangga : Buat dua potongan sepanjang 2,5 sentimeter di bagian tengah kartu yang sudah dilipat ini akan menjadi penyangga untuk potongan gambar yang akan muncul. 4) Tambahkan gambar : Gunting potongan gambar yang ingin digunakan. Tempelkan potongan gambar ke penyangga yang sudah buat. 5) Rakit kartu : Tempelkan kertas kedua pada kartu atau kertas yang memiliki

		penyangga. Pastikan semuanya rapi dan terlipat dengan baik
	Keterangan	Kartu <i>Pop-up</i> berisikan sebuah gambar beserta keterangan dari salah satu organ pencernaan yang dikemas dalam bentuk <i>pop-up</i> . Kartu istimewa ini akan memberikan point tambahan jika berhasil mendapatkannya pada permainan monopoli.
2.	Jenis peralatan	Kartu Tantangan
	Alat dan bahan	- Art Carton
	Cara pembuatan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tahap pertama, perancangan desain awal tantangan dari media monopoli dengan menggunakan aplikasi (<i>Canva Editor Web</i>). 2) Tahap kedua, merencanakan isi dari kartu tantangan monopoli yang bertema “Sistem Pencernaan Pada Manusia” 3) Print menggunakan art carton dengan ukuran 8,5 cm x 6,5 cm.
	Gambar desain	
	Keterangan	Kartu tantangan berisikan pertanyaan seputar materi sistem pencernaan pada manusia yang berada pada tiap-tiap kompleks A,B,C dan D. Contohnya seperti organ-organ pencernaan manusia, fungsi dan gangguan/penyakit pada pencernaan dll.
3.	Jenis peralatan	Kartu Hak Milik
	Alat dan bahan	- Art Carton
	Cara pembuatan	1) Tahap pertama, perancangan desain awal kartu hak milik dari media monopoli dengan menggunakan aplikasi (<i>Canva Editor Web</i>).

		<p>2) Tahap kedua, merencanakan isi dari kartu hak milik media monopoli yang bertema “Sistem Pencernaan Pada Manusia”</p> <p>3) Print menggunakan art carton dengan ukuran 8,5 cm x 6,5 cm.</p>
	Gambar desain	
	Keterangan	Kartu hak milik merupakan kartu yang berisikan jawaban mengenai materi yang berkaitan dengan permainan monopoli. Jika pemain benar menjawab sesuai jawaban pada kartu hak milik berhak menjadi milik pemain dan mendapatkan 10 point.
4.	Jenis peralatan	Kartu Bantuan
	Alat dan bahan	- Art Carton
	Cara pembuatan	<p>1) Tahap pertama, perancangan desain awal kartu bantuan dari media monopoli dengan menggunakan aplikasi (<i>Canva Editor Web</i>).</p> <p>2) Tahap kedua, merencanakan isi dari kartu bantuan pada media monopoli yang bertema “Sistem Pencernaan Pada Manusia”</p> <p>3) Print menggunakan art carton dengan ukuran 7 cm x 5 cm.</p>
	Gambar desain	
	Keterangan	Kartu bantuan merupakan kartu yang berfungsi sebagai alat bantu permainan untuk mendapatkan jawaban jika mendapatkan kesulitan dalam permainan.

		Kartu ini berlaku hanya untuk 1 x jawaban saja.
6.	Jenis peralatan	Buku Panduan
	Alat dan bahan	- Art Carton & kertas A4
	Cara pembuatan	1) Tahap pertama, perancangan desain cover buku panduan dengan menggunakan aplikasi (<i>Canva Editor Web</i>). 2) Tahap kedua, merencanakan isi dari buku panduan sesuai dengan materi dan cara permaiana pada media monopoli yang bertema “Sistem Pencernaan Manusia”.
	Gambar desain	
	Keterangan	Buku panduan menyajikan isi materi dari sistem pencernaan pada manusia beserta cara permaianan.
7.	Jenis peralatan	Pin/Pion
	Keterangan	Pion pada permainan berfungsi sebagai penanda bagi masing-masing tim.
8.	Jenis peralatan	Dadu
	Keterangan	Dadu kubus yang berisikan 6 bilangan kubus digunakan untuk berpindah tempat dari petak satu ke petak lain.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan alat tertentu agar siswa lebih mudah memahami dan lebih cepat menerima materi. Dengan menggunakan media pembelajaran, komunikasi antar guru dan peserta didik akan menjadi lebih mudah dipahami dan proses pembelajaran akan terlaksana lebih maksimal.

Septy Nurfadhillah, (2021) mengemukakan bahwa kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi (Mailani & Almi, 2020).

Menurut *National Education Association* (NEA), media adalah suatu perangkat yang dapat didengar, dilihat, dan dibaca oleh alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat mempengaruhi tingkat efektivitas penyediaan materi pendidikan (Saleh & Malinta, 2020).

Sedangkan menurut Abdul Karim et al., (2020) media pembelajaran adalah sebuah perangkat yang dioperasikan dan berfungsi untuk pesan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu upaya pengadaan pembelajaran yang

inovatif dan tepat guna. Sehingga pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan pendapat ahli yang di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka dari itu media yang disajikan pastinya akan membuat proses pembelajaran akan semakin menarik dan aktif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media memiliki peran yang penting untuk membantu proses pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu pendidik/guru dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan keberfungsian dari media pembelajaran yang menjadi komponen penting untuk dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.

Menurut Wina Sanjaya, beberapa fungsi media pembelajaran disebutkan dalam (Aghni, 2018). Sebagai berikut :

1. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memperlancar komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi Motivasi

Dengan menggunakan media diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja, akan tetapi juga memudahkan peserta didik

memperelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya.

3. Fungsi Kebermaknaan

Melalui penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif yang rendah, akan tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan menganalisis dan menciptakan aspek kognitif tingkat tinggi siswa. Selanjutnya dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan tertentu.

Menurut Sanjaya yang dikutip oleh Muryaningsih (2021) media pembelajaran memiliki fungsi, yaitu :

1. Menangkap suatu peristiwa-peristiwa atau objek tertentu.
2. Memanipulasi kondisi, peristiwa atau objek tertentu.
3. Menumbuhkan keinginan dan motivasi belajar siswa.
4. Media pembelajaran mempunyai nilai praktis sebagai berikut :
 - a. Media dapat mengatasi kekurangan pengalaman yang dimiliki siswa.
 - b. Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
 - c. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
 - d. Media dapat menghasilkan kesamaan pengamatan.
 - e. Media dapat menumbuhkan konsep awal yang benar nyata dan tepat.
 - f. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik.
 - g. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.

- h. Media dapat menyesuaikan kecepatan belajar siswa.
- i. Media dapat menyuguhkan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai dengan abstrak.

Menurut Juahari dalam (Ani Daniyati et al., 2023), fungsi media secara garis besar, yaitu :

1. Membangkitkan minat maupun motivasi.
2. Mengaktifkan anak didik (siswa) dalam proses kegiatan belajar saat berlangsung.
3. Mengefektifkan motivasi minat belajar anak didik (siswa).
4. Menarik perhatian seluruh siswa.
5. Membantu meminimalisir adanya ruang, waktu, dan ukuran.
6. Menghindari terjadinya verbalisme.

Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran haruslah mampu memotivasi siswa untuk mampu aktif dalam proses pembelajaran karena media merupakan alat komunikasi yang memungkinkan guru untuk memaksimalkan penyampaian materi kepada siswa melalui proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah dirancang.

2. Media Pembelajaran Monopoli

a. Pengertian Media Pembelajaran Monopoli

Monopoli merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh lebih dari dua orang dimana para pemain berkompetisi untuk mengumpulkan kekayaan. Permainan ini dapat dimodifikasi menjadi suatu media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran. Media monopoli lebih disukai peserta didik untuk belajar dan juga dapat melatih kejujuran (Risma & Annisa, 2019).

Monopoli merupakan permainan berbentuk papan dengan tujuan pembelian petak-petak untuk mengumpulkan kekayaan melalui giliran tiap pemain untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti bilangan yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada petak (Umayah, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli adalah media berbentuk permainan yang bertujuan untuk membantu kegiatan proses belajar dengan cara memodifikasi komponen-komponen peralatan permainan monopoli dengan tambahan bahan ajar yang disesuaikan dengan isi materi pembelajaran yang ingin disampaikan guru kepada siswa.

b. Manfaat Media pembelajaran Monopoli

Membuat suatu media pembelajaran yang menarik dapat terinspirasi dari mana saja termasuk dari suatu permainan/*game*. Dengan modifikasi kreatif dari pengajar sebuah permainan dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik. Monopoli adalah salah satu contoh sebuah permainan yang banyak dikenal orang, menyenangkan untuk dimainkan dan juga mudah untuk dimodifikasi.

Media pembelajaran permainan monopoli mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga terciptanya partisipasi aktif dari siswa melalui kompetisi pada permainan monopoli itu sendiri Arif S. Sadiman dalam (Mardia, 2017). Permainan Monopoli dapat masuk kedalam proses pembelajaran sebagai sebuah media pembentuk interaksi pembelajaran. Monopoli juga dipilih sebagai media pembelajaran dikarenakan terkenalnya dan kelarisan dari monopoli itu sendiri, sehingga banyak peserta didik yang mengetahui cara bermainnya (Rahayu, 2016).

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan pada media monopoli. Kelebihannya antara lain yaitu seperti pendapat Arif S. Sadiman dalam (Mardia, 2017) yang menyatakan bahwa permainan monopoli mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menciptakan partisipasi aktif dari siswa melalui kompetisi pada permainan monopoli itu sendiri. Selain itu, media pembelajaran monopoli juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa (Ainul Mardia, 2017).

Namun, media pembelajaran monopoli juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah media ini tidak dapat digunakan untuk semua materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran monopoli juga memerlukan waktu yang cukup lama untuk persiapan dan pembuatannya.

3. Media Pembelajaran *Pop-Up*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Pop-Up*

Menurut Safri et.al., (2017) Media *pop-up book* diyakini mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka halamannya. Media *pop-up book* memiliki manfaat yang sangat berguna yaitu mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukan dengan lebih baik, menumbuhkan kreativitas anak, merangsang imajinasi dan pengetahuan anak, dan merupakan media yang mudah digunakan untuk guru serta peserta didik.

Media pembelajaran *Pop-up book*, dapat merangsang daya imajinasi siswa (Sinta & Syofyan, 2021). Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media *Pop-up book* akan jauh lebih menyenangkan karena media tersebut dapat memperbesar minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Pop-up book* diharapkan dapat merangsang minat belajar siswa menjadi lebih baik sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Berdasarkan uraian para ahli diatas, dapat disimpulkan media pembelajaran berbentuk *pop-up* merupakan media yang memiliki bagian unsur yang dapat bergerak dan berunsur tiga dimensi untuk memberikan visualisasi dari sebuah gambar atau cerita.

b. Manfaat Media Pembelajaran *Pop-Up*

Menurut Dzuanda dalam (Sylvia dan Hariani, 2015), media *pop-up book* memiliki beberapa manfaat, anantara lain :

- 1) Mengajarkan siswa untuk lebih menghargai buku dan merawatnya dengan baik.
- 2) Menumbuhkan kreativitas siswa.
- 3) Merangsang imajinasi siswa.
- 4) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).
- 5) Dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Pop-Up*

Media *pop-up book* memiliki beberapa kelebihan seperti yang dikemukakan oleh Dzuanda (2011) yaitu sebagai berikut:

- 1) Memiliki visualisasi cerita yang lebih menarik mulai dari tampilan gambar yang terlihat jelas hingga gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser.
- 2) Terdapat kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat menarik perhatian ketika halamannya dibuka sehingga pembaca tertarik untuk terus membuka halaman selanjutnya.

- 3) Memperkuat kesan yang ingin disampaikan pada sebuah cerita.
- 4) Tampilan visual berdimensi membuat cerita semakin menjadi nyata.

Menurut Sylvia dan Hariani (2015), media *pop-up book* memiliki beberapa kekurangan yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu pembuatan yang cukup lama karena dibutuhkan ketelitian yang lebih ekstra.
- 2) Harga pembuatan yang relatif lebih mahal.

4. Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up*

a. Definisi Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up*

Media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* merupakan sebuah media yang bersifat nyata dan berbasis *game* (permainan). Media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* terdiri dari Papan Monopoli *Pop-Up*, Kartu tantangan, Kartu jawaban/hak milik, Kartu bantuan, Buku panduan, Kartu *Pop-Up*, Dadu dan Pion. Media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* ini akan digunakan pada siswa kelas V SD Negeri 105277 Hampanan Perak dalam proses pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up*

Media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* ini khusus hanya memuat satu materi saja yakni materi sistem pencernaan manusia. Salah satu karakteristik unik media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* adalah terdapat kartu spesiL berbentuk *Pop-Up* yang menyajikan gambar dan materi sistem pencernaan pada manusia.

Dengan adanya media pembelajaran Monopoli *Pop-Up*, siswa akan menjadi lebih tertarik dan senang dalam mengikuti pembelajaran, sehingga minat belajar siswa semakin besar. Situasi belajar yang menyenangkan akan menumbuhkan sikap positif siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia.

c. Tujuan Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up*

Media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia memiliki tujuan untuk meningkatkan prestasi siswa dan merubah persepsi negatif siswa mengenai pembelajaran IPAS yang dianggap membosankan, jenuh, dan kurang menarik maka dirancanglah sebuah inovasi dalam model pembelajaran IPAS dengan menggunakan permainan monopoli agar proses belajar mengajar menjadi lebih berkesan.

d. Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up*

Media Monopoli *Pop-Up* dapat memberikan dampak kenyamanan bagi siswa untuk belajar melalui permainan secara berkelompok dengan mengumpulkan poin/nilai dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media Monopoli *Pop-Up* siswa akan dilatih membentuk kerjasama yang baik dalam permainan. Selain itu adapun manfaat lain menggunakan media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* yaitu:

- a) Siswa dapat melihat penyajian materi/topik pelajaran melalui papan dan berbagai jenis kartu Monopoli *Pop-Up*.

- b) Siswa dapat melatih rasa tanggung jawab, kemandirian, sikap menghargai dan menghormati.
- c) Siswa dapat berpartisipasi aktif dan mengenal dirinya sebagai individu dan bagian dari kelompok.
- d) Suasana permainan yang menyenangkan dapat menumbuhkan rasa ketertarikan dalam menjawab pertanyaan untuk memenangkan permainan.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up*

➤ **Kelebihan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up***

- a) Belajar dengan menggunakan media Monopoli *Pop-Up* dapat membuat peserta didik senang mempelajari IPAS karena peserta didik diajak belajar sambil bermain.
- b) Peserta didik dapat merasakan langsung manfaat dari mempelajari IPAS materi sistem pencernaan manusia, karena dengan menggunakan media Monopoli *Pop-Up* peserta didik seperti diajak langsung untuk menelusuri bagian-bagian pada sistem pencernaan yang mereka miliki.
- c) Dengan menggunakan media Monopoli *Pop-Up* memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik, guru dan lingkungan sekitarnya.
- d) Dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru siswa.
- e) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

➤ **Kekurangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up***

- a) Media monopoli terbatas hanya untuk mempelajari materi sistem pencernaan pada manusia saja.

- b) Biaya pembuatan yang cukup mahal karena media Monopoli *Pop-up* memiliki banyak perlengkapan lain, seperti beberapa jenis kartu hingga pion dan dadu pelempar.

5. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Sekolah dasar merupakan bagian dari sebuah lembaga pendidikan yang berbentuk formal. Terdapat berbagai ilmu pengetahuan yang ada didalam proses pembelajarannya. Salah satu ilmu pengetahuan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu pengetahuan alam merupakan suatu ilmu pengetahuan yang tersusun secara sistematis dengan objek pengamatan yang bersifat nyata atau konkret yang ada di alam semesta.

Menurut Ansori & Affandi, (2020) IPA merupakan ilmu yang mempelajari gejala – gejala alam yang didasarkan pada percobaan dan pengamatan manusia. Pembelajaran IPA menjadi penting, melalui pembelajaran IPA anak akan terlatih untuk berpikir kritis dan objektif. Sejalan dengan pendapat Prananda dan Hadiyanto (2019) yaitu dengan belajar IPA menjadi bekal bagi peserta didik untuk dapat berkembang menjadi lebih bermakna bagi kehidupan sehari-hari. Materi-materi IPA seharusnya bersifat sederhana dan praktis, dengan bantuan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat menjadi nyata, sederhana, mudah, dan praktis (Wahyu et al., 2020).

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPA sangat diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan mudah dalam menunjang proses belajar. Struktur dan konten

atau isi IPA bersifat konsep yang abstrak, sehingga dengan adanya media mampu memperjelas materi menjadi lebih konkret atau nyata.

6. Materi Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan adalah susunan dari beberapa organ yang bertugas untuk mengubah makanan menjadi nutrisi penting bagi tubuh. Nutrisi tersebut nantinya akan disalurkan ke seluruh tubuh dan berfungsi sebagai sumber energi, perkembangan, serta perbaikan sel lainnya. Organ pencernaan manusia juga berperan dalam membuang zat beracun beserta sisa makanan lewat urin maupun feses. Makanan yang dikonsumsi akan mengalami dua proses pencernaan, yaitu secara mekanik serta kimiawi.

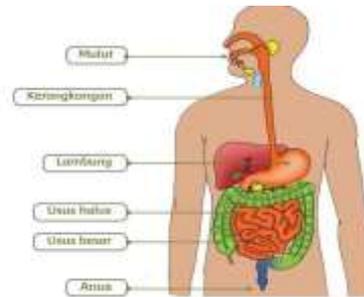
➤ **Pencernaan mekanik**

Proses ini terjadi didalam rongga mulut, proses ini berlangsung ketika manusia sedang mengunyah makanan.

➤ **Pencernaan kimiawi**

Proses ini terjadi dengan bantuan enzim untuk mengolah makanan melalui organ pada rongga mulut, lambung, serta usus.

Untuk dapat mencerna makanan, tubuh manusia membutuhkan bantuan dari organ-organ pencernaan. Organ-organ itu diantaranya mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, serta anus.



Gambar 2.1 Organ dalam Sistem Pencernaan Manusia

Organ-organ dalam pencernaan manusia memiliki fungsinya masing-masing. Berikut fungsi dari organ-organ pencernaan, yaitu:

1) Mulut

Pada mulut terjadi proses pencernaan paling awal yaitu berupa penghancuran makanan dengan bantuan gigi dan lidah. Proses tersebut dinamakan pencernaan mekanik serta berlangsung saat kita mengunyah. Sedangkan pencernaan kimiawi melibatkan enzim ptialin dari air liur yang dihasilkan oleh kelenjar ludah. Ptialin berfungsi mengubah amilum menjadi glukosa.

2) Kerongkongan atau Esofagus

Kerongkongan merupakan saluran pencernaan dengan panjang kurang lebih 25 cm. Bentuknya menyerupai tabung dan letaknya membentang dari faring sampai lambung. Organ ini berfungsi menyalurkan makanan beserta minuman dari mulut ke lambung. Di dalam organ pencernaan ini juga terdapat katup epiglotis. Fungsi katup ini untuk melindungi saluran pernafasan ketika

menelan sehingga kita tidak tersedak. Selanjutnya kerongkongan melakukan gerakan peristaltik yakni gerakan meremas-remas yang bertujuan mendorong makanan agar sampai ke dalam lambung.

3) Lambung

Bentuk lambung yaitu seperti kantong dengan dinding berotot. Sama dengan rongga mulut, proses pencernaan di lambung juga dilakukan secara mekanik dan kimiawi.

Pencernaan mekanik berlangsung saat makanan serta minuman diremas kemudian diaduk menjadi bubur makanan atau kim oleh otot polos. Sedangkan pencernaan kimiawi terjadi ketika makanan dicerna dengan bantuan enzim juga getah lambung yang dihasilkan dari sel kelenjar dinding lambung.

4) Usus Halus

Setelah dari lambung, makanan akan dicerna di usus halus. Organ pencernaan manusia ini panjangnya sekitar 670-760 cm. Bagian-bagian usus halus yaitu usus dua belas jari (duodenum), usus kosong (jejunum), dan usus penyerapan (ileum).

5) Usus Besar

Usus besar atau kolon berfungsi membuang air atau bahan tidak tercerna lainnya serta membentuk limbah padat berupa feses. Selain itu kolon juga berperan dalam penyerapan air dan vitamin K.

Di dalam kolon terjadi pembusukan sisa-sisa makanan dengan bantuan bakteri *Escherichia coli*. Sisa makanan yang tidak tercerna akan disimpan di rektum bercampur dengan feses sebelum dikeluarkan dari tubuh melalui anus.

6) Anus

Bagian paling akhir dari sistem pencernaan manusia adalah anus. Anus yaitu lubang dimana letaknya di ujung saluran pencernaan. Fungsinya sebagai jalan keluar feses.

2.2. Kerangka Konseptual

Mata Pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa karena banyak konsep yang memuat tentang ilmu hafalan baik teori maupun rumus. Belajar IPA merupakan proses aktif, namun keaktifan secara fisik saja tidak cukup untuk belajar IPA, siswa dapat memperoleh pengalaman berpikir melalui kebiasaan berpikir dalam belajar IPA. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar yang optimal.

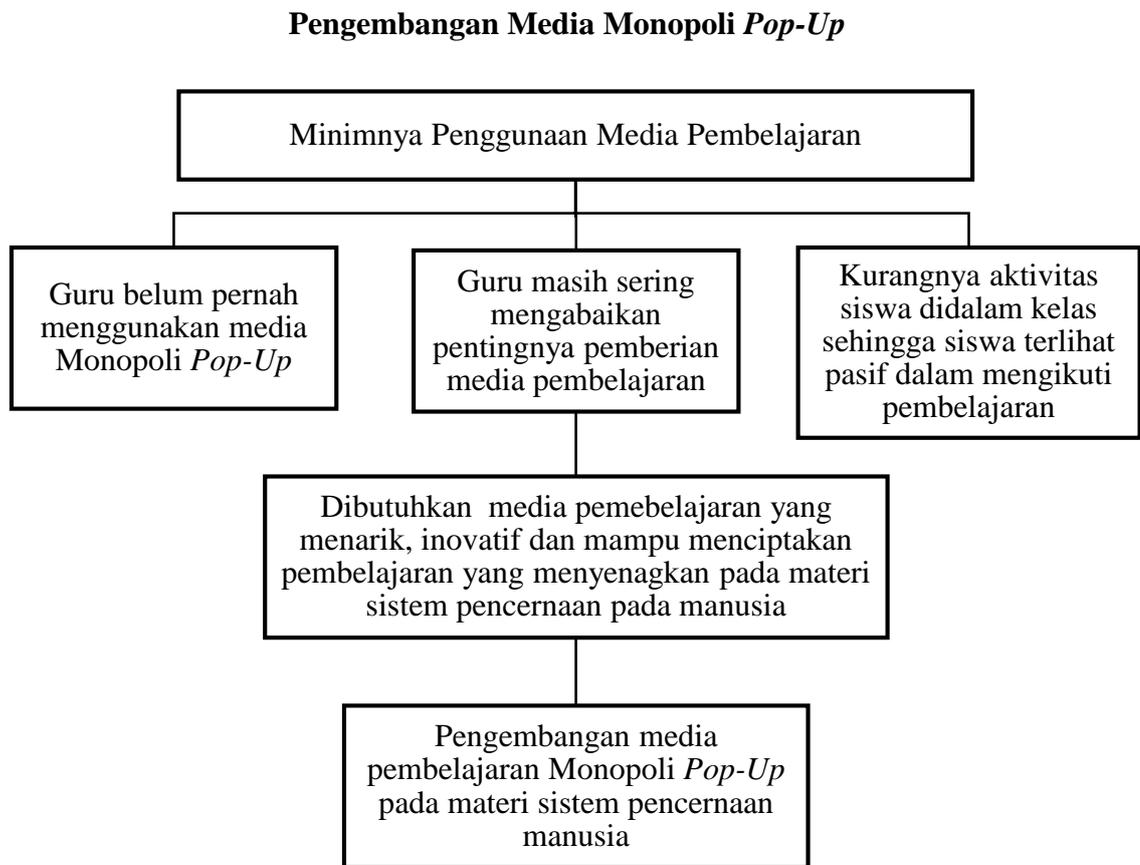
Memperoleh hasil belajar yang optimal dibutuhkan ketersediaan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran tersebut siswa mampu menggali sendiri pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya. Pengetahuan tidak hanya berasal dari guru saja melainkan siswa mampu konstroksikan sendiri pengetahuan dalam pikiran dan tindakannya. Untuk itu, pengetahuan dan pemahaman guru terhadap media pembelajaran didalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting sebagai salah satu upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran.

Terdapat banyak ragam dari media pembelajaran, namun dalam penelitian ini media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* materi Sistem Pencernaan Pada Manusia yang dipilih untuk dirancang oleh peneliti. Untuk itu seorang guru

harus dapat menentukan media pembelajaran yang paling tepat untuk sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar. Hal ini bertujuan dalam rangka mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik siswa secara menyeluruh dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Monopoli *Pop-Up* berbeda dengan monopoli pada umumnya, biasanya papan monopoli terbuat dari cetakan kertas biasa, bidak-bidak yang mewakili pemaian kurang bervariasi dan warna pada gambar yang mudah pudar. Sedangkan monopoli yang dikembangkan ini menekankan pada penggunaan bahan papan monopoli yang bertahan lama dengan menggabungkan pemanfaatan kayu bekas, cetakan sablon dan unsur kartu *pop-up* yang dapat menimbulkan efek gambar dan warna yang lebih terlihat terang dan hidup. Serta menyajikan variasi terbaru permainan dengan tema materi sistem pencernaan manusia.

Pada tahap pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan Monopoli *Pop-Up*, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan, kemudian dilanjutkan dengan mengumpulkan data pendukung untuk digunakan sebagai data awal, selanjutnya yaitu mendesain produk dan kemudian melakukan validasi dengan beberapa ahli, termasuk ahli media, bahasa, dan materi untuk mengetahui kelayakan dan keakuratan media pembelajaran, lalu perbaikan mendesain produk yang telah divalidasi jika diperlukan sebelum dilakukan uji coba penggunaan.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

2.3. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan sajian rumusan masalah dan tujuan diatas, hipotesis penelitian ini mencakup tiga jenis hipotesis. Ketiga hipotesis tersebut antara lain:

1. Media Monopoli *Pop-Up* yang dikembangkan dapat mendeskripsikan prosedur dari pengembangan media.
2. Media Monopoli *Pop-Up* yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat kevalidan untuk digunakan.
3. Media Monopoli *Pop-Up* yang dikembangkan dapat mengetahui tingkat kepraktisan untuk digunakan.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2014). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Media Monopoli *Pop-Up* dengan materi sistem pencernaan manusia.

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) juga disebut sebagai penelitian pengembangan, namun berbeda dengan penelitian perkembangan. Penelitian pengembangan (R&D) merupakan sebuah metode penelitian yang cukup handal dalam memperbaiki praktik (Sani, 2022).

Menurut Richey “penelitian dan pengembangan adalah sebuah studi sistematis yang mencakup proses mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi program, proses atau produk yang harus memenuhi kriteria efektivitas dan konsistensi internal” (Sani, 2022).

Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya. Sehingga penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada materi sistem pencernaan manusia yang praktis dan valid untuk diterapkan pada proses pembelajaran IPAS dikelas V Sekolah Dasar.

3.2. Tahapan Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada kelas V (B) SD Negeri 105277 Hamparan Perak yang beralamatkan di Jl. Desa Hamparan Perak, Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara. Alasan pemilihan lokasi karena jenis penelitian ini belum pernah dilakukan di SD Negeri 105277 Hamparan Perak.

3.2.2. Sumber Data Penelitian

Sumber data merupakan segala sesuatu informasi yang tersusun dari data utama. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dengan cara observasi langsung di tempat kejadian. Data ini diperoleh dari responden (wawancara), yaitu orang-orang yang dijadikan objek penelitian sebagai sarana untuk mengumpulkan informasi, selain itu data primer juga dapat diperoleh dari pengamatan langsung. Pada data ini, penulis mengumpulkan data dengan menggunakan sebuah angket.

2. Data Skunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan secara tidak langsung seperti dari catatan guru kelas. Data sekunder ini berupa bukti atau catatan yang telah tersusun dalam data dokumentasi. Penulis memperoleh data ini dengan cara melakukan permohonan izin kepada

pihak guru kelas untuk mendapatkan bukti-bukti dari buku penilaian siswa. Sumber data sekunder juga dapat diperoleh dari literatur, artikel, jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

3.2.3. Instrumen Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa instrumen penilaian untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Instrumen pokok yang digunakan untuk mengumpulkan data selama proses pengembangan adalah lembar angket validasi dan lembar angket praktis.

Beberapa Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu meliputi :

- 1) Angket validasi ahli materi ;
- 2) Angket validasi ahli media;
- 3) Angket validasi ahli bahasa.

Serta lembar angket praktis meliputi : lembar respon untuk guru dan siswa. Angket validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas materi pembelajaran yang dinilai oleh ahli pada bidang materi. Angket validasi ahli desain digunakan untuk memperoleh penilaian tentang kualitas media pembelajaran oleh ahli media. Angket validasi bahasa digunakan untuk memperoleh penilaian tentang kualitas bahasa yang digunakan oleh ahli bahasa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.1, tabel 3.2, tabel 3.3 berikut ini:

1. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrument validasi ahli media digunakan untuk mengukur kevalidan desain media Monopoli *Pop-Up*, serta untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator terhadap tampilan desain pada media Monopoli *Pop-Up*. Adapun kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	Daya tarik media	1,2	2
		Kualitas desain media	3,4,5	3
		Kualitas bahan yang digunakan	6,7	2
2	Kesesuaian desain Ilustrasi	Kesesuaian desain dengan konsep permainan monopoli	8,9	2
		Kelengkapan komponen-komponen Media	10,11	2
3	Penggunaan	Penggunaan buku petunjuk	12,13	2
		Kualitas memotivasi	14,15	2
Total				15

Sumber: (Ni Putu, 2021)

2. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrument validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kevalidan isi materi pada media Monopoli *Pop-Up*, serta untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator terhadap sajian materi mata pelajaran IPAS tentang sistem pencernaan manusia pada media Monopoli *Pop-Up*. Adapun kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Materi	Kelengkapan materi	1,2,3	3
		Keluasan materi	4,5,6	3
		Keakuratan materi	7,8,9	3
2	Kebahasaan	Penggunaan kaidah bahasa	10,11	2
		Menggunakan bahasa yang mudah Dipahami	12,13	2
3	Penyajian	Keterpaduan tampilan media	14,15	2
Total				15

Sumber: (Ni Putu, 2021)

3. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur kevalidan bahasa yang terdapat pada media Monopoli *Pop-Up*, serta untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator. Adapun kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli bahasa yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi –kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	1
		2. Keefektifan kalimat	2
		3. Kebakuan	3
2	Komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan dan informasi	4
3	Dialogis dan Interaktif	1. Kemampuan memotivasi peserta didik	5
		2. Kemampuan mendorong kreativitas peserta didik	6
4	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	1. Ketepatan bahasa	7
5	Kesesuaian dan perkembangan peserta didik	1. Kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik	8
6	Penggunaan istilah, simbol, dan ikon	1. Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah	9
		2. Konsistensi penggunaan simbol	10

Sumber: (Oktaviana & Ramadhani, 2023)

4. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui penilaian kepraktisan media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* oleh guru, serta saran dan masukan untuk media Monopoli *Pop-Up* yang telah dikembangkan. Instrumen ini diberikan pada saat proses pengujian produk. Adapun kisi-kisi instrument praktis untuk respon guru yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Tampilan	1. Kemenarikan tampilan visual	1
		2. Kejelasan gambar	2
		3. Kesesuaian gambar dengan materi	3
2	Penyajian Materi	1. Penyajian materi	6
		2. Kesesuaian materi	7
		3. Urutan penyajian materi	8
3	Manfaat	1. Kemudahan penggunaan	4 5 9 10
		2. Kemampuan meningkatkan kegiatan pembelajaran	
		3. Kemudahan belajar	
		4. Ketertarikan menggunakan media	

Sumber: (Ummi, 2023)

5. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui penilaian kepraktisan media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* oleh para siswa, serta saran dan masukan untuk media Monopoli *Pop-Up* yang telah dikembangkan. Instrumen ini diberikan pada saat proses pengujian produk. Adapun kisi-kisi instrument praktis untuk respon siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Pernyataan	No butir
1	Penyajian Materi	Penyesuaian materi dari tujuan pembelajaran	Media pembelajaran monopoli memepermudah pemahaman materi	1
2	Kebahasaan	Struktur kalimat yangdigunakan jelas	Pertanyaan/soal pada media monopoli mudah dipahami	2
3	Tampilan	gambar menarik perhatian	Media monopoli memiliki tampilan yang menarik	3
4	Tampilan	gambar menarik perhatian	Media monopoli dikemas dengan desain yang menarik	4
5	Tampilan	Kesesuaian gambar yangmendukung materi	Gambar pada media monopoli berkaitan sejalan dengan materi yang akan dipelajari	5
6	Tampilan	Kesesuaian gambar yangmendukung materi	Desaian gambar membantu mengingat materi yang akan dipelajari	6
7	Penulisan	Keterbacaan teks	Bahasa yang digunakan pada media monopoli mudah dipahami	7
8	Keterlaksanaan	Kejelasan petunjuk penggunaan media	Panduan penggunaan media monopoli mudah dipahami	8
9	Keterlaksanaan	Keefektifan dalam penggunaan	Media pembelajaran permainan monopoli menumbuhkan dorongan untuk memperhatikan dengan serius materi yang disajikan	9
10	Keterlaksanaan	Ketepatan memilih media	Media monopoli sesuai digunakan pada pembelajaran IPAS	10

Sumber: (Syifa, 2017)

3.2.4. Analisis Data Penelitian

Teknik analisis data merupakan suatu kegiatan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan rumus atau aturan tertentu. Sugiyono, (2013) menyatakan bahwa analisis data penelitian merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti setelah memperoleh seluruh responden yang terkumpul berdasarkan variabel dan jenis responden kemudian mentabulasikan data dari seluruh responden dan menyajikan data yang diteliti dari angket hasil validasi berdasarkan penilaian oleh ahli media, materi dan bahasa serta hasil angket praktis dari lembar respon penilaian guru dan siswa.

1. Analisis Hasil Lembar Angket Validasi Media, Materi dan Bahasa

Terdapat beberapa lembar angket penilaian yaitu analisis validasi oleh ahli media, materi dan bahasa. Dalam melihat kelayakan angket oleh ahli media, materi dan bahasa akan menggunakan skala likert. Skala pengukuran skala likert tipe ini terdiri dari jawaban berupa sangat baik, baik, cukup, kurang baik, tidak baik. Rentang pada sakala linkert yaitu 1-5, dengan nilai terbesar yakni 5. Analisis kevalidan media bertujuan untuk mengetahui apakah media dapat dinyatakan telah layak dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 3.6 Kategori Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Klasifikasi
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Sugiyono (2015)

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan skala likert dapat dihitung dengan rumus:

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

Keterangan :

P = presentase skor

$\sum x$ = jumlah jawaban yang diberikan

$\sum xi$ = Jumlah Skor Maksimum

Dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kevalidan media, materi dan bahasa disesuaikan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto dalam Lis Ernawati, (2017) sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Skor Dalam %	Kategori Kevalidan Media
81%-100%	Sangat Valid
61%%-80	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0-20%	Sangat Tidak Valid

Hasil presentase yang kurang dari 60% maka dinyatakan media Monopoli *Pop-Up* yang telah dikembangkan belum valid dan perlu dilakukan revisi untuk dapat digunakan pada uji coba penggunaan. Jika hasil presentase lebih dari 60% produk media Monopoli *Pop-Up* dinyatakan layak dan valid untuk digunakan pada uji coba penggunaan.

2. Analisis Hasil Lembar Angket Penilaian Guru dan Siswa

Terdapat dua jenis lembar angket yang akan dianalisis yaitu lembar respon penilaian dari guru dan siswa. Dalam melihat kelayakan angket oleh guru dan siswa akan menggunakan skala likert. Skala pengukuran skala likert tipe ini terdiri dari jawaban berupa sangat baik, baik, cukup, kurang baik, tidak baik. Rentang pada skala likert yaitu 1-5, dengan nilai terbesar yakni 5. Analisis kevalidan media bertujuan untuk mengetahui apakah media dapat dinyatakan praktis dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Tabel 3.8 Kategori Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Klasifikasi
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber: Sugiyono (2015)

Analisis data yang diperoleh dari angket dengan skala likert dihitung dengan rumus :

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

Dimana:

P = presentase skor

$\sum x$ = jumlah jawaban yang diberikan

N = Jumlah Skor Maksimum

Dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kepraktisan media pembelajaran disesuaikan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto dalam Lis Ernawati, (2017) sebagai berikut :

Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

Skor Dalam %	Kategori Kevalidan Media
81%-100%	Sangat Praktis
61%%-80	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0-20%	Sangat Tidak Praktis

Hasil presentase yang kurang dari 60% maka dinyatakan media Monopoli *Pop-Up* yang telah dikembangkan belum praktis dan perlu dilakukan revisi perbaikan. Jika hasil presentase lebih dari 60% produk media Monopoli *Pop-Up* dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan pada uji coba penggunaan.

3.3. Rancangan Produk

3.3.1. Pengujian Internal

Pada tahap uji coba terdapat dua jenis pengujian, yaitu secara internal dan eksternal, sebagai berikut:

Pengujian internal atau disebut sebagai prototipe I yang terdiri dari uji ahli media, materi dan bahasa terhadap spesifikasi kualitas produk yang dikembangkan. Pengujian dilaksanakan berdasarkan instrumen uji yang telah didesain. Terdapat beberapa langkah-langkah dari uji spesifikasi dan kualitas produk, yaitu sebagai berikut :

1. Menentukan indikator penilaian yang akan digunakan untuk menilai prototipe I yang sudah dibuat.
2. Menyusun instrumen uji spesifikasi dan kualitas produk menurut indikator penilaian yang telah dibuat sebelumnya.
3. Melakukan uji spesifikasi dan kualitas produk terhadap ahli media, materi dan bahasa.
4. Menganalisis hasil uji spesifikasi dan kualitas produk.
5. Melakukan perbaikan.
6. Mengonsultasikan hasil perbaikan kepada ahli media, bahasa dan materi.
7. Dalam melakukan uji kelayakan produk pengembangan, uji ahli media dan ahli bahasa dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sesuai dengan bidangnya serta uji ahli materi oleh seorang guru.

Setelah uji internal dilakukan terhadap prototipe I, terdapat saran-saran perbaikan dari penguji (ahli media dan ahli materi). Produk hasil perbaikan dari prototipe I kemudian disebut prototipe II.

3.3.2. Pengujian Eksternal

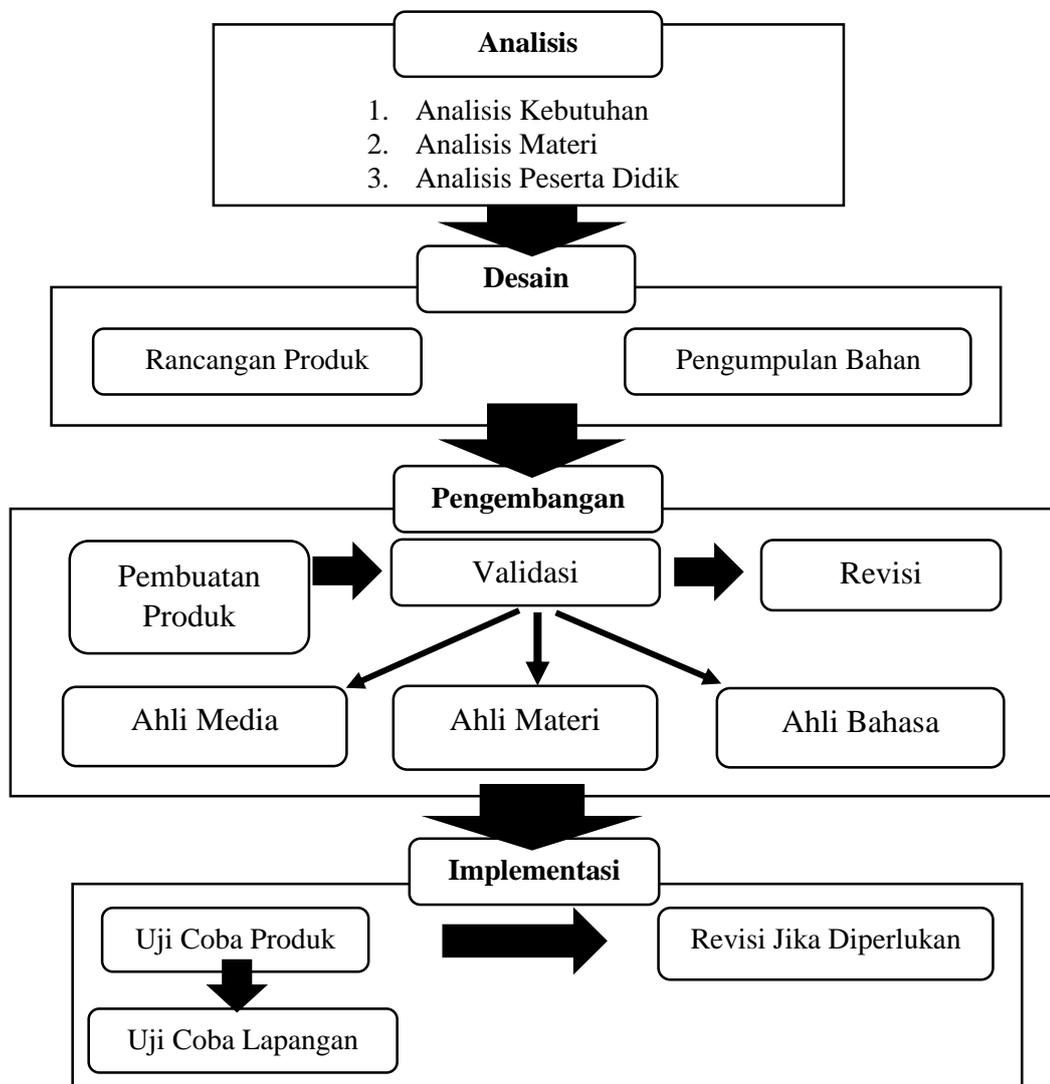
Terhadap hasil prototipe II, dilakukan uji eksternal yang dilakukan pada guru dan siswa yang digunakan sebagai sumber sekaligus media pembelajaran. Uji eksternal merupakan uji coba pemanfaatan produk oleh pengguna, meliputi kemenarikan, kemudahan dalam memperoleh produk, serta kemudahan dalam membantu siswa belajar. Uji coba ini juga digunakan untuk memperoleh data di lapangan guna perbaikan produk selanjutnya. Uji eksternal ini dilakukan terhadap siswa kelas V di SD Negeri 105277 Hampan Perak. Hasil pengujian eksternal ini akan memperoleh saran/masukan tentang produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan saran-saran tersebut, akan dilakukan perbaikan produk yang kemudian disebut prototipe III. Prototipe III ini merupakan hasil akhir produk.

3.4. Tahapan Pengembangan

3.4.1. Pembuatan Produk

Pada penelitian pengembangan Monopoli *Pop-Up* digunakan model pengembangan ADDIE yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pada penelitian dibatasi hanya sampai tahap implementasi. Adapun prosedurnya sebagai berikut :

Adapun langkah-langkah pengembangan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan

Untuk memperjelas setiap tahapan dari langkah prosedur pengembangan tersebut, maka akan dipaparkan penjelasan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Pada tahapan ini, peneliti menganalisis beberapa aspek seperti analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis peserta didik. Berikut adalah penjelasan mengenai analisis yang dilakukan oleh penulis :

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak. Analisis ini dilakukan agar peneliti dapat memperoleh gambaran dari kenyataan, harapan ataupun alternatif penyelesaian masalah awal yang muncul dalam proses pembelajaran sehingga dilakukanlah sebuah pengembangan.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan agar penulis mengetahui bagaimana karakteristik materi yang sedang berjalan didalam satuan pendidikan tersebut, hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

c. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan agar penulis mengetahui bagaimana sikap peserta didik ketika mengikuti pembelajaran pada pembelajaran IPA. Sehingga dengan mengamati sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran maka peneliti mengetahui bagaimana

pengembangan media yang dilakukan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Tahap Desain

Tahap desain adalah tahapan sebuah perencanaan yang akan dilakukan oleh penulis. Pada tahap ini penulis sudah mulai merancang media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* yang dikembangkan dengan memperhatikan hasil analisis sebelumnya. Selanjutnya, dalam tahap perencanaan ini penulis mulai menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Penulis menggunakan beberapa aplikasi yang dapat mendukung pembuatan media pembelajaran seperti Canva dan website lainnya yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Penulis juga mengumpulkan referensi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada materi sistem pencernaan manusia.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti akan mengembangkan media pembelajaran monopoli *Pop-Up* dengan melalui tahapan sebagai berikut:

a. Tahapan Pembuatan Produk

Pada tahap ini, produk yang penulis kembangkan adalah media Monopoli *Pop-Up* pada materi sistem pencernaan manusia. Produk ini merupakan pengembangan dari penggabungan permainan monopoli dengan kartu berbentuk unsur *pop-up*. Selanjutnya dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari buku dan website.

b. Validasi ahli Media, Materi dan Bahasa

Proses validasi dilakukan oleh ahli media, materi dan bahasa. Setelah mendapatkan masukan dari para validator maka peneliti dapat menemukan kelemahan dari media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* yang dikembangkan. Kelemahan tersebut selanjutnya dijadikan saran untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan.

c. Revisi

Setelah memperoleh hasil dari validasi yang telah dilakukan, jika terdapat hal-hal yang perlu direvisi maka penulis akan merevisi sesuai dengan saran dari para validator agar produk tersebut layak untuk diuji coba. Setelah produk direvisi dan mendapatkan nilai yang baik maka pengembangan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan pada peserta didik kelas V (B) SD Negeri 105277 Hampan Perak sebagai uji coba lapangan. Kemudian peneliti akan melakukan validasi untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik serta guru. Selama uji coba berlangsung, peneliti juga mempersiapkan diri untuk mencatat tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan. Selain itu, peneliti juga memberi peserta didik dan guru angket respon mengenai penggunaan media pembelajaran Monopoli *Pop-Up*. Apabila diperlukan maka peneliti akan melakukan revisi berdasarkan kendala dan saran dari guru maupun peserta didik.

3.4.2. Pengujian Lapangan

Proses pelaksanaan peneliti yakni diawali dengan observasi lapangan, menyusun media berlandaskan hasil identifikasi siswa kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak lalu menguji kelayakan hasil produk melalui validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dan dilanjutkan pengujian kepraktisan produk pada guru dan siswa. Produk dalam pengembangan berupa media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada materi sistem pencernaan manusia.

Pengujian lapangan bertujuan untuk membuat media pembelajaran lebih baik dari media awalnya. Kesesuaian media pembelajaran diuji sesuai atau tidaknya dengan karakteristik siswa di lapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan dengan melalui validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Masukan dari validator dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Revisi produk dilakukan setelah mendapat masukan dari para ahli untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk diuji coba lapangan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* dilakukan berdasarkan validasi oleh subjek yang dipilih sebagai validator dari ahli media, materi dan bahasa dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media pembelajaran berupa Monopoli *Pop-Up*. Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* yang menghasilkan sebuah produk pengembangan berupa media pembelajaran. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan ADDIE dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pada penelitian dibatasi hanya sampai tahap implementasi. Adapun berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, memperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

a. Analisis kebutuhan

Penelitian ini dimulai dari observasi ke SD Negeri 105277 Hampan Perak dan melakukan pengamatan di kelas V. Penulis ikut terlibat langsung pada saat proses pembelajaran di kelas berlangsung dan mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran IPAS berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, ditemukan beberapa fakta diantaranya, guru masih terfokus menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran hanya berpedoman pada guru dan buku teks.

Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih minim khususnya pada pembelajaran IPA. Sehingga masih banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran dan mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut diperoleh data bahwa perlu adanya inovasi baru berupa media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar kegiatan pembelajaran menjadi beragam, aktif, efektif dan menyenangkan, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran permainan Monopoli *Pop-Up* pada materi sistem pencernaan manusia.

b. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi penulis melakukan analisis terhadap karakteristik materi yang sedang berjalan pada pembelajaran IPAS terkhusus pada materi sistem pencernaan manusia. Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.

c. Analisis Peserta Didik

Setelah penulis mempelajari keseluruhan karakteristik siswa kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak. Ditemukan beberapa fakta ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung saat penulis melakukan observasi, diantaranya masih banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran, masih ada siswa yang sedang mengerjakan tugas pelajaran lain dan mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung. Analisis tersebut menunjukkan karakteristik belajar siswa yang membutuhkan media yang menarik dan interaktif sehingga dapat terfokus dengan pembelajaran.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran dengan beberapa langkah-langkah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Referensi

Penulis mengumpulkan gambar, pertanyaan, dan template desain untuk melengkapi media serta menyusun materi pembelajaran yang diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, majalah. Soal-soal dari materi dan gambar digunakan sebagai pemaparan materi pada media pembelajaran Monopoli Pop-Up dengan tujuan untuk menonjolkan daya tarik tersendiri guna menarik minat siswa

b. Pembuatan Modul

Menyusun modul ajar berdasarkan Tujuan pembelajaran, Indikator pencapaian tujuan pembelajaran, Konsep utama dan Kompetensi awal yang telah dirancang untuk setiap pertemuan.

c. Pembuatan Instrumen Penilaian

Adapun instrumen penilaian media pembelajaran ini berupa angket kelayakan produk. Angket ini akan menghasilkan data dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan siswa.

3. Tahap Pengembangan

Pada dasarnya pengembangan permainan Monopoli Pop-Up materi sistem pencernaan manusia terinspirasi dari permainan monopoli pada umumnya. Namun dalam pengembangannya peneliti menggabungkan antara permainan monopoli dan kartu *pop-up*. Pada tahap ini peneliti merancang ide permainan pada media Monopoli Pop-Up yang akan dikembangkan mulai dari mengidentifikasi tema, gambar, kartu soal, kartu jawaban, kartu bantuan, kartu pop-up, petunjuk, bidak dan dadu.

a. Tahapan Pembuatan Produk

Setelah membuat desain media tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan membuat media yang sesungguhnya berdasarkan desain Monopoli Pop-Up yang telah dirancang. Berikut hasil pengembangan produk media pembelajaran Monopoli *Pop-Up*:

Tabel 4.1 Produk Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up*

No.	Produk	Keterangan
1.	Janis peralatan	Papan Monopoli <i>Pop-Up</i>
	Alat dan bahan	- Kayu - Triplek - Cat kayu - Cetak sablon (Kain polyester)
	Cara pembuatan	1) Tahap awal, perancangan desain media monopoli dengan menggunakan aplikasi (<i>Canva Editor Web</i>).

		<ol style="list-style-type: none">2) Tahap kedua, merencanakan isi dari media monopoli yang bertema materi “Sistem Pencernaan Pada Manusia”3) Tahap ketiga, <i>Browsing Picture</i> atau mencari gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan tentang materi “Sistem Pencernaan Pada Manusia” dengan menggunakan internet.4) Tahap keempat, merangkai papan monopoli berbentuk seperti koper dari kayu dan triplek dengan ukuran 60 cm x 50 cm5) Tahap kelima, menyatukan papan berbentuk koper dengan hasil cetakan sablon yang bertema” Sistem Pencernaan Pada Manusia”
	<p>Gambar</p>	

	Keterangan	Papan bagaian depan terdiri dari judul, gambar organ-organ sistem pencernaan manusia <i>berbentuk Pop-Up</i> , tulisan kartu tantangan dan kartu hak milik.
3.	Jenis peralatan	Kartu <i>Pop-Up</i>
	Alat dan bahan	- Art Carton
	Cara pembuatan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pilih kertas : Siapkan dua lembar kertas karton berwarna yang berukuran sama. Menggunakan kertas berukuran 8 x 11 inci (20 x 28 cm) atau kertas hias yang lebih tebal. 2) Lipat kartu : Lipat kedua lembar kertas pada sisi panjangnya sehingga memiliki dua bagian. Salah satu kertas yang dilipat akan menjadi platform untuk menempelkan penyangga dan potongan gambar yang muncul. Kertas ini nantinya akan dimasukkan ke dalam kertas lain yang berfungsi sebagai bagian depan dan belakang kartu1. 3) Buat penyangga : Buat dua potongan sepanjang 2,5 sentimeter di bagian tengah kartu yang sudah dilipat ini akan menjadi penyangga untuk potongan gambar yang akan muncul. 4) Tambahkan gambar : Gunting potongan gambar yang ingin digunakan. Tempelkan potongan gambar ke penyangga yang sudah buat. 5) Rakit kartu : Tempelkan kertas kedua pada kartu atau kertas yang memiliki penyangga. Pastikan semuanya rapi dan terlipat dengan baik
	Gambar	

	Keterangan	Kartu <i>Pop-up</i> berisikan sebuah gambar beserta keterangan dari salah satu organ pencernaan yang dikemas dalam bentuk <i>pop-up</i> . Kartu istimewa ini akan memberikan point tambahan jika berhasil mendapatkannya pada permainan monopoli.
2.	Jenis peralatan	Kartu Tantangan
	Alat dan bahan	- Art Carton
	Cara pembuatan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tahap pertama, perancangan desain awal tantangan dari media monopoli dengan menggunakan aplikasi (<i>Canva Editor Web</i>). 2) Tahap kedua, merencanakan isi dari kartu tantangan monopoli yang bertema “Sistem Pencernaan Pada Manusia” 3) Print menggunakan art carton dengan ukuran 8,5 cm x 6,5 cm.
	Gambar	
	Keterangan	Kartu tantangan berisikan pertanyaan seputar materi sistem pencernaan pada manusia yang berada pada tiap-tiap kompleks A,B,C dan D. Contohnya seperti organ-organ pencernaan manusia, fungsi dan gangguan/penyakit pada pencernaan dll.
3.	Jenis peralatan	Kartu Hak Milik
	Alat dan bahan	- Art Carton
	Cara pembuatan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tahap pertama, perancangan desain awal kartu hak milik dari media monopoli dengan menggunakan aplikasi (<i>Canva Editor Web</i>). 2) Tahap kedua, merencanakan isi dari kartu hak milik media monopoli yang

		<p>bertema “Sistem Pencernaan Pada Manusia”</p> <p>3) Print menggunakan art carton dengan ukuran 8,5 cm x 6,5 cm.</p>
	Gambar	
	Keterangan	<p>Kartu hak milik merupakan kartu yang berisikan jawaban mengenai materi yang berkaitan dengan permainan monopoli. Jika pemain benar menjawab sesuai jawaban pada kartu hak milik berhak menjadi milik pemain dan mendapatkan 10 point.</p>
4.	Jenis peralatan	Kartu Bantuan
	Alat dan bahan	- Art Carton
	Cara pembuatan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tahap pertama, perancangan desain awal kartu bantuan dari media monopoli dengan menggunakan aplikasi (<i>Canva Editor Web</i>). 2) Tahap kedua, merencanakan isi dari kartu bantuan pada media monopoli yang bertema “Sistem Pencernaan Pada Manusia” 3) Print menggunakan art carton dengan ukuran 7 cm x 5 cm.
	Gambar	
	Keterangan	<p>Kartu bantuan merupakan kartu yang berfungsi sebagai alat bantu permainan</p>

		untuk mendapatkan jawaban jika mendapatkan kesulitan dalam permainan. Kartu ini berlaku hanya untuk 1 x jawaban saja.
6.	Jenis peralatan	Buku Panduan
	Alat dan bahan	- Art Carton & kertas A4
	Cara pembuatan	1) Tahap pertama, perancangan desain awal buku panduan dari media monopoli dengan menggunakan aplikasi (<i>Canva Editor Web</i>). 2) Tahap kedua, merencanakan isi dari buku panduan sesuai dengan materi dan cara permainan pada media monopoli yang bertema “Sistem Pencernaan Pada Manusia”.
	Gambar	
	Keterangan	Buku panduan menyajikan isi materi dari sistem pencernaan pada manusia beserta cara permainan.
7.	Jenis peralatan	Pin/Pion
	Gambar	
	Keterangan	Pion pada permainan berfungsi sebagai penanda bagi masing-masing tim.

8.	Jenis peralatan	Dadu
	Gambar	
	Keterangan	Dadu kubus yang berisikan 6 bilangan kubus digunakan untuk berpindah tempat dari petak satu ke petak lain.

b. Validasi ahli Media, Materi dan Bahasa

Validasi dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli media, materi dan bahasa digunakan untuk mengukur kevalidan pada media Monopoli *Pop-Up*, serta untuk mendapatkan saran atau masukan dari para validator tersebut. Setelah media dikembangkan tahap berikutnya diuji kelayakannya. Berikut hasil penilaian angket oleh validator :

a) Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk mengukur kevalidan desain media Monopoli *Pop-Up*, serta untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator terhadap tampilan desain pada media Monopoli *Pop-Up*. Adapun pada penilaian media divalidator oleh **M. Avif Toni Suhendra Saragih, M.Pd** . Berikut ringkasan hasil validasi media yang disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1.	Tampilan komponen komponen media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> menarik (papan permainan, dadu, bidak, kartu <i>pop-up</i> , kartu tantangan, kartu hak milik, kartubantuan. dan buku panduan)	5	Sangat Baik (SB)
2.	Kemampuan media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> menarik perhatian siswa untuk belajar	5	Sangat Baik (SB)
3.	Kualitas gambar pada tampilan media	5	Sangat Baik (SB)
4.	Teks pada media dapat dibaca dengan baik	4	Baik (B)
5.	Keterpaduan pemilihan warna	5	Sangat Baik (SB)
6.	Gambar dan teks pada cetakan media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> jelas dan mudah dibaca	4	Baik (B)
7.	Hasil cetakan media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> tidak pecah	4	Baik (B)
8.	Ukuran media memadai untuk digunakan oleh siswa secara berkelompok yang terdiri dari 3-5 orang.	5	Sangat Baik (SB)
9.	Bahan pembuatan media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> kuat dan tahan lama	5	Sangat Baik (SB)
10.	Cetakan dan bentuk media Monopoli <i>Pop-Up</i> rapi	4	Baik (B)
11.	Bahan yang digunakan pada media amandigunakan untuk siswa sekolah dasar	4	Baik (B)
12.	Komponen-komponen media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> disajikan dengan lengkap(papan permainan, dadu, bidak, kartu <i>pop-up</i> kartu tantangan, kartu hak milik, kartubantuan. dan buku panduan)	5	Sangat Baik (SB)
13.	Petak pada desain papan permainan lengkap(petak start, petak open <i>pop-up</i> , petak pertanyaan, petak bebas pertanyaan, petak penjara, petak kartu bantuan dan petak bebas parkir)	5	Sangat Baik (SB)
14.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4	Baik (B)
15.	Kemudahan penggunaan media	4	Baik (B)
Jumlah ($\sum x$)		68	
Jumlah Skor Maksimum ($\sum xi$)		75	
Kesimpulan Penilaian		Sangat Valid	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

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

$$= (68/75) \times 100\%$$

$$= \mathbf{90,7\% \ (Sangat \ Valid)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu “**90,7%**” dengan kriteria “**Sangat Valid**”, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**Layak**” untuk digunakan.

b) Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur kevalidan bahasa yang terdapat pada media Monopoli *Pop-Up*, serta untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator. Adapun pada penilaian bahasa pada media divalidator oleh Ibu **Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd**. Berikut ringkasan hasil validasi bahasa yang disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1.	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan/Informasi.	4	Baik (B)
2.	Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung kesasaran.	5	Sangat Baik (SB)
3.	Kesesuaian dengan Bahasa Indonesia.	5	Sangat Baik (SB)
4.	Informasi disampaikan dengan Bahasa yang menarik.	5	Sangat Baik (SB)
5.	Memotivasi peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajarinya.	4	Baik (B)
6.	Peserta didik mampu mencari jawaban secara mandiri/berkelompok	4	Baik (B)

No.	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
7.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	5	Sangat Baik (SB)
8.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat emosional peserta didik.	5	Sangat Baik (SB)
9.	Tata kalimat mengacu pada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	4	Baik (B)
10.	Mengacu pada disempurnakan ejaan yang disempurnakan.	5	Sangat Baik (SB)
Jumlah ($\sum x$)		46	
Jumlah Skor Maksimum ($\sum xi$)		50	
Kesimpulan Penilaian		Sangat Valid	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

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

$$= (46/50) \times 100\%$$

$$= \mathbf{92\% \text{ (Sangat Valid)}}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli bahasa diperoleh skor yaitu “**92%**” dengan kriteria “**Sangat Valid**”, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* “**Layak**” untuk digunakan.

c) Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi

Validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kevalidan isi materi pada media Monopoli *Pop-Up*, serta untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator terhadap sajian materi mata pelajaran IPAS tentang sistem pencernaan manusia pada media Monopoli *Pop-Up*. Adapun dalam hal ini media divalidator oleh Ibu **Laili Husna, S.Pd, Gr.** Berikut ringkasan hasil validasi materi pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Produk Dari Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	X	Kriteria
1.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> dengan Capaian pembelajaran	4	Baik (B)
2.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> dengan Tujuan pembelajaran	4	Baik (B)
3.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> dengan Alur tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik (SB)
4.	Kedalaman materi pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> mampu sebagai bekal untuk mempelajari materi berikutnya	4	Baik (B)
5.	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar yang digunakan	5	Sangat Baik (SB)
6.	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas V	4	Baik (B)
7.	Kesesuaian materi yang disampaikan pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> dapat dipertanggung jawabkan	5	Sangat Baik (SB)
8.	Kesesuaian soal/pertanyaan pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> dengan materi dan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik (SB)
9.	Materi pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> mudah dipahami dan jelas	4	Baik (B)
10.	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	5	Sangat Baik (SB)
11.	Kesesuaian penggunaan huruf kapital	5	Sangat Baik (SB)
12.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran	5	Sangat Baik (SB)
13.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> tidak mengandung makna ganda atau ambigu	5	Sangat Baik (SB)
14.	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i>	5	Sangat Baik (SB)
15.	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i>	5	Sangat Baik (SB)
Jumlah h ($\sum x$)		46	
Jumlah Skor Maksimum ($\sum xi$)		50	
Kesimpulan Penilaian		Sangat Valid	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

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

$$= (70/75) \times 100\%$$

$$= \mathbf{93,3\% \text{ (Sangat Valid)}}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli bahasa menunjukkan hasil skor yaitu “**93,3%**” dengan kriteria “**Sangat Valid**”, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* “**Layak**” untuk digunakan.

4. Tahap Implementasi

Setelah divalidasi dan tidak memerlukan perbaikan/revisi, langkah berikutnya yaitu melaksanakan uji coba lapangan dengan penilaian respon guru dan respon siswa. Hasil setelah dilakukan pengujian terhadap guru dan siswa sebanyak 25 siswa pada kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak menunjukkan bahwa media mendapatkan penilaian dengan presentase nilai kategori sangat praktis tidak perlu revisi. Dengan demikian, pengembangan media ini telah berhasil mencapai tujuan dari penelitian melihat hasil dari respon guru dan siswa.

a. Data Hasil Penilaian Respon Guru dan Siswa

Hasil penilaian respon guru dari ibu **Laili Husna, S.Pd, Gr.** yakni guru kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak. Dari hasil penilaian respon guru yang diberikan media *Monopoli Pop-Up* mendapatkan presentase penilaian yakni “**88%**” dikategorikan “**Sangat Praktis**”. Hasil penilaian respon guru menjelaskan bahwa media *Monopoli Pop-Up* dapat meningkatkan hasil

belajar dan pemahaman konsep siswa, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sangat berpengaruh terhadap siswa dengan menggunakan media Monopoli *Pop-Up* materi sistem pencernaan manusia. Berikut ringkasan hasil penilaian respon guru pada tabel berikut ini :

Tabel 4.5 Data analisis kepraktisan produk oleh guru

No.	Pernyataan	X	Kriteria
1.	Media yang disajikan menarik secara visual	5	Sangat Baik (SB)
2.	Gambar yang disajikan tidak pecah	4	Baik (B)
3.	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran	4	Baik (B)
4.	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	4	Baik (B)
5.	Penggunaan media dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran	5	Sangat Baik (SB)
6.	Ketepatan materi dengan Tujuan pembelajaran	4	Baik (B)
7.	Kesesuaian materi dengan Capaian pembelajaran (CP)	4	Baik (B)
8.	Penyampaian materi yang berurutan	4	Baik (B)
9.	Dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran	5	Sangat Baik (SB)
10.	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian siswa	5	Sangat Baik (SB)
Jumlah h ($\sum x$)		44	
Jumlah Skor Maksimum ($\sum xi$)		50	
Kesimpulan Penilaian		Sangat Praktis	

Data analisis yang diatas merupakan hasil perhitungan dengan rumus :

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

$$= (44/50) \times 100\%$$

$$= \mathbf{88 \% (Sangat Praktis)}$$

Penulis juga menguji kepraktisan media pada 25 peserta didik Kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak yang akan menguji kepraktisan produk. Hasil analisis uji kepraktisan yang telah dilakukan kepada peserta didik dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.6 Data analisis kepraktisan oleh siswa

No.	Siswa	Pernyataan										F	N
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	AL FAHRI SANJAYA	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	45	50
2.	ARYA PRADANA	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	50
3.	ARYANDA PRATAMA	4	5	5	4	3	5	5	3	4	5	43	50
4.	FALDI RAMADHAN	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	47	50
5.	FAQIQA HUMAIRA	5	3	4	5	4	5	4	3	4	5	42	50
6.	FITRY ANANTA	5	4	3	5	4	3	5	3	5	3	40	50
7.	HARITSAH MUHADIS A	5	3	4	4	5	5	4	5	5	5	45	50
8.	JEFRI MAULANA	5	3	4	4	5	3	4	3	4	5	38	50
9.	JIDAN	5	5	3	4	5	4	3	5	5	4	43	50
10.	M. ALFARIZI	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	46	50
11.	M. FADIL PRATAMA	5	3	4	3	3	5	3	4	3	3	36	50
12.	M. ZUANDA ALBI	5	3	4	4	5	3	4	4	3	5	40	50
13.	MAHER MUBARQA A	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	47	50
14.	MHD. ALFARIZI	3	3	5	5	5	4	3	3	3	4	38	50
15.	NURHAZIZAH	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	47	50
16.	SEPTYA NAPISA	4	3	5	5	4	4	3	3	5	4	40	50
17.	SYARSA OQRAINI P	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	46	50
18.	RENO PRAYOGA	5	5	5	4	3	4	4	5	3	3	41	50
19.	ZAHIRA SHAQILA	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	38	50
20.	ELYKA YULIANI	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	46	50
21.	ANDIN YUSRIYYAH H	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	46	50
22.	MUHAMMAD NIZAM S	5	4	3	3	5	4	3	4	5	4	40	50
23.	SATINA MAWARDAH N	5	3	3	4	3	4	3	5	5	5	40	50
24.	NAYLA DINAR AYU	5	4	5	4	5	3	4	3	5	4	42	50
25.	HABIB PRATAMA	4	5	5	4	5	4	3	3	4	4	41	50
Jumlah												1.062	1.250
Rata-rata Kepraktisan												84,96 %	

Data analisis yang ada di atas merupakan hasil perhitungan dengan rumus :

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

$$= (1.062/1.250) \times 100\%$$

$$= \mathbf{84,96 \% (Sangat Praktis)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peserta didik pada uji coba, media Monopoli *Pop-Up* pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia dengan hasil proporsi “**84, 96 %**” dan kriteria “**Sangat Praktis**”, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**Layak**” untuk digunakan.

4.2. Pembahasan

Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* sebagai produk dikembangkan dalam beberapa tahap mengikuti model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahapan sebagai berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun karena keterbatasan waktu penelitian, hanya dilakukan sampai tahap implementasi saja. Selanjutnya dilakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran ini diawali dengan tahap analisis. Tujuan tahap analisis adalah untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap ini terdiri dari analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis siswa. Analisis kebutuhan siswa mengungkapkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk berpartisipasi aktif dalam pengajaran dan kegiatan pembelajaran di kelas. Tahap analisis materi dilihat berdasarkan karakteristik materi yang ada pada

media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran. Pada tahap analisis materi penulis membuat isi media dan bahan ajar berdasarkan kurikulum yang sesuai dengan sekolah yaitu Kurikulum Merdeka dan analisis materi dilakukan untuk mengetahui kemampuan media dalam menyampaikan materi yang akan digunakan. Kemudian analisis peserta didik, dapat dilihat bahwa siswa dapat memahami materi yang peneliti berikan kepada siswa pada saat penggunaan media Monopoli *Pop-Up*. Siswa sangat aktif dalam pembelajaran, mendengarkan intruksi penggunaan dan menghargai guru yang ketika sedang menjelaskan.

Kemudian tahap desain, yaitu dengan beberapa tahap mulai dari pengumpulan referensi yaitu mencari dan mengumpulkan gambar, soal-soal dan template desain untuk melengkapi serta menyusun media pembelajaran. Pembuatan modul yaitu modul ajar yang disesuaikan dengan Tujuan pembelajaran, Indikator pencapaian tujuan pembelajaran, Konsep utama dan Kompetensi awal yang telah dirancang untuk setiap pertemuan. Dan selanjutnya tahap pembuatan instrumen penilaian berupa angket kelayakan produk. Angket ini akan menghasilkan data yang bersumber dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru dan siswa.

Tahap berikutnya dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan, media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* dalam pengembangannya menggabungkan antara permainan Monopoli dan kartu *Pop-Up*. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang

pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Media monopoli lebih disukai peserta didik untuk belajar dan juga dapat melatih kejujuran (Risma & Annisa, 2019) ditambah lagi dengan gabungan unsur *pop-up* yang dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka halamannya (Safri et.al., 2017). Pada tahap ini peneliti membuat media yang sesungguhnya, sesuai dengan media Monopoli *Pop-Up* yang sudah dirancang. Selanjutnya peneliti melakukan validasi penilaian dari ahli media, bahasa dan materi. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Media tersebut diuji kelayakannya berupa memberi penilaian oleh para validator. Berdasarkan analisis penilaian media oleh Validator Media diperoleh nilai “90,7%”, Validator Materi “93,3%“, dan Validator Bahasa “92%“, dengan kriteria “Sangat Valid”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Tahap akhir pada penelitian pengembangan media ini adalah tahap implementasi. Tahap uji coba lapangan ini dilaksanakan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian hasil respon oleh guru dan siswa. Hasil penilaian kepraktisan media oleh guru menunjukkan hasil nilai yaitu “88%” dan respon peserta didik dengan hasil rata-rata kepraktisan “84, 96%” mendapatkan kriteria “Sangat Praktis”, yang artinya media “Layak” untuk digunakan dalam media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Pop-Up yang dikembangkan layak digunakan pada siswa kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak. Media Monopoli yang digunakan untuk pembelajaran IPAS mendapatkan respon sangat baik oleh peserta didik. Seluruh peserta didik sangat menikmati permainan media Monopoli *Pop-Up*.

Penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Tsuaibatul Islamiyah (2017) tentang monopoli yaitu pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli, dari analisis paparan data memiliki tingkat kelayakan dengan hasil validasi ahli isi mencapai tingkat kevalidan 95% atau sangat valid, ahli media mencapai tingkat kevalidan 80% atau valid, ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 75% atau valid.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Amandatriya Nissa Adilah dan Minsih (2022) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar dari hasil penelitian maupun pembahasan yang dilakukan dari uji kelayakan media didapat presentase skor sebesar 90% dengan kategori sangat layak, sedangkan uji kelayakan praktik mendapat skor 94% dengan kategori yang sama, yakni sangat layak. Uji coba terbatas juga dilakukan peneliti, hasilnya ialah produk sangat layak ketika diujicobakan terhadap siswa dengan mendapat perolehan skor sebesar 96,67% dengan kategori sangat layak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil analisis yang telah dipaparkan pada bab I - IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak telah dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi sesuai kebutuhan yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap *Analysis* (analisis) dengan menganalisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik. *Design* (perancangan) yaitu dengan mengumpulkan referensi dari berbagai sumber, *Development* (pengembangan) merupakan tahap pembuatan media yang sesungguhnya, sesuai dengan media Monopoli *Pop-Up* yang sudah dirancang. dan *Implementation* (implementasi) menjadi tahap pengujian kelayakan media penilaian oleh para ahli dan pengujian kepraktisan oleh guru dan siswa.
2. Berdasarkan hasil validasi ahli media diketahui bahwa media Monopoli *Pop-Up* mendapatkan penilaian “68” dengan presentase “90,7%” masuk pada kategori sangat valid dan sangat layak. Penilaian ahli materi mendapatkan penilaian “70” dengan presentase “93,3%” dalam kategori sangat valid dan sangat layak digunakan. Sedangkan penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan penilaian “46” dengan presentase “92%” dengan kategori sangat valid dan sangat layak digunakan.

3. Berdasarkan hasil praktis pengembangan media menunjukkan hasil penilaian angket guru bahwa media Monopoli *Pop-Up* yang ditampilkan dengan presentase nilai 88% kategori sangat praktis. Pada penilaian angket respon siswa mendapatkan presentase nilai 84,96% dengan kategori sangat praktis.

5.2. Saran Pengguna

Berdasarkan hasil kesimpulan , maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran Monopoli *Pop-Up* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.
2. Saran penulis, permainan Monopoli *Pop-Up* diharapkan dapat menjadi inspirasi guru ataupun peneliti lain untuk berinovasi mengembangkan permainan monopoli lainnya yang memuat tidak hanya satu materi saja namun beberapa materi agar lebih maksimal penggunaannya.
3. Pengujian produk dapat dilaksanakan secara lebih luas untuk menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik lagi.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Pembelajaran

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR
<ol style="list-style-type: none">1. Nama Penulis : Fitria Syafira2. Instansi : SD Negeri 105277 Hamparan Perak3. Tahun : 20244. Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar5. Kelas : V (Lima)6. Alokasi Waktu : 140 menit (2 x pertemuan)
TUJUAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none">• Fase C• Elemen : Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial)• Tujuan Pembelajaran :<ol style="list-style-type: none">5.1. Peserta didik mendeskripsikan struktur, fungsi, dan proses kerja organ utama dalam sistem pencernaan menggunakan model yang dibuat sendiri.• Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran :<p>Melalui kegiatan berbasis <i>Game Based Learning</i> melalui media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> Peserta didik mampu mendeskripsikan struktur, fungsi, dan proses kerja organ utama dalam sistem pencernaan menggunakan model yang dibuat sendiri dengan tepat.</p>• Konsep Utama: Sistem pencernaan pada manusia
KOMPETENSI AWAL
<ol style="list-style-type: none">1) Peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran belum bisa menjelaskan fungsi, dan proses kerja organ utama dalam sistem pencernaan menggunakan model dan media pembelajaran yang dibuat sendiri, sedangkan setelah pembelajaran peserta didik menjelaskan fungsi dan proses kerja organ utama dalam sistem pencernaan pada manusia.2) Peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran belum bisa membuat dan mempresentasikan fungsi, dan proses kerja organ utama dalam sistem pencernaan menggunakan model dan media pembelajaran yang dibuat sendiri, sedangkan setelah pembelajaran peserta didik mampu membuat dan mempresentasikan fungsi dan proses kerja organ utama dalam sistem pencernaan pada manusia.3) Peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran belum bisa memeberikan komentar dan apresiasi kepada teman sekelasnya, sedangkan setelah pembelajaran peserta didik dengan aktif memberikan komentar dan apresiasi secara langsung saat pembelajaran.

PROFIL PELAJAR PANCASILA
1) Mandiri, 2) Bergotong-royong, 3) Bernalar kritis, dan 4) Kreatif.
SARANA DAN PRASARANA
Peserta didik regular
MODEL PEMBELAJARAN : <i>Game Based Learning</i>
METODE PEMBELAJARAN: 1. Tanya Jawab 2. Diskusi kelompok 3. Ceramah
MODA PEMBELAJARAN :
Luring
KOMPONEN INTI
PEMAHAMAN BERMAKNA
Sistem pencernaan merupakan proses pencernaan yang mengubah makanan menjadi sari-sari makanan yang dapat diserap oleh tubuh. Proses pencernaan terjadi di dalam saluran pencernaan dan dibantu oleh enzim – enzim yang dihasilkan oleh kelenjar pencernaan. Sistem pencernaan diawali di dalam mulut dengan dikunyahnya makanan oleh gigi. Kemudian makanan akan dicerna lebih lanjut di dalam lambung. Setelah itu, makanan masuk ke dalam usus halus untuk dicerna sehingga terbentuk sari-sari makanan. Di usus halus juga terjadi penyerapan sari – sari makanan. Makanan yang tidak diserap usus halus akan masuk ke dalam usus besar untuk dikeluarkan melalui anus. Proses pencernaan makanan dibagi menjadi dua, yaitu pencernaan mekanik dan kimiawi.
PERTANYAAN PEMANTIK
1. Menurut anak -anak apakah sarapan itu penting? Mengapa? 2. Ketika kita sarapan, setelah dikerongkongan kemudian dimana makanan itu diolah? 3. Apa yang anak – anak ketahui tentang organ pencernaan?

4. Proses apa yang terjadi Ketika makanan mencapai lambung?
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Pertemuan ke 1
Kegiatan Awal
<p>Kegiatan Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik memulai dengan berdoa bersama. 2. Guru menyapa dengan menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. <p>Kegiatan Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memulai pembelajaran dengan menanyakan beberapa pertanyaan pembuka <ul style="list-style-type: none"> • Apakah sarapan pagi itu penting? Mengapa? • Ketika kita sarapan, setelah dikerongkongan kemudian dimana makanan itu diolah? 4. Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa di bab ini akan belajar mengenai sistem pencernaan pada manusia. 5. Guru memandu peserta didik untuk menggali apa yang ingin mereka ketahui tentang sistem pencernaan pada manusia. <p>Kegiatan Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak peserta didik untuk membuat kelompok yang beranggotakan 5 orang di setiap kelompoknya. 2. Guru mengenalkan Media Pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> sistem pencernaan manusia. 3. Guru memberikan cara aturan permainan kemudian peserta didik bersama kelompoknya membaca buku panduan permainan. <p>lkpd kegiatan I.</p> <p>Guru mempersiapkan peserta didik untuk melalui beberapa tahapan kegiatan <i>Game Based learning</i> berikut :</p>

4. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai sistem pencernaan manusia.
5. Guru membagikan anggota kelompok dengan pin/lampion sebagai penanda dalam permainan monopoli *pop-up*.
6. Siswa bermain secara bergantian dengan anggota kelompoknya untuk mengumpulkan point pada permainan monopoli *pop-up*.
7. Guru tetap mendampingi proses permainan yang berlangsung untuk memberikan point setiap kelompok.
8. Hasil akhir permainan akan dimenangkan oleh kelompok yang memiliki point terbanyak.

Kegiatan Akhir

1. Peserta didik dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Peserta didik mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Guru meminta peserta didik untuk menyelesaikan lembar kerja peserta didik (LKPD).
4. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa penutup.

Pertemuan ke 2

Kegiatan Awal

Kegiatan Orientasi

1. Guru dan peserta didik memulai dengan berdoa bersama.
2. Guru menyapa dengan menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik.

Kegiatan Apersepsi

3. Guru memeberikan *Ice breaking* agar sisa lebih fokus dalam memulai pembelajaran
4. Guru mengingatkan kembali agenda kegiatan pada pertemuan pembelajaran sebelumnya

Kegiatan Motivasi

5. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Finalisasi pengerjaan LKPD
 - a. Peserta didik mengerjakan penyelesaian 50% dari LKPD dari pertemuan sebelumnya.
2. Memonitor kemajuan penyelesaian LKPD
 - b. Guru memantau setiap pekerjaan masing masing kelompok
 - c. Guru memfasilitasi setiap pertanyaan terkait dengan LKPD yang dikerjakan oleh peserta didik
 - d. Guru melakukan penilaian proses penyelesaian project
3. Peserta didik mempresentasikan dan menguji hasil penyelesaian LKPD
 - e. Guru mengatur dan memfasilitasi setiap kelompok untuk mempresentasikannya didepan kelas
 - f. Peserta didik yang lain menyimak dan memberikan komentar terhadap LKPD kelompok yang melakukan presentasi
 - g. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil dari presentasi.
4. Mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil LKPD
 - h. Guru bersama peserta didik merefleksi kegiatan belajar yang telah dilakukan
 - i. Guru memberikan penguatan bagi peserta didik yang belum aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan Akhir

1. Peserta didik dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Peserta didik mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa penutup.

REFLEKSI PESERTA DIDIK

1. Apa kegiatan yang kalian sukai dalam permianan media pemebelajaran Monopoli *Pop-Up* sistem pencernaan pada manusia?
2. Apa kegiatan yang kalian tidak sukai dalam permianan media pemebelajaran Monopoli *Pop-Up* sistem pencernaan pada manusia?
Apakah kalian merasa kesulitan mengerjakan LKPD?

REFLEKSI PENDIDIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah media yang digunakan guru sudah menumbuhkan motivasi belajar peserta didik? 2. Berapa presentase peserta didik yang terlibat aktif dalam pelaksanaan permainan monopoli <i>pop-up</i>? 3. Apakah dengan LKPD dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik?
LAMPIRAN-LAMPIRAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahan ajar 2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 3. Media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i>
PENGAYAAN DAN REMIDIAL
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan bagi peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM diberikan materi sistem pencernaan pada manusia • Remedial Bagi Peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM. • Diberikan soal evaluasi kembali dengan bobot soal yang sudah diturunkan.
BAHAN BACAAN PENDIDIK
<p>Buku Guru SD Kelas V, Makanan Sehat, Penulis: Fransiska Susilawati</p> <p>Buku Guru SD Kelas V, Makanan Sehat, Penulis: Dhiah Saptorini dan Lili Nurlaili</p>
BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK
<p>Buku Siswa SD Kelas V, Makanan Sehat, Penulis: Fransiska Susilawati</p>
DAFTAR PUSTAKA
<p>Susilawati, Fransiska. 2017. Buku siswa Makanan Sehat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia: Jakarta.</p> <p>Susilawati, Fransiska. 2017. Buku guru Makanan Sehat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia: Jakarta.</p> <p>Saptorini, Dhiah. Nurlaili, Lili. 2017. Buku Teks Tematik Terpadu Makanan Sehat. Yudhistira: Bogor.</p>

Lampiran 2 Lembar Hasil Wawancara Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan pada sekolah ini bu?	Sekolah ini telah menggunakan Kurikulum Merdeka.
2.	Berapa jumlah siswa di kelas V ini bu?	Jumlahnya yaitu 25 siswa, (10 Perempuan dan 15 Laki-laki).
3.	Berapa nilai KKM di sekolah ini bu?	Nilai KKM nya yaitu 60.
4.	Apakah nilai-nilai peserta didik sudah mencapai batas nilai KKM bu?	Rata-rata siswa sudah bisa mencapai KKM tapi masih ada sebagian siswa yang perlu meningkatkan hasil belajarnya
5.	Apakah ibu mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum melakukan proses pembelajaran bu?	Ya saya mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum saya akan mengajar di kelas.
6.	Apakah ada kendala disaat ibu melakukan proses pembelajaran bu?	Ya ada, salah satunya yaitu kesulitan dalam menciptakan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
7.	Bagaimana ibu mengatasi kendala yang didapatkan selama proses pembelajaran bu?	Yang biasanya saya lakukan yaitu dengan cara saya mengajar menggunakan model dan metode. Hal tersebut saya lakukan agar siswa menjadi aktif belajar.
8.	Apakah ibu menggunakan media pada saat mengajar bu?	Ya saya menggunakan media di beberapa mata pelajaran yang akan saya bawakan. Tidak semua materi memiliki media yang tepat. Oleh karena itu, saya masih bingung jika saya harus membuat media di setiap materi yang berbeda-beda. Salah satu media pembelajaran yang saya buat yaitu media pembelajaran yang menampilkan cara pernapasan manusia.
9.	Media pembelajaran apa saja yang pernah ibu gunakan saat mengajar bu?	Saya biasanya menggunakan media gambar, media audiovisual, dan terkadang saya membuat media pembelajaran menggunakan barang-barang yang sudah tidak terpakai.
10.	Bagaimana respon siswa jika ibu menggunakan media pada saat proses pembelajar?	Siswa sangat senang ketika menggunakan media sehingga mereka semangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
11.	Apakah terdapat kesulitan saat mengajar menggunakan media bu?	Di beberapa kesempatan penggunaan media pembelajaran malah membuat mereka bingung karena media yang dibuat susah digunakan dan dipahami, sehingga saya harus lebih ekstra dalam

		memperjelaskan penggunaan media pembelajaran tersebut.
12.	Menurut ibu, apa kelemahan dan kelebihan mengajar menggunakan media pembelajaran bu?	Kelebihan menggunakan media yaitu pembelajaran saya menjadi menarik dan siswa menjadi aktif. Sedangkan kelemahan menggunakan media yaitu disaat saya belum bisa mengontrol kelas dengan baik sehingga dapat mengakibatkan suasana kelas yang kurang kondusif.

Medan, 13 Desember 2023

Guru kelas V



Laili Husna, S.Pd., Gr.

Lampiran 3 Angket Lembar Validasi Ahli Media

Angket Lembar Validasi Ahli Media

- Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak
- Materi** : Sistem Pencernaan Pada Manusia
- Penyusun** : Fitria Syafira
- Nama Dosen** : M. Avif Toni Suhendra Saragih, M.Pd

A. Petunjuk Pengisian :

- a. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- b. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan :

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup Baik (CB)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

- c. Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal “Cukup Baik“
- d. Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

NO.	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
TAMPILAN						
A. Daya Tarik Media						
1	Tampilan komponen media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> menarik (papan permainan, dadu, bidak, kartu <i>pop-up</i> , kartu tantangan, kartu hak milik, kartu bantuan. dan buku panduan)	√				
2	Kemampuan media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> menarik perhatian siswa untuk belajar	√				
B. Desain Media						
3	Kualitas gambar pada tampilan media	√				
4	Teks pada media dapat dibaca dengan baik		√			
5	Keterpaduan pemilihan warna	√				
FISIK						
A. Kejelasan Cetakan						
6	Gambar dan teks pada cetakan media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> jelas dan mudah dibaca		√			
7	Hasil cetakan media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> tidak pecah		√			
8	Ukuran media memadai untuk digunakan oleh siswa secara berkelompok yang terdiri dari 3-5 orang.	√				
B. Kualitas Bahan yang Digunakan						
9	Bahan pembuatan media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> kuat dan tahan lama	√				
10	Cetakan dan bentuk media Monopoli <i>Pop-Up</i> rapi		√			
11	Bahan yang digunakan pada media aman digunakan untuk siswa sekolah dasar		√			
C. Kelengkapan Komponen-Komponen Media						
12	Komponen-komponen media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> disajikan dengan lengkap (papan permainan, dadu, bidak, kartu <i>pop-up</i> kartu tantangan, kartu hak milik, kartu bantuan. dan buku panduan)	√				
13	Petak pada desain papan permainan lengkap (petak start, petak open <i>pop-up</i> , petak pertanyaan, petak bebas pertanyaan, petak penjara, petak kartu bantuan dan petak bebas parkir)	√				

PENGUNAAN						
A. Penggunaan Buku Petunjuk						
14	Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓		
15	Kemudahan penggunaan media			✓		

Komentar dan saran oleh Bapak/Ibu Validator

Jangan lupa di HAKI kon ...

.....

.....

.....

.....

.....

Medan, 17 Mei 2024

Validator


M. Avif Toni Suhendra Saragih, M.Pd

Lampiran 4 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media

Hasil Uji Valid Produk Oleh Ahli Media

Nama Ahli Media	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
M. Avif Toni Saragih, M.Pd	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4
Jumlah	68														
Jumlah Total	75														
Presentasi	90,7 %														

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan :

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

$$= (68/75) \times 100\%$$

$$= 90,7\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Skor Dalam %	Kategori Kevalidan Media
81%-100%	Sangat Valid
61%%-80	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0-20%	Sangat Tidak Valid

Jadi hasilnya = 90,7 % (Sangat Valid)

Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada materi Sistem Pencernaan Manusia **Sangat Valid** digunakan pada kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak.

Lampiran 5 Angket Lembar Validasi Ahli Materi

Angket Lembar Validasi Ahli Materi

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak

Materi : Sistem Pencernaan Pada Manusia

Penyusun : Fitria Syafira

Nama Guru : Laili Husna, S.Pd.Gr

A. Petunjuk Pengisian :

- a. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi.
- b. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada salah satu pilihan. Keterangan Pilihan:
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup Baik (CB)
2 = Kurang (K)
1 = Sangat Kurang (SK)
- d. Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal “Cukup Baik“.
- e. Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

NO	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
MATERI						
A. Kelengkapan Materi						
1	Kesesuaian materi pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> dengan Capaian pembelajaran		√			
2	Kesesuaian materi pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> dengan Tujuan pembelajaran		√			
3	Kesesuaian materi pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> dengan Alur tujuan pembelajaran	√				
B. Keluasan Materi						
4	Kedalaman materi pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> mampu sebagai bekal untuk mempelajari materi berikutnya		√			
5	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar yang digunakan	√				
6	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas V	√				
C. Keakuratan Materi						
7	Kesesuaian materi yang disampaikan pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> dapat dipertanggung jawabkan		√			
8	Kesesuaian soal/pertanyaan pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> dengan materi dan tujuan pembelajaran	√				
9	Materi pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> mudah dipahami dan jelas	√				
KEBAHASAAN						
A. Penggunaan Kaidah Bahasa						
10	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	√				
11	Kesesuaian penggunaan huruf kapital	√				
B. Penggunaan Bahasa						
12	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran		√			
13	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> tidak mengandung makna ganda atau ambigu	√				
PENYAJIAN						
A. Keterpaduan Tampilan Media						
14	Kesesuaian gambar dan tulisan pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i>	√				
15	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i>	√				

Komentar dan saran oleh Bapak/Ibu Validator

*Material yang disajikan pada media Sangat menarik & layak
untuk diuji coba.*

.....

.....

.....

.....

Hampan Perak,

Validator



Laili Jusna, S.Pd.Gr

Lampiran 6 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi

Hasil Uji Valid Produk Oleh Ahli Materi

Nama Ahli Materi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Laili Husna, S.Pd. Gr	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5
Jumlah	70														
Jumlah Total	75														
Presentasi	93,3 %														

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan :

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

$$= (70/75) \times 100\%$$

$$= 93,3\% \text{ (Sangat Valid)}$$

Skor Dalam %	Kategori Kevalidan Media
81%-100%	Sangat Valid
61%%-80	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0-20%	Sangat Tidak Valid

Jadi hasilnya = 93,3 % (Sangat Valid)

Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada materi Sistem Pencernaan Manusia **Sangat Valid** digunakan pada kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak.

Lampiran 7 Angket Lembar Validasi Ahli Bahasa

Angket Lembar Validasi Ahli Bahasa

- Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak
- Materi** : Sistem Pencernaan Pada Manusia
- Penyusun** : Fitria Syafira
- Nama Dosen** : Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd

A. Petunjuk Pengisian :

- a. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum mengisi
- b. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada salah satu pilihan.

Keterangan Pilihan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

SK : Sangat Kurang

- c. Media pembelajaran dikatakan valid jika rata-rata skor berada pada kategori minimal “Cukup Baik“
- d. Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Indikator Penilaian	Aspek yang diamati	SB	B	CB	KB	SK
			5	4	3	2	1
1.	Ketepatan struktur kalimat	1. Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan/Informasi.		√			
2.	Keefektifan kalimat	2. Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung kesasaran.	√				
3.	Kebakuan	3. Kesesuaian dengan Bahasa Indonesia.	√				
4.	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	4. Informasi disampaikan dengan Bahasa yang menarik.	√				
5.	Kemampuan memotivasi peserta didik	5. Memotivasi peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk mempelajarinya.		√			
6.	Kemampuan mendorong kreativitas peserta didik	6. Peserta didik mampu mencari jawaban secara mandiri/berkelompok.		√			
7.	Ketepatan bahasa	7. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	√				
8.	Kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik	8. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat emosional peserta didik.	√				
9.	Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah	9. Tata kalimat mengacu pada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar.		√			
10.	Konsistensi penggunaan symbol	10. Mengacu pada disempurnakan ejaan yang disempurnakan.	√				

Komentar dan saran oleh Bapak/Ibu Validator

Bahan ajar layak Uji Coba dan Raporan

.....

.....

.....

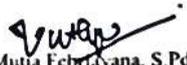
.....

.....

.....

Medan, 13 Mei 2024

Validator


Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd

Lampiran 8 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Bahasa

Hasil Uji Valid Produk Oleh Ahli Bahasa

Nama Ahli Bahasa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5
Jumlah	46									
Jumlah Total	50									
Presentasi	92 %									

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan :

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

$$= (46/50) \times 100\%$$

$$= 92 \% \text{ (Sangat Valid)}$$

Skor Dalam %	Kategori Kevalidan Media
81%-100%	Sangat Valid
61%%-80	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0-20%	Sangat Tidak Valid

Jadi hasilnya = 92 % (Sangat Valid)

Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada materi Sistem Pencernaan Manusia **Sangat Valid** digunakan pada kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak.

Lampiran 9 Lembar Penilaian Respon Guru

Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* Sistem Pencernaan Manusia pada Kelas V Oleh Guru

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hampan Perak

Penyusun : Fitria Syafira

Nama Guru : Laili Husna, S.Pd.Gr

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini dibuat untuk mengetahui penilaian dari guru tentang pengembangan media Monopoli *Pop-Up* pada materi IPA Sistem Pencernaan Manusia.
2. Pendapat, kritik, saran penilaian yang akan diberikan kepada peneliti akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon guru untuk memberikan penilaian dan pendapatnya pada setiap kriteria memberi tanda cengtang pada kolom dibawah.
4. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (\surd) pada salah satu pilihan. Keterangan Pilihan:
 - 1 : Sangat Kurang Baik
 - 2 : Kurang Baik
 - 3 : Cukup Baik
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik
5. Setelah melakukan penilaian, bapak/ibu dimohon untuk mengisi pendapat saran atau komentar serta memberikan kesimpulan mengenai kelayakan dari media pembelajaran pada kolom yang sudah disediakan.

No.	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Media yang disajikan menarik secara visual	✓				
2	Gambar yang disajikan tidak pecah		✓			
3	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi pembelajaran		✓			
4	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan		✓			
5	Penggunaan media dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran	✓				
6	Ketepatan materi dengan Tujuan pembelajaran		✓			
7	Kesesuaian materi dengan Capaian pembelajaran (CP)		✓			
8	Penyampaian materi yang berurutan		✓			
9	Dapat mempermudah dalam memahami pembelajaran	✓				
10	Penggunaan media dapat menarik minat serta perhatian siswa	✓				

Komentar dan saran oleh Bapak/Ibu Guru

Media menarik & menyenangkan untuk mendukung proses pembelajaran.

.....

.....

Hampan Perak,

Guru



Laili Husna, S.Pd.Gr

Lampiran 10 Angket Respon Guru

Hasil Respon Kepraktisan Produk Oleh Guru

Nama Guru	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Laili Husna, S.Pd. Gr	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5
Jumlah	44									
Jumlah Total	50									
Presentasi	88 %									

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan :

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

$$= (44/50) \times 100\%$$

$$= 88 \ % \ (\text{Sangat Praktis})$$

Skor Dalam %	Kategori Kevalidan Media
81%-100%	Sangat Praktis
61%%-80	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0-20%	Sangat Tidak Praktis

Jadi hasilnya = 88 % (Sangat Valid)

Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada materi Sistem Pencernaan Manusia **Sangat Praktis** digunakan pada kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak.

Lampiran 11 Angket Respon Siswa

Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* Sistem

Pencernaan Manusia pada Kelas V

Oleh Peserta Didik

Penyusun : Fitria Syafira

Nama peserta didik :

Kelas :

No.Absen :

Petunjuk pengisian

- Isilah nama dan nomor absen
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda tanda ceklis (\checkmark) pada salah satu pilihan.
 - 1 : Sangat Kurang Baik
 - 2 : Kurang Baik
 - 3 : Cukup Baik
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik
- Mintalah penjelasan guru jika belum jelas
- Mohon isi dengan kejujuran

No.	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran permainan Monopoli <i>Pop-Up</i> mempermudah untuk memahami materi					
2	Pertanyaan atau soal dalam media pembelajaran permainan Monopoli <i>Pop-Up</i> mudah di mengerti					
3	Media pembelajaran permainan Monopoli <i>Pop-Up</i> menarik dan menyenangkan.					

4	Desain media pembelajaran permainan Monopoli <i>Pop-Up</i> di kemas dengan menarik					
5	Gambar dalam media pembelajaran permainan Monopoli <i>Pop-Up</i> berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari					
6	Desain gambar dalam media pembelajaran permainan Monopoli <i>Pop-Up</i> membantu mengingat materi yang sedang dipelajari					
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran permainan Monopoli <i>Pop-Up</i> mudah di mengerti					
8	Panduan penggunaan media pembelajaran permainan Monopoli <i>Pop-Up</i> mudah di mengerti					
9	Media pembelajaran permainan Monopoli <i>Pop-Up</i> menimbulkan dorongan untuk memperhatikan dengan serius materi yang disajikan					
10	Media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan cocok untuk materisistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPAS					

Hamparan Perak,

Siswa

Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa

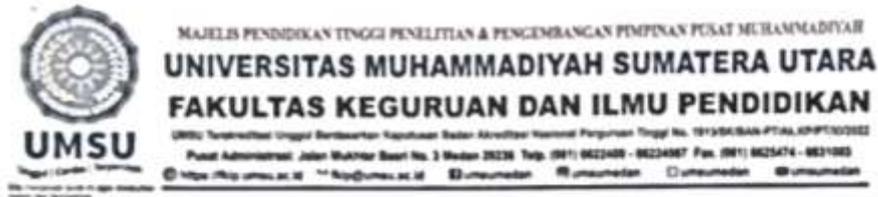
Hasil Respon Kepraktisan Produk Oleh Siswa

No.	Siswa	Pernyataan										Σx	Σx_i
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	AL FAHRI SANJAYA	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	45	50
2.	ARYA PRADANA	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	50
3.	ARYANDA PRATAMA	4	5	5	4	3	5	5	3	4	5	43	50
4.	FALDI RAMADHAN	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	47	50
5.	FAQIQA HUMAIRA	5	3	4	5	4	5	4	3	4	5	42	50
6.	FITRY ANANTA	5	4	3	5	4	3	5	3	5	3	40	50
7.	HARITSAH MUHADIS A	5	3	4	4	5	5	4	5	5	5	45	50
8.	JEFRI MAULANA	5	3	4	4	5	3	4	3	4	5	38	50
9.	JIDAN	5	5	3	4	5	4	3	5	5	4	43	50
10.	M. ALFARIZI	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	46	50
11.	M. FADIL PRATAMA	5	3	4	3	3	5	3	4	3	3	36	50
12.	M. ZUANDA ALBI	5	3	4	4	5	3	4	4	3	5	40	50
13.	MAHER MUBARQA A	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	47	50
14.	MHD. ALFARIZI	3	3	5	5	5	4	3	3	3	4	38	50
15.	NURHAZIZAH	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	47	50
16.	SEPTYA NAPISA	4	3	5	5	4	4	3	3	5	4	40	50
17.	SYARSA OQRAINI P	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	46	50
18.	RENO PRAYOGA	5	5	5	4	3	4	4	5	3	3	41	50
19.	ZAHIRA SHAQILA	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	38	50
20.	ELYKA YULIANI	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	46	50
21.	ANDIN YUSRIYYAH H	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	46	50
22.	MUHAMMAD NIZAM S	5	4	3	3	5	4	3	4	5	4	40	50
23.	SATINA MAWARDAH N	5	3	3	4	3	4	3	5	5	5	40	50
24.	NAYLA DINAR AYU	5	4	5	4	5	3	4	3	5	4	42	50
25.	HABIB PRATAMA	4	5	5	4	5	4	3	3	4	4	41	50
Jumlah												1.062	1.250
Rata-rata Kepraktisan												84,96 %	

Jadi hasilnya = **84,96 % (Sangat Valid)**

Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada materi Sistem Pencernaan Manusia **Sangat Praktis** digunakan pada kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak.

Lampiran 13 Permohonan Izin Riset



Nomor : 1007/IL3-AU/UMSU-02/F/2024 Medan, 07 Dzulqa'dah 1445 H
Lamp : --- 15 Mei 2024 M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 105277 Hamparan Perak
di
Tempat

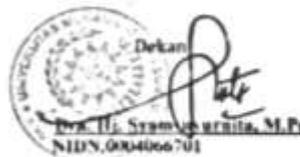
Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat walafiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Fitriya Syafira
N P M : 2002090065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pop-Up Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN.105277 Hamparan Perak

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



Penting!!



Lampiran 14 Balasan Riset



**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SD NEGERI NO. 105277 HAMPARAN PERAK
KECAMATAN HAMPARAN PERAK**

NPSN : 10200240 AKREDITASI : A NSS : 101070101035

Jl. Besar Protokol No. 63 Desa Hamparan Perak Kec. Hamparan Perak
Kab. Deli Serdang Propinsi Sumatera Utara. e-mail: sd105277hp@gmail.com Kode Pos 20374

Nomor : 421.2/050/UPT-SPF/035/PD/V/2024
Lamp : -
Hal : Balasan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ZAINAB, S.Pd
NIP : 19750803 200801 2 013
Pangkat/Gol. : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala UPT SPF SDN 105277

Menerangkan bahwa,

Nama : FITRIA SYAFIRA
NPM : 2002090065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah kami setuju untuk melaksanakan Riset di lingkungan UPT SPF SDN 105277 Hamparan Perak sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul :
"Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* Pada Materi Sistem Perencanaan Manusia Kelas V SDN 105277 Hamparan Perak".

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerja samanya kami mengucapkan terima kasih.

Hamparan Perak, 27 Mei 2024
Kepala UPT,

ZAINAB, S.Pd
NIP. 19750803 200801 2 013

Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061)-4619056 Medan 20138
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: kip@umma.ac.id



PENGESAHAN PROPOSAL

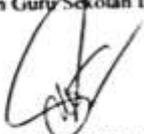
Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I Bagi:

Nama : Fitria Syafira
NPM : 2002090065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak

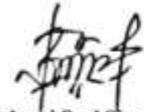
Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh:

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Pembimbing,


Meliani Sari Siregar, S. Sos., M.Pd

Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-4622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> | email: fkip@umma.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

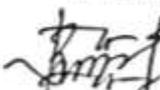
Nama : Fitria Syafira
NPM : 2002090065
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak

Pada hari Kamis, tanggal 21 Maret, Tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

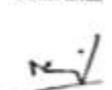
Medan, 28 April 2024

Disetujui oleh :

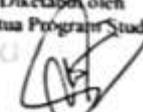
Pembimbing


Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Pembahas


Dr. Marak Doly Nasution, M.Si.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Fitria Syafira
NPM : 2002090065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak

Tanggal	Bimbingan Proposal	Paraf
Kamis, 15-11-2023	ACC Judul	
Rabu, 28-12-2023	Sistematika penulisan, Margin dan Daftar pustaka	
Jumat, 15-02-2024	Rumusan masalah, Latar belakang dan Tabel	
Selasa 20-02-2024	Perbaiki Rumusan masalah	
Senin, 04-03-2024	Perbaiki Lampiran Angket Validasi	
Kamis, 07-03-2024	ACC Seminar Proposal	

Medan, 07 Februari 2024

Diketahui oleh :
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Melyani Sari Sitepu, S. Sos., M. Pd

Lampiran 18 Form K1

FORM K1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Fitria Syafira
 N P M : 2002090065
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 117
 IPK : 3,91

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli <i>Pop-Up</i> Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak	
	Penerapan <i>Game</i> Edukasi "Misi Menemukan Harta Karun" Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 105277 Hamparan Perak	
	Pengembang Media Pembelajaran Wayang Karakter Berbahan Dasar Plastik Untuk Mendukung Gerakan "Go Green For Learning"	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Oktober 2023

Hormat Pemohon,

Fitria Syafira

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 19 Form K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitria Syafira
NPM : 2002090065
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :
Dosen Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S. Sos., M. Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih

Medan, 17 November 2023
Hormat Pemohon,

Fitria Syafira

Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 20 Form K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 4179 / IL3-AU/UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Fitria Syafira
N P M : 2002090065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Pop-Up* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 105277 Hamparan Perak

Pembimbing : Melyani Sari Sitepu, S.Sos.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 29 Desember 2024

Medan, 16 Jumadil Akhir 1445 H
29 Desember 2023 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsu Kurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima):
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 21 Hasil Turnitin

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI POP-UP PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SD NEGERI 105277 HAMPARAN PERAK

ORIGINALITY REPORT

14%	12%	4%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	4%
2	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
3	Amandatriya Nissa Adilah, Minsih Minsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	id.wikihow.com Internet Source	1%
6	repo.undiksha.ac.id Internet Source	1%
7	journal.umpr.ac.id Internet Source	<1%

Lampiran 22 Dokumentasi Kegiatan

DOKUMENTASI



Lampiran 23 Riwayat Hidup Penulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



NAMA : Fitria Syafira
NPM : 2002090065
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Hamparan Perak, 16 Desember 2001
Alamat : Jl. Hamparan Perak, Dusun III, Kab. Deli Serdang
No HP : 083817104330
Email : fitriasafira07@gmail.com

Pendidikan Formal

Tahun

- | | |
|--|-------------|
| 1. TK AL-KAMIL Hamparan Perak | (2007) |
| 2. SD NEGERI 105277 Hamparan Perak | (2008-2014) |
| 3. SMP TARBIYAH ISLAMIAH | (2014-2017) |
| 4. SMA YAPIM TARUNA MARELAN | (2017-2020) |
| 5. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara | (2020-2024) |