PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS IV SD NEGERI 03 GUNUNG TULEH

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

NURHAMIDAH
NIM 2020500034

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS IV SD NEGERI 03 GUNUNG TULEH

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

NURHAMIDAH
NIM 2020500034

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS IV SD NEGERI 03 GUNUNG TULEH

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S. Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

NURHAMIDAH
NIM. 2020500034

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Mariam Nasution, M.Pd	**Maulana Arafat Lubis, M. Pd.**
NIP. 197002242003122001	**NIPPPK. 199109032023211026**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n Nurhamidah

Padangsidimpuan, Maret 2025
Kepada Yth
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n Nurhamidah yang berjudul: **"Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh"**, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I

Dr. Mariam Nasution, M.Pd
NIP. 197002242003122001

PEMBIMBING II

Maulana Arafat Lubis, M.Pd
NIPPPK. 19910903 202321 1 026

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nurhamidah
NIM	: 2020500034
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya	: Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknelogi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Hak Bebas Royaliti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **"Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri 03 Gunung Tuleh"** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royaliti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data *(data base)*, merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 08 Januari 2025
Pembuat Pernyataan

NIM. 2020500034

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan **"Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri 03 Gunung Tuleh"** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 08 Januari 2025
Pembuat Pernyataan

Nurhamidah
NIM. 2020500034

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama	:	Nurhamidah
NIM	:	2020500034
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh

Ketua

Dr. Mariam Nasution, M.Pd
NIP. 197002242003122001

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 199409212020122009

Anggota

Dr. Mariam Nasution, M.Pd
NIP. 197002242003122001

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 199409212020122009

Maulana Arafat Lubis, M.Pd.
NIPPPK. 19910903 202321 1 026

Nashran Azizan, M.Pd.
NIPPPK. 199411112023212040

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di	: Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal	: Rabu, 05 Maret 2025
Pukul	: 09.00 WIB s.dSelesai
Hasil/Nilai	: Lulus/84 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif	: 3.56
Predikat	:Pujian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh
Nama	:	Nurhamidah
NIM	:	2020500034
Fakultas/Prodi	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Padangsidimpuan, Maret 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Nurhamidah
Nim : 2020500034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media dalam pembelajaran PPKn dan juga penyampaian materinya sangat monoton. Sehingga hal ini menyebabkan siswa mudah merasa jenuh dan mudah bosan dalam belajar sehingga dapat menurunkan pemahaman siswa terhadap materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasla dan akan menyebabkan turunnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka media berupa permainan monopoli yang dapat menarik minat dan perhatian siswa sehingga tidak mudah bosan serta dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektivitas pengembangan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektivitas pengembangan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan model ADDIE (Analisys, design, development, implementation, eavaluation), penelitian ini dilakukan di SD Negeri 03 Gunung Tuleh dengan subjek uji coba produk di kelas IV SD berjumlah 18 siswa. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah divalidasi oleh validator dari empat ahli yaitu ahli materi diperoleh hasil persentase total sebesar 94%. Ahli media memperoleh hasil Hasil perentase total 100% dengan kategori valid, dan dari ahli bahasa diperoleh hasil persentase total 98% dengan kategori sangat valid, maka total keseluruhan hasil persentase sebesar 97%. Hasil minat belajar siswa terhadap media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan dinyatakan efektif melalui lembar angket minat siswa dengan beberapa aspek yaitu aspek perasaan senang persentasenya 77%, ketertarikan siswa persentasenya 78%, ketertarikan siswa persentasenya 65%, perhatian siswa persentasenya 74% dan skor penilaian dari keseluruhan aspek sebesar 73% dengan kategori efektif.

Kata Kunci : Media Permainan Monopoli, Minat Belajar, PPKn

ABSTRACT

Name **: Nurhamidah**
Number **: 2020500034**
Faculty **: *Tarbiyah And Knowledge Teachers***
Department **: *Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education (PGMI)***
Title **: *Game Media Development Monopoly For Increase Interest Study Student On Subjects PPKn Class III SD Negeri 03 Gunung Tuleh***

This research is motivated by the minimal use of media in PPKn learning and also the delivery of the material is very monotonous. So this causes students to easily feel bored and easily bored in learning so that it can reduce students' understanding of the material on the meaning of the relationship between symbols and the Pancasila principles and will cause a decrease in student learning outcomes. To overcome this problem, the media in the form of a monopoly game that can attract students' interest and attention so that they are not easily bored and can improve students' conceptual understanding of the material on the meaning of the relationship between symbols and the Pancasila principles. The formulation of the problem of this research is how the validity, practicality, and effectiveness of the development of monopoly game learning media to increase students' interest in learning PPKn subjects in class IV of SD Negeri 03 Gunung Tuleh. This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of the development of monopoly game learning media to increase students' interest in learning. This research is a type of research that uses the ADDIE model (Analysis, design, development, implementation, evaluation), this research was conducted at SD Negeri 03 Gunung Tuleh with product trial subjects in class IV of elementary school totaling 18 students. The data collection instruments used in this study were observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study showed that the media developed had been validated by validators from four experts, namely material experts obtained a total percentage result of 94%. Media experts obtained results per. The total percentage result of 100% with a valid category, and from language experts obtained a total percentage result of 98% with a very valid category, so the total overall percentage result was 97%. The results of students' learning interest in the monopoly game learning media developed were declared effective through a student interest questionnaire sheet with several aspects, namely the aspect of feelings of pleasure with a percentage of 77%, student interest with a percentage of 78%, student interest with a percentage of 65%, student attention with a percentage of 74% and the assessment score from all aspects was 73% with an effective category. .

Keywords : ***Game Media Monopoly , Interest Study PPKn***

تجريدي

الاسم : نورحميدة
الرقم : ٢٠٢٠٥٠٠٠٣٤
كلية : طربية و معرفة المعلمين
: المدرسة الإبتضائية لإعداد المعلمين مدرسة ابتداءية لتعليم المعلمين القسم
العنوان : تطوير وسائط اللعبة احتكار ل يزيد اهتمام يذاكر طالب على المواضيع بانكاسيلا والتربية المدنية الفئة الثالثة الابتدائية الحكومية ٠٣ جبل طولة

كان الدافع وراء هذا البحث هو الحد الأدنى من استخدام وسائل الإعلام في تعلم البانشاسيلا وتعليم المواطنة، كما كان تقديم المواد رتيبًا للغاية. لذلك فإن هذا يجعل الطلاب يشعرون بالملل بسهولة والملل بسهولة في التعلم مما يقلل من فهم الطلاب للمادة ومعنى العلاقة بين الرموز ومبادئ بانكاسلا وسيتسبب في انخفاض نتائج تعلم الطلاب. وللتغلب على هذه المشكلة تعتبر الوسائط لعبة احتكارية يمكنها جذب انتباه الطلاب وانتباههم بحيث لا يشعرون بالملل بسهولة ويمكن أن تزيد من الفهم المفاهيمي لدى الطلاب للمادة حول معنى العلاقة بين الرموز ومبادئ البانكاسيلا. وتتمثل صياغة مشكلة البحث في مدى صلاحية وعملية وفعالية تطوير وسائل تعلم الألعاب الاحتكارية لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في موضوعي البانشاسيلا وتعليم المواطنة في الصف الثالث بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٠٣ جونونج توليه. يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى صلاحية وعملية وفعالية تطوير وسائط التعلم باللعبة الاحتكارية لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم. هذا البحث هو نوع من الأبحاث التي تستخدم نموذج التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم إجراء هذا البحث في مدرسة **جبل طولة** ٠٣ الحكومية الابتدائية مع موضوعات تجريبية للمنتج في الصف الثالث من المدرسة الابتدائية يبلغ مجموعها ١٨ طالبًا. وأدوات جمع البيانات المستخدمة في هذا البحث هي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والوثائق. تظهر نتائج البحث أن الوسائط التي تم تطويرها قد تم التحقق من صحتها من قبل مدققين من ٤ خبراء، وهم خبراء المواد، بنسبة إجمالية قدرها ٩٤٪. حصل خبراء الإعلام على نتائج لكل جانب بنسبة ١٠٠٪، وكانت النسبة المئوية الإجمالية للنتائج ١٠٠٪ في الفئة الصالحة، ومن خبراء اللغة كانت النسبة المئوية الإجمالية للنتائج ٩٨٪ في الفئة الصالحة جدًا، فكان إجمالي النتائج المئوية ٩٧٪. تم إعلان فعالية نتائج اهتمام الطلاب بتعلم وسائل تعلم لعبة الاحتكار التي تم تطويرها من خلال ورقة استبيان اهتمامات الطلاب بعدة جوانب وهي الشعور بالسعادة بنسبة ٧٧٪، واهتمام الطلاب بنسبة ٧٨٪، اهتمام الطلاب بنسبة ٦٥٪ واهتمام الطلاب بنسبة ٧٤٪ ودرجة تقييم الجانب العام ٧٣٪ في الفئة الفعالة.

الكلمات الرئيسية : لعبة وسائل الإعلام الاحتكار ، الفائدة يذاكر

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunianya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Salawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sebagai pembawa kebenaran dan rahmat bagi sekalian alam.

Penelitian ini peneliti laksanakan untuk memenuhi persyaratan dan melengkapi tugas-tugas untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada UIN Syeh Ali Hasan Ahmad Adddary Padangsidimpuan dengan judul " Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn pada Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh".

Dalam penyelesaian penelitian ini peneliti mengalami berbagai kesulitan dan kekurangan bahan yang digunakan namun berkat rahmat Allah SWT serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya dapat diselesaikan dengan penuh kesederhanaan.

Dalam kesempatan ini peneliti tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Mariam Nasution, M.Pd pembimbing I dan Maulana Arafat Lubis, M.Pd pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
2. Rektor UIN Syahada Padangsidimpuan Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan lembaga , Dr. Anhar, M.A, Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan

Keuangan, Dr.Ikhwanuddin Harahap, M.Ag, Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hsan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

3. Dr.Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidimpuan dan wakil-wakil dekan beserta stafnya.
4. Nursyaidah, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta staf-staf prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.
5. Segenap Bapak/Ibu Dosen FakultasTarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah iklas memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi yang membangun bagi peneliti dalam proses perkuliahan di UIN Syahada Padangsidimpuan.
6. Yusri Fahmi, S.Ag., M.Hum., Kepala Perpustakaan UIN Syahada Padangsidimpuan dan seluruh Pegawai perpustakaan UIN Syahada Padangsidimpuan yang telah membantu peneliti memperoleh buku-buku yang peneliti butuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah, Bapak/Ibu guru, dan peserta didik di SD Negeri 03 Gunung Tuleh yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Teristimewa kepada Ayahanda Bisdan dan Ibu tercinta Emmi Suhita yang telah mendidik dan selalu berdoa tiada hentinya, tentunya yang paling berjasa dalam hidup peneliti, yang telah banyak berkorban dan berjuang tanpa mengenal waktu dan rasa lelah demi kesuksesan dan masa depan putra-

putrinya. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayangnya kepada kedua orang tua tercinta dan memberikan balasan atas perjuangan mereka dengan surga Fidaus-Nya.

9. Untuk abang dan adek tersayang Ahmad Kholid, Nur Hasanah, Nur Azizah yang telah memberikan dukungan, semangat dan motivasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Untuk sahabat yang saya sayangi Riri Santika, yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini.
11. Untuk pemerintah Republik Indonesia yang telah menunjang biaya pendidikan peneliti dan telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan studi dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesainya skripsi ini.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa sekalipun penelitian telah selesai namun masih banyak terdapat kekurangannya dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan masukan-masukan yang dapat memacu peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terakhir peneliti berserah diri kepada Allah SWT agar Allah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya untuk kita semua. Amin.

Padangsidimpuan, Agustus 2024
Peneliti

Nurhamidah
NIM. 2020500034

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PENGESAHAAN PEMBIMBING
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH
PENGESAHAN DEKAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR..... iv
DAFTAR ISI..... vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR..... x

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian..... 6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan..... 7
E. Pentingnya Penelitian Pengembangan..... 8
F. Defenisi Istilah..... 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Kajian Teori..... 12
1. Media Pembelajaran 12
2. Media Permainan Monopoli 16
3. Minat Belajar 19
4. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan..... 20
B. Penelitian Terdahulu..... 34
C. Kerangka Berfikir..... 36

BAB III METODE PENELITIAN
A. Lokasi dan Waktu Penelitian..... 39
B. Jenis Penelitian Dan Pengembangan 39
C. Model Pengembangan 40
D. Subjek Penelitian..... 44
E. Tekhnik Pengumpulan Data 44
F. Instrumen Penelitian..... 47
G. Analisis Data 49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
A. Hasil Penelitian 52
1. Hasil Analysis 52
2. Hasil Design 55
3. Hasil Development 60
4. Hasil Implementation 69
5. Hasil Evaluation 74
B. Pembahasan 75
1. Validitas 75
2. Praktikalitas 75
3. Efektivitas 75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 77
B. Saran 78

DAFTAR PUSTAKA 79
LAMPIRAN 82
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Model ADDIE..... 40
Tabel 3.2 Tabel 3.14 Kategori validitas produk..... 50
Tabel 3.3 Kategori praktikalitas produk 50
Tabel 3.4 Kategori aspek keefektivan perolehan skor N-Gain 51
Tabel 4.1 penyusunan materi makna simbol dengan sila pancasila..... 59
Tabel 4.2 Hasil validasi satu ahli materi 65
Tabel 4.3 Hasil validasi dua ahli materi..... 66
Tabel 4.4 hasil validasi satu ahli media 66
Tabel 4.5 hasil validasi dua ahli media..... 66
Tabel 4.6 Hasil validasi satu ahli bahasa 67
Tabel 4.7 Hasil validasi dua ahli bahasa..... 67
Tabel 4.8 Perhitungan data validitas validasi secara keseluruhan 68
Tabel 4.9 Hasil uji coba I (Satu) 69
Tabel 4.10 Hasil uji coba II (Dua) 70
Tabel 4.11 Hasil uji coba III (Tiga) 71
Tabel 4.12 Hasil angket respon guru 72
Tabel 4.13 Hasil keseluruahan angket respon guru dan siswa..... 73
Tabel 4.14 Hasil perolehan skor N-Gain 74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media Gambar..... 5
Gambar 2.1 Gambar Media Permainan Monopoli..... 18
Gambar 2.2 Gambar Burung Garuda..... 23
Gambar 2.3 simbol bintang..... 24
Gambar 2.4 contoh dari sila pertama 26
Gambar 2.5 simbo rantai..... 26
Gambar 2.6 contoh dari sila kedua 28
Gambar 2.7 simbol pohon beringin 28
Gambar 2.8 contoh dari sila ketiga 30
Gambar 2.9 simbol kepala banteng 31
Gambar 2.10 contoh dari sila keempat 32
Gambar 2.11 simbol padi dan kapas..... 33
Gambar 2.12 contoh dari sila kelima 34
Gambar 2.13 kerangka berpikir 37
Gambar 3.1 media visual yang digunakan guru sebelumnya..... 47
Gambar 4.1 kertas manila dan kardus..... 56
Gambar 4.2 Simbol pancasila 57
Gambar 4.3 Dadu dan pion 58
Gambar 4.4 Kartu..... 58
Gambar 4.5 Bintang..... 59
Gambar 4.6 Kertas manila 60
Gambar 4.7 Gambar simbol pancasila..... 61
Gambar 4.8 Dadu dan pion 62
Gambar 4.9 Amplop tempat kartu 62
Gambar 4.10 Kartu..... 63
Gambar 4.11 Bintang..... 64
Gambar 4.12 Buku banduan monopoli..... 64
Gambar 4.13 Produk sebelum divalidasi dan sesudah divalidasi 68
Gambar 4.14 Grafik hasil uji coba satu 70
Gambar 4.15 Grafik hasil uji coba Dua 71
Gambar 4.16 Grafik hasil uji coba Tiga..... 72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kalender Pendidikan 82
Lampiran 2 Struktur Organisasi Kelas..... 84
Lampiran 3 RPP..... 85
Lampiran 4 Hasil validasi RPP 96
Lampiran 5 Lembar validasi ahli materi..... 97
Lampiran 6 Hasil validasi ahli materi..... 101
Lampiran 7 Bahan ajar..... 104
Lampiran 8 Lembar validasi pengembangan media 116
Lampiran 9 Hasil validasi ahli media 119
Lampiran 10 Lembar validasi ahli bahasa 121
Lampiran 11 Hasil validasi ahli bahasa 124
Lampiran 12 Angket respon guru 127
Lampiran 13 Hasil angket respon guru..... 132
Lampiran 14 Angket respon siswa..... 133
Lampiran 15 Hasil angket respon siswa uji coba satu 138
Lampiran 16 Hasil angket respon siswa uji coba dua..... 139
Lampiran 17 Hasil angket respon siswa uji coba tiga..... 141
Lampiran 18 Angket minat siswa 143
Lampiran 19 Hasil angket minat siswa sebelum menggumakan media 148
Lampiran 20 Hasil angket minat siswa sesudah menggunakan media 149
Lampiran 21 Hasil perolehan nilai N-Gain..... 158
Lampiran 22 Lembar observasi 159
Lampiran 23 Lembar wawancara untuk guru 166
Lampiran 24 Lembar wawancara untuk siswa..... 167
Lampiran 25 Dokumentasi..... 172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan karena pendidikan dapat menuntun dan membimbing manusia dalam menentukan arah kehidupannya. Namun tidak semua orang berpikir demikian, tetapi pendidikan tetap menjadi kebutuhan manusia. Bakat dan keterampilan seseorang dibentuk dan dikembangkan melalui pendidikan , untuk mencapai hal tersebut pemerintah sangat serius terhadap pendidikan sistem pendidikan yang baik seharusnya mnghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu beradaptasi untuk kehidupan masyarakat bangsa dan Negara.[1]

Menurut UU RI No. 20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. [2]

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain komponen tersebut yaitu tujuan, materi, metode dan evaluasi, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran, didasari dengan adanya perbedaan interaksi tersebut maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru sangat berperan penting, seperti

[1] Bramianto Setiawan, Apri Iriato, Susi Hermin Rus minati, *Dasar Dasar Pendidikan*, (Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2021), hlm. 1.

[2] Sudarto, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Hak Cipta, 2021), hlm. 42.

yang kita ketahui jika tidak ada guru maka tidak akan terlaksananya pembelajaran begitu juga sebaliknya Dalam proses pembelajaran guru juga bisa menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.[3]

Media dapat digunakan sebagai salah satu pendukung dalam proses pembelajaran sertasegala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.[4] Media pembelajaran juga merupakan suatu benda atau peristiwa yang dimanfatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Misalnya benda- benda yang ada di sekitar kelas dapat digunakan sebagai media pembelajaran.[5] Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, karena dengan media siswa akan mudah mencerna pembelajaran yang disampaikan oleh guru begitu juga dengan guru akan lebih mudah menyampaikan pembelajaran karna siswa akan melihat langsung media yang di tujukkan oleh guru, dengan media pembelajaran yang ditunjukkan oleh guru dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Minat belajar juga sangat penting dalam mendukung keberhasilan belajar oleh sebab itu, minat belajar pada siswa perlu ditingkatkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan

[3]Regina Ade Darman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Indonesia: Guepedia, 2020), hlm. 17
[4] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: CV Jejak, 2020), hlm.15-17.
[5] Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD* (Semarang: CV Graha Edu, 2021), hlm. 3.

sehingga tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam pembelajaran minat dan hasil belajar siswa belum efektif atau masih rendah karna siswa kurang bersemangat dalam belajar dikarenakan guru belum menggunakan media yang menarik guru hanya menggunakan media gambar biasa saja sehingga proses pembelajaran kurang efektif sehingga minat belajar siswa rendah. Siswa saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang ber malas-malasan dalam belajar bahkan sebagian siswa mengantuk karena kurangnya kreatif guru dalam menggunakan media saat proses pembelajaran, guru juga jarang menggunakan media hanya menggunakan metode ceramah saja saat proses pembelajaran.

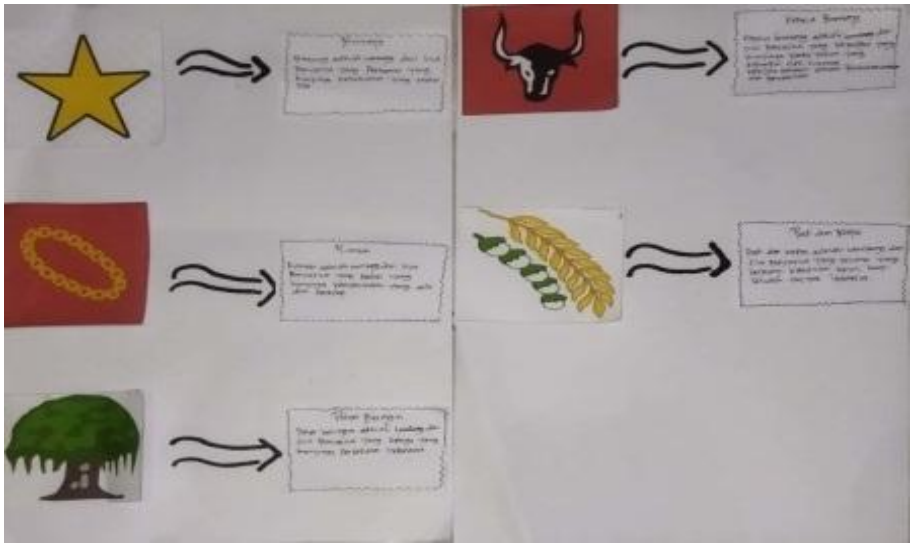
Agar terciptanya proses belajar yang efektif guru harus memilih media pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan materi yang dibahas, media yang dipilih harus menarik perhatian siswa jika siswa tertarik dengan media yang digunakan oleh guru maka akan dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari guru kelas IV SD 03 Gunung Tuleh “ Lida Yani Daulay, S.Pd “ sekolah tersebut sudah menggunakan media dalam proses pembelajaran, namun yang digunakan adalah media visual. Guru belum pernah menggunakan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran, padahal dengan adanya media pembelajaran dengan konsep

bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dalam proses pembelajaran. metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah yang akan membuat siswa mudah bosan dalam proses pembelajaran sehingga akan membuat minat belajar siswa menurun.[6]

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SD 03 Gunung Tuleh ditemukan fenomena yaitu minat belajar siswa masih rendah khususnya pada mata pelajaran PPKN selain itu guru juga kurang memanfaatkan media yang mendukung, mereka hanya memanfaatkan media yang disediakan sekolah saja seperti buku, poster, papan tulis yang digunakan untuk menuliskan materi saja dan metode belajar yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah sehingga menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan mengurangi konsentrasi mereka saat belajar.[7] Media yang digunakan sebelumnya berupa media gambar, media ini digunakan saat proses pembelajaran masih kurang efektif dan belum bisa meningkatkan minat belajar siswa, minat belajar siswa dilihat kurang dari hasil belajar mereka yang masih rendah sehingga dapat di simpulkan media gambar ini belum bisa meningkatkan minat belajar.Media yang digunakan guru sebelumnya adalah media visual gambar dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

[6] Lida Yani, *Guru Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh*, tanggal 17 November 2023.
[7] *Observasi, Di Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh*, tanggal 17 November 2023.



Gambar 1.1 media gambar

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti berpendapat bahwa perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada. Dalam hal ini peneliti ini mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli agar lebih efektif dan menarik sehingga dapat menambah antusias siswa dalam belajar. Media permainan monopoli merupakan media papan permainan yang dimodifikasi dari permainan monopoli pancasila, dan jenis media ini adalah media pembelajaran yang konkret artinya dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya, media permainan monopoli dapat melatih kepokusan dan mental siswa mengajukan pendapatnya karena adanya kegiatan bertanya dan menjawab. Dengan adanya media pembelajaran permainan monopoli ini diharapkan dapat berpengaruh baik dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar, dengan ini peneliti mengambil judul **"Pengmbangan Media Permainan Monopoli Untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh untuk diterapkan?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh ?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh untuk diterapkan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh
2. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh

3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan monopoli sebagai media pembelajaran siswa Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh. Media permainan dirancang sesuai materi pembelajaran PPKn pada " makna hubungan simbol dengan sila Pancasila " di Kelas IV SD. Media monopoli ini mengambil konsep belajar sambil bermain sehingga dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, dalam media permainan monopoli ini terdapat beberapa tantangan soal Tanya jawab yaitu soal-soal yang terdapat di bank soal. Tantangan dalam media permainan monopoli ini adalah harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada terdapat di bank soal. Konsep seperti inilah menjadi tantangan siswa selain menjawab pertanyaan juga dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang makna hubungan simbol sila Pancasila.

Dalam permainan monopoli yang menang adalah yang mendapatkan bintang terbanyak dalam permainan setiap anggota akan dibagikan bintang bintang tersebut berjumlah lima untuk satu orang pemain, bintang ini digunakan sebagai ganti dari uang yang biasanya digunakan dalam permainan monopoli. jika bintang salah satu pemain habis maka dia dinyatakan kalah dan yang mendapatkan bintang terbanyak maka dialah pemenangnya.

Petunjuk penggunaan media permainan monopoli ini adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
2. Guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan media yang digunakan
3. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan menunjuk salah satu siswa perwakilan dari kelompok tersebut untuk pemain permainan monopoli tersebut
4. Guru menjelaskan cara bermain monopoli Pancasila ini, dalam monopoli Pancasila ini yang dibutuhkan adalah dadu, ada pion, dan ada kartu pertanyaan, selanjutnya ada kartu kesempatan yang dibuat oleh guru, ada dana umum, ada bintang sebagai ganti dari uang.
5. Sebelum memulai permainan siswa disuruh swet terlebih dahulu untuk mengetahui siapa yang akan main pertama
6. Kemudian siswa mulai memainkan permainan monopoli tersebut.
7. Terakhir guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini perlu dikembangkan jika dilihat dari keuntungannya bagi siswa, guru, peneliti dan sekolah seperti:

1. Bagi guru

   Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan dapat menambah referensi untuk mengembangkan model pembelajaran yang digunakan di sekolah.

2. Bagi siswa

Siswa akan lebih mudah memahami pelajaran jika menggunakan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa dan juga akan menambah pengetahuan siswa tentang materi Pancasila.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberi masukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kualitas belajar sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dan juga dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan baru dalam mempelajari dan memahami materi Pancasila.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah kekreatifan peneliti dan dapat mempermudah peneliti dalam mengolah data yang lebih baik, dan juga bisa mengembangkan bahan ajar yang menarik dan mudah untuk dipahami.

F. Defenisi Istilah

1. Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu kegiatan mengembangkan, memperbaiki, atau meningkatkan sesuatu yang sudah ada agar menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

Metode penelitian pengembangan termasuk dalam kategori penelitian ***need to do*** yaitu penelitian yang hasilnya digunakan untuk membantu pelaksanaan pekerjaan, sehingga kalau pekerjaan tersebut dibantu dengan produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan maka akan semakin

produktif, efektif, dan efisien. Penelitian pengembangan yang juga dikenal dengan singkatan R&D (*Research & Development*) telah banyak dijelaskan tentang pengertiannya oleh banyak para ahli. Walaupun banyaknya versi dalam mengartikan penelitian pengembangan, akan tetapi secara umum dan mendasar hakikat tersebut banyak kemiripan dalam tuntunannya itu memiliki tujuan yang sama.[8]

Penelitian pengembangan merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif yang disertai dengan kegiatan pengembangan sebuah produk untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi. Penelitian pengembangan juga merupakan kajian secara sistematik untuk merancang mengembangkan dan mengevaluasi program hasil pembelajaran yang harus efektif. [9]

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sertasegala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dengan demikian media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan dan merupakan salah satu aspek yang harus disukai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya.

---

[8] Acmad Noor Fatirul, *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*, (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021).

[9] Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 Teori Dan Praktek*, (Indonesia: Lembaga Akademik, 2020), hlm. 21.

3. Media Permainan Monopoli

Media permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang telah banyak dikenal baik oleh anak-anak remaja maupun dewasa, peraturan dan tatacara permainan monopoli juga sudah diketahui banyak orang, sehingga penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran sangat bagus dan tidak terlalu sulit. Permainan monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar secara siknifikan serta meningkatkan minat belajar dan nilai akhir siswa. Hal ini disebabkan karena siswa lebih suka belajar tanpa tekanan dan dapat berintekrasi dengan teman secara bebas, dengan motivasi siswa dapat mengembangkan aktifitas dan inisiatif serta memelihara ketekunan dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan minat dan prestasi siswa.

4. Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan atau ketertarikan seseorang terhadap suatu materi atau kegiatan belajar. Minat ini dapat dipengarugi oleh beberapa faktor seperti pengalaman, nilai-nilai pribadi, dan kebutuhan individu. Ketika seseorang memiliki minat yang tinggi terhadap suatu pelajaran, mereka lebih cenderung lebih termotivasi dan lebih mudah untuk memahami serta menguasai materi tersebut. Minat belajar juga dapat berkembang melalui pengalaman positif dalam proses pembelajaran. [10]

[10] Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, (Yogyakarta: Guepedia, 2021), hlm. 7.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri dari sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang materi, dan lingkungan pembelajaran. Berdasarkan klarifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat terlihat melalui tampilan media yang disajikan, dalam memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan guru dapat menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dengan alasan sebagai berikut:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka.

2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4) Siswa banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemostrasikan.[11]

b. Fungsi media pembelajaran

Secara umum media berfungsi sebagai perantara untuk mrnyampaikan pesan dari guru ke siswa perantara ini diperlukan untuk mengatasi atau mengurangi hal-hal yang dapat memunculkan ketidak efektifan dalam belajar. Secara khusus fungsi media pembelajaran yaitu:

1) Menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan mana visual yang ditampilkanatau menyertai teks materi pelajaran.
2) Memotivasi minat atau tindakan.
3) Menyajikan informasi
4) Memberi intruksi
5) Menjalin interaksi antara peserta didik dan lingkungan.

[11] Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: CV Jejak, 2020), hlm.29-39.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

1) Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa jenis media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu buku, jurnal, peta, gambar dan lainnya.

2) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual berupa televisi,

3) Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksut yaitu teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran atau yang lainnya.

4) Media cetak

Media cetak diartikan sebagai bahan yang diproduksi melalui pencetakan profesionalan, contohnya buku, majalah, modul, dan bagan.[12]

[12] Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 2* (Jawa Barat: CV Jejak, 2020), hlm. 23-25.

d. Manfaat media pembelajaran

1) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga tidak membuat siswa mudah bosan dan juga tidak menguras tenaga guru dalam menyampaikan pembelajaran.
4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi melakukan aktivitas pembelajaran lain seperti membaca, menceritakan dan lainnya.
5) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar. [13]

e. Prinsip pengembangan media pembelajaran

Penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran, dalam pembahasan media pembelajaran media pembelajaran memiliki prinsip-prinsip yaitu pemilihan media pembelajaran. Prinsip media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Memilih media harus sesuai dengan tujuan yang harus dicapai
2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas
3) Harus disesuaikan dengan karakteristik siswa
4) Harus sesuai dengan gaya belajar siswa dan gaya serta kemampuan guru

[13] Syahruddin Mahmud, *Media Pembelajaran,* (Jawa Barat: LOVRINZ PUBLISHING, 2023), hlm. 23-24.

5) Harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran[14]

2. Media permainan monopoli

a. Pengertian media permainan monopoli

Media permainan monopoli merupakan suatu permainan papan yang mengharuskan para pemain berkompetisi dalam mendapatkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan.[15]

Media pembebelajaran permainan monopoli materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila ini tidak jauh beda dengan permainan monopoli biasa. Media monopoli Pancasila ini berisi materi-materi yang akan dibahas dalam proses pembelajaran. Alat dan property yang terdapat dalam monopoli ini adalah dadu, pion, bintang dan terdapat beberapa kartu.

Permainan monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar secara siknifikan serta meningkatkan minat belajar dan nilai akhir siswa. Hal ini disebabkan karena siswa lebih suka belajar tanpa tekanan dan dapat berintekrasi dengan teman secara bebas, dengan motivasi siswa dapat mengembangkan aktifitas dan inisiatif serta memelihara ketekunan dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan minat dan prestasi siswa.

---

[14] Marlina, *Pengembangan Media Pembelajaran,* (Aceh: Yayasan Penerbit Mhammad Zaini, 2021), hlm. 12-13.

[15] Kadek Desyawati, Maria Goreti Rini Kristiantari, and I Gusti Agung Oka Negara, "Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 168–74.

Tujuan media permainan monopoli ini adalah agar siswa mengetahui makna dari hubungan simbol dengan sila Pancasila dan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Dengan motivasi siswa dapat mengembangkan minat dan prestasinya dalam pembelajaran . media pembelajaran sangat penting sebagai penunjang kelancaran proses pembelajaran salah satunya adalah media permainan monopoli karena permainan monopoli ini memiliki kelebihan yaitu dapat membuat pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, siswa tidak lagi merasa bosan mengikuti pembelajaran di kelas karena tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru tetapi bisa belajar sambil bermain dengan menggunakan media monopoli tersebut.

Terdapat banyak jenis dan ragam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran tetapi tidak semua jenis media memiliki kegunaan yang sama. Hal penting yang harus diperhatikan dalam pemilihan media adalah mengetahui karakteristik peserta didik. pada umumnya siswa menggemari permainan yaitu permainan yang berisi peraturan-peraturan tertentu. Oleh karena itu pemilihan media yang berorientasi pada bentuk peningkatan minat dan kegemaran siswa dengan menggunakan media permainan monopoli Pancasila tersebut.[16] Adapun media Permainan monopoli Pancasila dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

[16] Warsiman, *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas,* (Malang: Media Nusa Kreative, 2022), hlm 72.

Gambar 2.1 media permainan monopoli

b. Kelebihan media permainan monopoli

1) Dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik karena media pembelajaran dikolaborasikan dengan permainan
2) Materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, kesempatan, sehingga memunculkan rasa ingin tahu, kerja keras dan tanggung jawab para siswa dalam menyelesaikan perintah yang ada dalam media
3) Meningkatkan jiwa sosial dan komunikasi antar peserta didik karena permainan dilakukan secara berkelompok
4) Menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi
5) Meningkatkat kemampuan kognitif siswa
6) Media dapat menambah gairah siswa dalam belajar
7) Media yang sajikan sangat cocok digunakan untuk pelajaran PPKn karna pelajaran PPKn termasuk pelajaran yang membosankan untuk anak SD

c. Kekurangan media permainan monopoli

1) Media pembelajaran permainan monopoli kurang cocok digunakan untuk siswa yang mempunyai tipe belajar auditif
2) Untuk memainkannya dibutuhkan meja, tempat, lantai yang datar
3) Permainan monopoli digunakan setelah siswa memahami konsep dari materi
4) Penyajian materi hanya berupa pertanyaan [17]
5) Permainan monopoli hanya bisa dimainkan dua sampai empat orang saja

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan suatu hal yang harus dimiliki seseorang sebelum mereka melakukan sesuatu, entah itu para guru, siswa atau yang lainnya. Dengan minat seseorang yang melakukan sesuatu akan lebih fokus karena memberikan perhatian serta merasa lebih bersemangat dalam melakukan hal tersebut karena merasa senang dan bahagia dalam melakukannya. Sehingga minat dapat mendorong hasil dan prestasi yang luar biasa.

Minat belajar adalah kecenderungan atau ketertarikan seseorang terhadap suatu materi atau kegiatan belajar. Minat ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pengalaman, nilai-nilai pribadi, dan kebutuhan individu. Ketika seseorang memiliki minat yang tinggi terhadap suatu pelajaran, mereka lebih cenderung lebih termotivasi dan lebih mudah untuk

[17] Nurul Kemala Dewi, Nur Hasanah, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. " *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (2021).

memahami serta menguasai materi tersebut. Minat belajar juga dapat berkembang melalui pengalaman positif dalam proses pembelajaran.

b. Indikator Minat Belajar Siswa

Syaiful Bahri Djamarah Menjabarkan beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa dan perhatian siswa. Dari defenisi yang dikemukakan terkait indikator minat belajar maka dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu

1) Perasaan Senang
   Siswa yang berminat dalam belajar maka mereka akan merasa senang untuk mempelajarinya, tanpa adanya perasaan terpaksa sehingga berdampak baik pada pemahaman mereka, contohnya tidak ribut saat belajar karna mereka merasa senang saat proses belajar berlangsung.
2) Ketertarikan Siswa
   Ketertarikan merupakan suatu dorongan yang timbul dari dalam diri siswa yang berdampak pada proses pembelajaran, contohnya siswa ikut serta dalam proses pembelajaran aktif dan selalu semangat dalam mengerjakan tugas dari guru.
3) Keterlibatan Siswa
   Dalam proses pembelajaran akan berdampak baik terhadap pengetahuan mereka, contohnya saat proses pembelajaran berlangsung siswa aktif bertanya kepada guru karna rasa ingin tahu siswa mengenai pelajaran yang diberikan oleh guru.
4) Perhatian Siswa
   Perhatian menunjukkan bahwa ada tidaknya minat belajar siswa jika siswa memperhatikan gurunya menjelaskan pembelajaran maka dalam kondisi itu siswa sedang berminat dalam belajar.[18]

4. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berperan penting untuk membentuk kepribadian bagi siswa SD/MI. Hal ini disebabkan PPKn mempelajari tentang bagaimana siswa SD/MI

[18] Syariful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 132

untuk menjadi warga Negara yang baik dan benar, PPKn menjadi mata pelajaran yang sangat wajib untuk mempelajari dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi karena begitu pentingnya dipelajari bagi penerus bangsa.[19] PPKn adalah studi tentang kehidupan kita sehari-hari, mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar Negara Indonesia.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mengajarkan tentang nilai-nilai Pancasila, konstitusi, hak dan kewajiban warga negara, serta pengetahuan mengenai sistem pemerintahan Indonesia tujuannya adalah membentuk kesadaran dan identitas sebagai warga Negara yang baik.

b. Tujuan PPKn Diajarkan di Sekolah Dasar

1) Mempunyai kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa Pancasila
2) Memiliki wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi Negara kesatuan republik indonesia dengan rasa cinta tanah air
3) Memiki rasa persatuan dan kesatuan dalam mempertahankan bangsa Indonesia menuju lebih baik
4) Memiliki mindset dalam memecahkan masalah yang terjadi di Negara
5) Memiliki karya yang inovatif untuk mengangkat martabat di depan para Negara-Negara lain
6) Menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

[19] Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang," *Bintang* 2, no. 3 (2020): 418–30.

c. Manfaat Mata Pelajaran PPKn Diajarkan di Sekolah Dasar

1) Menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila
2) Membantu memahami arti sebenarnya dari Pancasila
3) Membantu individu untuk mencintai Negara Indonesia
4) Agar siswa dapat berperilaku sesuai dengan isi dari butir-butir Pancasila
5) Individu dapat mengamalkan Pancasila di segala sesuatu
6) Pedoman menjadi warganegara yang baik
7) Memahami ideologi bangsa Indonesia
8) Membangun karakter warga negara yang bermartabat
9) Mewujudkan kehidupan bermoral dalam kehidupan.[20]

d. Makna Hubungan Simbol dengan Sila Pancasila

Lambang atau simbol Pancasila tergambar di dalam lambang Negara Indonesia yaitu garuda Pancasila yang berbentuk burung Garuda. Kepala burung Garuda menghadap ke sebelah kanan (dari sudut pandang Garuda), dan mempunyai perisai berbentuk seperti jantung yang digantung menggunakan rantai pada leher Garuda. Lambang Negara Garuda Pancasila dirancang oleh Sultan Hamid II kemudian disempurnakan oleh Ir. Soekarno, lambang tersebut pertama kali diresmikan pada tanggal 11 Februari 1950 dalam sidang kabinet republik Indonesia serikat.

Burung Garuda adalah burung yang dikenal sebagai simbol Negara untuk menggambarkan Negara Indonesia yakni bangsa Indonesia adalah bangsa yang kuat, besar, disegani, dan tidak dapat diremehkan oleh pihak

[20] Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, (Jakarta: Kencana*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 25-26

manapun. Warna keemasan yang terdapat pada burung Garuda merupakan gambaran sebuah keagungan dan sebuah kejayaan. Burung Garuda memliki paruh, cakar, sayap, juga ekor yang dijadikan sebagai lambang kekuatan pembangunan dan tenaga yang sangat besar. Jumlah bulu pada masing-masing sayap ada 17, jumlah bulu pada ekornya ada 8, jumlah bulu dibawah perisainya ada 19, dan jumlah bulu di lehernya ada 45, jumlah bulu tersebut menggambarkan hari dan proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia yaitu pada tanggal 17 agustus 1945.[21] Burung Garuda yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.2 Burung Garuda

Pancasila terdiri atas lima sila yang digambarkan dengan simbol yang berbeda-beda yaitu simbol bintang, rantai, pohon beringin kepala banteng, serta padi dan kapas kelima simbol sila Pancasila tersebut berada di bagian perisai pada dada burung Garuda. Berikut adalah penjelasan dari lima sila Pancasila berserta lambangnya:

[21] Sukamti, *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2019), hlm. 3-10.

1) Sila Pertama, Ketuhanan Yang Maha Esa

Sila ini dilambangkan dengan simbol sebuah bintang yang memiliki lima sudut serta berlatarbelakang hitam. Lambang bintang pada simbol sila pertama Pancasila dapat diartikan sebagai sebuah cahaya, seperti cahaya yang dipancarkan oleh tuhan kepada manusia. Lambang bintang juga diartikan sebagai sebuah cahaya untuk menerangi dasar Negara yang telah tercantum dalam permukaan UUD 1945 alinea ke-4 dan sebagai penerang agar dapat menempuh jalan yang benar.

Adapun latar berwarna hitam menunjukkan warna alam dan mengandung arti bahwa berkat rahmat Allah adalah sumber dari segalanya. Warna alam tersebut mempunyai makna bahwa Indonesia berada di bawah lindungan dan rahmat tuhan yang maha esa dan tuhan merupakan sumber segalanya dari yang ada di Indonesia. Adapun simbol bintang yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.3 Simbol Bintang

Butir-butir sila pancasila sila pertama(Ketuhanan yang maha Esa)

a. Bangsa Indonesia menyatakan kepercayaannya dan ketakwaannya terhadap tuhan yang maha Esa
b. Manusia Indonesia percaya dan takwa terhadap tuhan yang maha Esa, sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing menurut dasar kemanusiaan yang adil dan beradap
c. Mengembangkan sikap hormat menghormati dan bekeja sama antara pemeluk agama dengan penganut kepercayaan yang berbeda-beda terhadap tuhan yang maha Esa
d. Membina kerukunan hidup di antara sesame ummat beragama dan kepercayaan terhadap tuhan yang maha Esa
e. Agama dan kepercayaan terhadap tuhan yang maha esaadalah masalah yang menyangkut hubungan pribadi manusia dengan tuhan yang maha Esa
f. Mengembangkan sikap saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing
g. Tidak memaksakan suatu agama dan kepercayaan terhadap tuhan yang maha Esa kepada orang lain

Contoh dari makna sila pertama adalah sholat membaca alqur'an, membaca doa sebelum dan sesudah makan, bersedekah dan masih banyak lagi yang lainnya. Contoh penerapan sila pertama dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.4 contoh dari sila pertama

2) Sila Kedua, Kemanusiaan yang Adil dan Beradap

Sila ini dilambangkan dengan simbol rantai, rantai tersebut terdiri atas matarantai berbentuk segi empat dan lingkaran yang saling berkaitan. Makna simbol kedua sila Pancasila adalah manusia yang berkemanusiaan, dalam filosofi Pancasila manusia Indonesia dapat menerapkan nilai kemanusiaan ke dalam bentuk sikap tindak yang mengakui persamaan derajat dengan mengembangkan sikap saling mencintai, bersikap tenggang rasa, serta tidak semena-mena dengan orang lain. Rantai yang saling berkaitan melambangkan bahwa laki-laki dan perempuan harus bersatu padu agar menjadi kuat seperti rantai. Simbol rantai yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.5 Simbol Rantai

Butir-butir sila pancasila sila kedua (Kemanusiaan yang adil dan beradap) sebagai berikut:

a) Mengakui dan memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk tuhan yang maha Esa
b) Mengembangkan sikap tenggang rasa dan tepa selera
c) Saling mencintai sesame manusia
d) Tidak semena-mena terhadap orang lain
e) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan
f) Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan
g) Berani membelakebenaran dan keadilan
h) Menghormati hak asasi manusia
i) Tidak melakukan diskriminasi terhadap suku, agama, ras, atau golonga tertentu
j) Mengembangkan sikap saling tolong menolong dan gotong royong

Contoh dari sila kedua dalam kehidupan sehari-hari adalah menyalam guru ketika bejumpa di sekolah, bersikap adil dan masih banyak contoh yang lainnya contoh penerapan sila kedua dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.6 contoh dari sila ke dua

3) Sila Ketiga, Persatuan Indonesia

Sila ini dilambangkan dengan pohon beringin , pohon beringin melambangkan pohon besar yang bisa digunakan oleh banyak orang sebagai tempat berteduh. ini mewakili keragaman suku bangsa yang menyatu di Indonesia, makna sila ketiga Pancasila ialah nilai yang mengajarkan untuk selaras dengan hakikat satunya Indonesia menjadi prinsif atau kehendak untuk tetap utuh dan tidak bisa dipecah belah. Simbol pohon beringin yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

2.7 Simbol Pohon Beringin

Butir-butir sila pancasila sila ketiga (persatuan indonesia) sebagai berikut:

a) Mengutamakan persatuan dan kesatuan bangsa di atas kepentingan pribadi atau golongan
b) Rela berkorban demi kepentingan bangsa dan negara
c) Cinta tanah air dan bangsa
d) Bangga sebagai bangsa Indonesia
e) Mempersatukan perbedaan dalam semangat Bhineka Tunggal Ika
f) Tidak melakukan tindakan yang dapat merusak persatuan dan kesatuan
g) Menjaga ketertiban dan keamanan negara
h) Menjalin hubungan baik dengan sesame warga negara
i) Menjaga dan melestarikan budaya bangsa
j) Aktif dalam kegiatan yang mempererat persatuan bangsa

Contoh dari sila ketiga adalah gotong royong, membela demi kepentingan bangsa, saling menyapa ketika bertemu dengan teman dan masih banyak lagi contoh yang lainnya. Contoh penerapan sila ketiga dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.8 contoh dari sila ke tiga

4) Sila Keempat, Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan Perwakilan

Sila ini dilambangkan dengan simbol kepala banteng, banteng merupakan hewan sosial yang suka berkumpul seperti halnya musyawarah. Musyawarah terlihat dimana-mana orang berkumpul untuk mendiskusikan sesuatu dan memiliki prinsip untuk selaras dengan hakikat rakyat, hakikat rakyat merupakan keseluruhan dalam kebersamaan.

Latar belakang berwarna merah menunjukkan keberanian dari banteng, yang mempunyai makna bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang mempunyai hargadiri dan berani menunjukkan identitasnya, salah satu identitas dan ciri khas bangsa indonesia adalah musyawarah untuk mufakat. Simbol pohon kepala banteng yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.9 Simbol Kepala Banteng

Butir-butir sila pancasila sila keempat (kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan dan perwakilan) sebagai berikut:

a) Mengutamakan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau golongan
b) Tidak memaksakan kehendak kepada orang lain
c) Mengutamakan musyawarah dalam pengambilan keputusan bersama
d) Menghormati hasil keputusan musyawarah
e) Mengutamakan semangat kekeluargaan dalam musyawarah
f) Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi atau musyawarah
g) Menjalankan keputusan musyawarah dengan penuh tanggung jawab
h) Tidak melakukan tindakan yang mengganggu jalannya musyawarah
i) Memecahkan masalah dengan musyawarah untuk mencapai mufakat

j) Menjunjung tinggi demokrasi dan nilai-nilai kebijaksanaan dalam musyawarah

Contoh dari sila keempat adalah pemilihan ketua kelas, Menyelesaikan konflik secara bersama-sama dan masih banyak lagi contoh yang lainnya. Contoh penerapan sila keempat dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

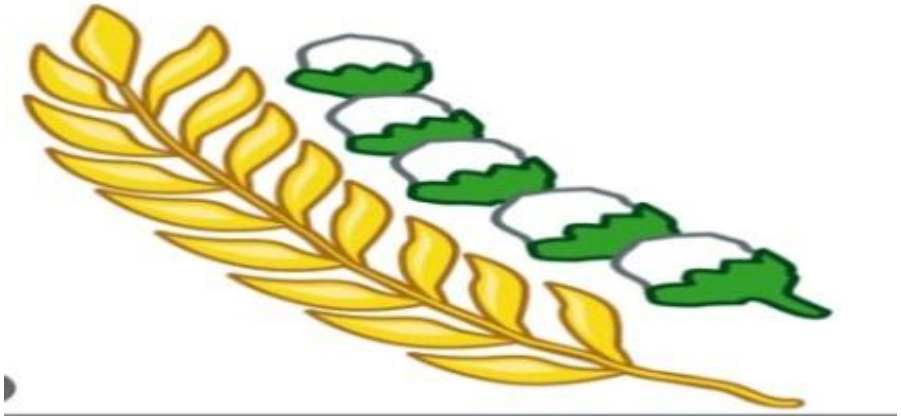
Gambar 2.10 contoh dari sila keempat

5) Sila Kelima, Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Sila ini dilambangkan dengan simbol padi dan kapas, padi merupakan simbol dari pangan atau makanan pokok sebagian besar penduduk Indonesia yaitu beras, sedangkan kapas merupakan simbol dari sandang atau pakaian yang umumnya terbuat dari kapas.

Sandang dan pangan keduanya merupakan kebutuhan pokok masyarakat Indonesia, negara Indonesia akan menjamin kebutuhan pokok bagi seluruh rakyat Indonesia dengan adil dan tidak membedakan harta, kedudukan, suku, agama, dan ras. Simbol padi dan kapas juga mewakili kesejahteraan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia, yang

menjadi tujuan pembangunan nasional.[22] Simbol Padi dan kapas yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.11 Simbol Padi dan Kapas

Butir-butir sila pancasila sila kelima (Keadilan sosial bagi selruh rakyat Indonesia) sebagai berikut:

a. Bersikap adil terhadap sesame
b. Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban
c. Menghormati hak orang lain
d. Suka memberi pertolongan kepada orang lain
e. Bekerja keras untuk kemajuan dan kesejahteraan bersama
f. Menghargai hasil karya orang lain dan tidak melakukan plagiarisme[23]

Contoh penerapannya dalam kehidupan sehari hari tidak membuli teman, menghargai hasil karya teman dan masih banyak contoh yang

[22] Maulana Arafat Lubis, *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan SD/MI*, (Yokyakarta:Penerbit Samudra Biru, 2022), hlm. 65-68.
[23] Endah Septiani Utari, dkk,Implementasi Nilai-nilai Pancasila Pemjabaran 45 Butir Pancasila, (Jawa Barat: CV Jejak Anggota IKAPI, 2023), hlm. 13-44.

lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Contoh penerapan sila keempat dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 2.12 Contoh dari Sila Kelima

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini dilakukan oleh Vira Setyaningrum dengan judul " Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuon Pati", adapun persamaan dari skripsi yang peneliti angkat dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran permainan monopoli, dan menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu penelitian R&D. Sedangkan perbedaan skripsi yang peneliti angkat dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan model yang berbeda, peneliti menggunakan materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila, sedangkan didalam skripsi Vira Setyaningrum menggunakan materi keberagaman budaya, kemudian penggunaan media pembelajaran juga berbeda di dalam media pembelajaran yang peneliti gunakan terdapat kolom pertanyaan

gunanya untuk mendapatkan kartu pertanyaan, kartu kesempatan, dana umum dan bintang sebagai suatu rewot saat siswa mampu menjawab pertanyaan. Sedangkan di dalam skripsi Vira Setyaningrum menggunakan uang sebagai penghargaan saat siswa mampu menjawab ketentuan-ketentuan yang ada di papan permainan monopoli.[24]

2. Penelitian ini dilakukan oleh Tsuaibatul Islamiyah dengan judul" Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran Ips Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII Di Mts Nurul Ulum Malang", adapun persamaan dari skripsi yang peneliti angkat dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran permainan monopoli, dan menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu penelitian R&D. Sedangkan perbedaan skripsi yang peneliti angkat dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan model yang berbeda peneliti menggunakan model ADDIE sedangkan peneliti terdahulu menggunakan model Dick & Carey, peneliti menggunakan materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila sedangkan di dalam skripsi Tsuaibatul Islamiyah menggunakan materi proses persiapan kemerdekaan indonesia, kemudian penggunaan media juga berbeda di dalam papan permainan monopoli yang digunakan oleh peneliti terdapat beberapa gambar yang berkaitan dengan materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila, kartu kesempatan dan amplop sebagai tempat kartu-kartu yang digunakan dalam permainan monopoli, sedangkan di dalam papan permainan monopoli yang digunakan

[24] Vira Setyaningrum, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Brbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuon Pati*, (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2019).

oleh peneliti terdahulu terdapat bidak-bidak, kartu hak milik, terdapat beberapa kolom yaitu bagian rumah, hotel, stasiun kreta, perusahaan dan uang yang digunakan untuk membeli saham-saham yang terdapat di papan peermainan monopoli.[25]

3. Penelitian ini dilakukan oleh Syahsiyah dengan judul" Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar", adapun persamaan dari skripsi yang peneliti angkat dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media permainan monopoli, sama-sama meningkatkan minat siswa, sedangkan perbedaan skripsi yang peneliti angkat dengan penelitian terdahulu adalah jenis penelitian jenis penelitian yang peneliti angkat adalah R&D sedangkan penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif kemudian sekolah, materi, materi yang digunakan peneliti adalah makna hubungan simbol dengan sila Pancasila sedangkan peneliti terdahulu bangun datar.[26]

C. Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung dengan efektif guru dituntut agar kreatif dan inovatif dalam membuat atau menyediakan media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan. Masalah yang sering kali dialami di kelas adalah minat belajar siswa yang kurang sehingga proses pembelajaran di kelas kurang aktif dan efektif.

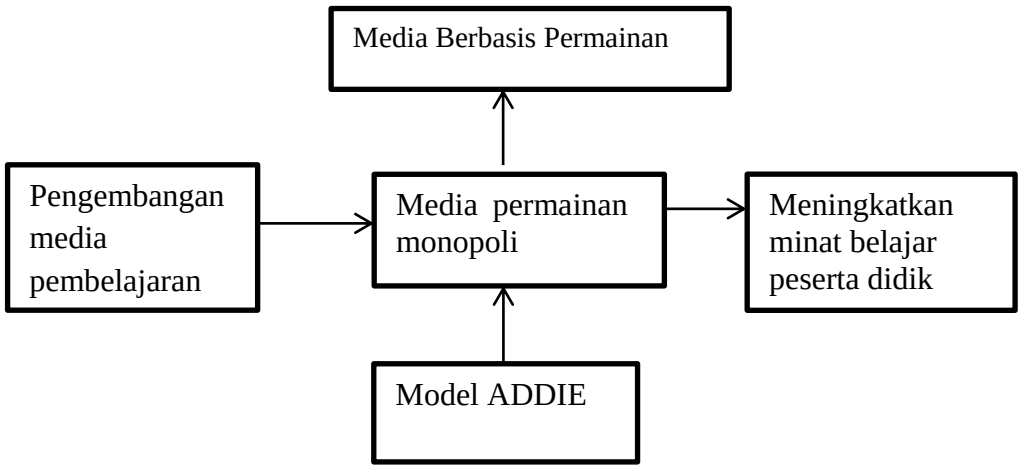
---

[25] Tsuaibatul Islamiyah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran Ips Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII Di Mts Nurul Ulum Malang, (Malang, Skripsi Universitas Merdeka Malang, 2021).

[26] Syahsiyah, *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*, (Tapanuli Selatan, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,2018).

Dalam proses pembelajaran seorang guru juga perlu melakukan perencanaan proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan terlaksana dengan maksimal, selain guru harus merencanakan proses pembelajaran siswa juga harus berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan juga melengkapi komponen-komponen dalam pembelajaran yaitu seperti materi, media dan lainnya, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang sempurna dan tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai yang diharapkan. Terkait dengan masalah yang dihadapi siswa diatas salah satu solusinya adalah dengan menggunakan dan mengembangkan media permainan monopoli.

Pembuatan media ini untuk menambah wawasan peserta didik mengenai makna hubungan simbol dengan sila Pancasila. Media monopoli ini dapat dimanfaatkan saat proses pembelajaran, media pembelajaran monopoli Pancasila ini dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas III SD Negeri 03 Gunung Tuleh. Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.13 kerangka befikir

Dari bagan di atas dapat dijelaskan bahwa adanya pengembangan media bertujuan menghasilkan produk media yang dihasilkan berupa media pembelajaran permainan monopoli yang berbasis permainan pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Model yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Desain, Development, Implementation dan Evaluation.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 03 Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat, dan waktu penelitian dimulai dari bulan juli sampai bulan agustus 2024. Pemilihan penelitian ini berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 03 Gunung Tuleh, tentang penggunaan media pembelajaran yang disajikan dan minat belajar siswa yang masih kurang dalam proses pembelajaran PPKn materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila. Oleh karena itu peneliti memilih SD Negeri 03 Gunung Tuleh sebagai tempat penelitian yang cocok, dan peneliti mengangkat judul Skripsi " Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh.

B. Jenis Penelitian dan pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and Development* merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Menurut sukmadianta (2008) *Research & Development* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.[27]

Berdasarkan beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa jenis *Research & Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang mengembangkan

[27] Budiyono Saputro, Manajemen Penelitian Pengembangan, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), hlm. 8.

suatu produk untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk yang sudah ada hingga akhirnya dapat digunakan dalam dunia pendidikan.

C. Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Tahapan yang digunakan dalam model ini adalah: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.dengan menggunakan model ADDIE ini dapat menciptakan hasil yang diinginkan dan juga dapat menciptakan produk yang baik dan layak untuk digunakan (dipakai).

Tabel 3.1 Model ADDIE memiliki tahap pada tabel berikut:

Analisis	Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada siswa serta mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan Media permainan monopoli dengan memberikan angket kepada siswa dan melakukan observasi serta wawancara kepada guru.
Desain	Merancang bahan, materi yang akan digunakan dalam pengembangan berupa media permainan monopoli berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan yaitu media permainan monopoli pancasila.
Pengembangan	Penilaian oleh validasi ahli yang meliputi validasi ahli materi, media dan bahasa
Implementasi	Penerapan uji coba kepada siswa kelas IV. Uji coba kepada siswa digunakan untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap media permainan monopoli yang digunakan.

1. *Analysis* (menganalisis)

Analisis merupakan tahap awal dalam melakukan penelitian, peneliti menganalisis masalah yang terjadi di sekolah termasuk bidang pengetahuan

peserta didik. Pada tahap ini menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan kelayakan media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran. Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan peneliti media yang digunakan masih kurang efektif yaitu hanya menggunakan media cetak seperti buku LKS, lembar kerja siswa dan media visual saja sehingga membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan perlu adanya rancangan media pembelajaran yang menarik, berdasarkan data yang diperoleh peneliti akan merancang media yang efektif yaitu dengan pengembangan media permainan monopoli. Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis ini yaitu:

a. Analisis kebutuhan

   Pada penelitian ini, analisis kebutuhannya berupa wawancara dengan guru wali kelas dan siswa kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran berupa media permainan monopoli.

b. Analisis kurikulum

   Analisis kurikulum terhadap pembelajaran PPKn merupakan telaah tentang harapan/lingkungan terhadap pembelajaran PPKn untuk anak kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh telah menerapkan kurikulum 2013 (K13). Materi yang dipilih adalah pembelajaran PPKn tentang makna hubungan simbol dengan sila Pancasila.

c. Merumuskan Tujuan

Dalam merumuskan tujuan didasarkan pada fokus masalah yang dipilih oleh peneliti dari hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum serta dengan mempertimbangkan kemampuan siswa. Dalam tahapan ini menganalisis tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum adalah tujuan yang diharapkan dapat memeuhi kebutuhan peseta didik, sedangkan tujuan khusus adalah uraian yang lebih rinci dari tujuan umum.

2. *Design* (perancangan)

Tahap ini peneliti merancang bagaimana proses pembelajaran, materi pembelajaran, model pembelajaran dan merancang media pembelajaran serta alat untuk mengetahui hasil belajar. Pada tahap desain ini adalah tahap perancangan media yang akan ditampilkan dan menyesuaikannnya dengan materi, kurikulum dan juga karakteristik siswa, dalam merancang media pembelajaran tahap yang dilakukan yaitu menyusun garis besar isi media untuk petunjuk pedoman dalam menulis naskah media, pokok-pokok media yang akan ditampilkan dalam produk media permainan monopoli pokok bahasan makna hubungan simbol dengan sila Pancasila.

3. *Development* (pengembangan)

Tahap ini peneliti mengembangkan produk yang telah dirancang, pada tahap ini peneliti juga memberikan pertanyaan kepada siswa SDN 03 Gunung Tuleh untuk mengetahui ketertarikan mereka terhadap produk yang dikembangkan. Dari pertanyaan yang diberikan peneliti mengetahui tingkat

kevalitan dan keefektifan model pembelajaran ADDIE terhadap peningkatan minat belajar siswa. Langkah-langkah dalam pengembangan ini yaitu:

a. Peneliti mempersiapkan bahan-bahan yang sudah disediakan sesuai dengan pembuatan media, kemudia peneliti mengkoreksi ulang hasil media yang dikembangkan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk siap untuk divalidasi
b. Membuat instrument penilaian validasi produk untuk ahli media dan ahli materi, instrument penilaian peserta didik instrument penilaian produk ahli terdiri dari efisiensi media, ketahanan media, keakuratan media. Sedangkan intrumen penilaian peserta didik terdiri dari ketertarikan, materi dan media
c. Validasi pengembangan media permainan monopoli yang dilakukan ahli media dan ahli materi, tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli media mengenai kesesuaian media dengan materi.
d. Setelah mendapatkan masukan dari para ahli baik ahli mdia dan ahli materi maka akan diketahui kelemahannya, kemudian kelemahan tersebut dicoba untuk dikurangi dengan memperbaiki atau meningkatkan produk yang dikembangkan, produk yang sudah direvisi dan sudah mendapat nilai baik maka produk tersebut dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

4. *Implementasion* (implementasi)

Tahap implementasi merupakan penyajian media, materi dan model pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya, pada tahap ini peneliti

mendapatkan data untuk mengetahui kualitas produk yang sudah dikembangkan, sehingga penelitian dapat mengetahui bagian dari produk yang memerlukan revisi agar dapat di terapkan di sekolah tersebut.

5. *Evaluation* (evaluasi)

tahap evaluasi ini peneliti melakukan penilaian terhadap minat belajar siswa melalui penyajian media pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penyajian produk yang dikembangkan masih terdapat kekurangan atau tidak.

D. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memilih siswa kelas IV SD sebagai objek penelitiannya, adapun jumlah siswa keles IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh sebanyak 18 siswa. Siswa perempuan berjumlah 6 orang dan siswa laki-laki 12 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan yang dialami siswa, adapun cara atau tekhnik untuk mendapatkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data penelitian melalui kegiatan pengamatan terencana perekaman dan analisis prilaku, tindakan, kejadian atau fenomena. Observasi dapat diterapkan dengan menggunakan panca indra peneliti, dengan observasi peneliti akan melihat

langsung apa yang ada atau terjadi di lapangan.[28] observasi juga merupakan penelitian yang dilakukan secara langsung terhadap suatu objek yang terjadi di lapangan baik yang sedang terjadi saat itu atau seterusnya. [29]

2. Wawancara

Sumber data yang paling penting dalam penelitian adalah manusia, untuk mendapatkan informasi dari sumber data ini diperlukan tekhnik wawancara. Wawancara adalah salah satu teknik utama yang digunakan untuk mengumpulkan data, karena hasilnya dapat membantu seseorang untuk memahami masalah, membuat prediksi, dan mengambil keputusan. [30] Narasumber wawancara dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh yang berjumlah 18 orang.

Kegiatan wawancara dengan guru kelas IV SD untuk mendapatkan informasi mengenai proses kegiatan belajar. Wawancara selanjutnya dilakukan dengan siswa kelas IV SD, wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses kegiatan belajar, ketersediaan alat, sumber dan kesiapan sebelum kegiatan belajar.

3. Angket

Angket Merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada siswa, angket juga digunakan sebagai alat pengumpulan data, Tujuan angket adalah untuk memperoleh informasi mengenai fakta, pendapat, atau sikap dari

---

[28] Akbar Iskandar, *Dasar Metode Penelitian,* (Makasar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023), hlm. 52.

[29] Suhaila Sari Nasution, *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII*, (Indonesia: Goepedia, 2021), hlm. 13.

[30] Fadhallah, *Wawancara*, (Jakarta Timur: IKAPI, 2021), hlm.2.

responden. [31] Angket merupakan sebuah cara atau teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan memberikan beberapa kertas yang berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh para responden (siswa). dari jawapan responden tersebut peneliti dapat memperoleh data seperti pendapat dan sikap responden terhadap masalah yang sedang diteliti.

Angket ini memiliki skala gutment, skala gutment ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan argument individu maupun kelompok. Skala gatment menggunakan 2 alternatif jawaban sebagai berikut:

Iya = 1

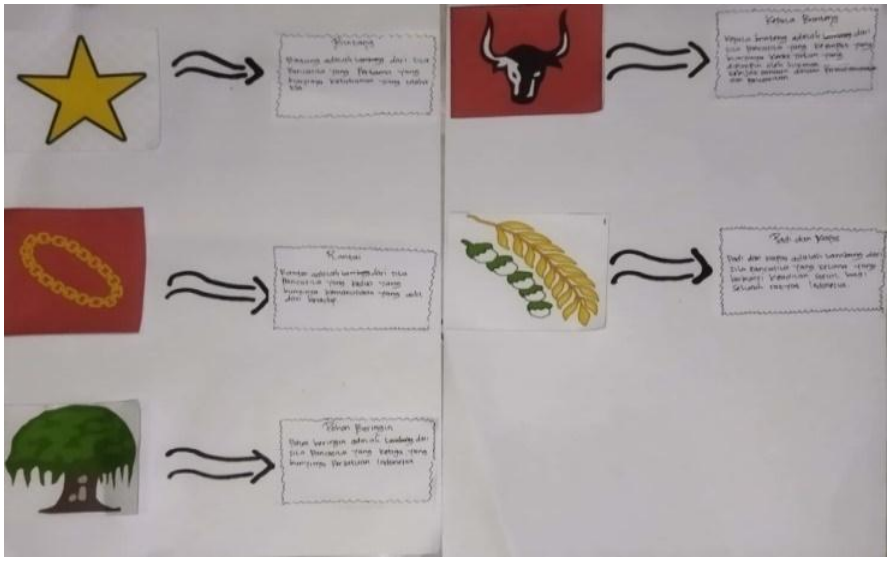
Tidak = 0

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dari berbagai media cetak yang dapat dijadikan referensi petunjuk dalam penelitian, tujuan dokumentasi ini untuk melengkapi data-data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.[32] Adapun dokumentasi media yang digunakan guru sebelumnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

[31] Muna Una, *Laporan Analisis Angket Bimbingan Dan Konseling,* (Indonesia: Goepedia, 2021), hlm. 11.

[32] Agus Salim, *Metode Penelitian Kualitatif,* (Pasaman Barat: CV Aska Pustaka, 2023), hlm. 32.



Gambar 3. 1 Media Pembelajaran Visual Yang Digunakan Guru Sebelumnya

F. Instrument Penelitian

Instrument penelitian merupakan langkah penting dalam pola prosedur penelitian. Instrument berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan, bentuk instrumen berkaitan dengan metode pengumpulan data. Instrument penelitian juga merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan atau memperoleh data, mengukur data dan menganalisis data yang relevan dengan subjek atau masalah penelitian.[33] Instrumen penelitian yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Instrument Validitas

   Instrument mempermasalahkan sejauh mana pengukuran yang hendak diukur dengan tepat, instrument dikatakan valid saat dapat mengungkap data dari variabel secara tepat tidak menyimpang dari keadaan yang sebenarnya.

[33] Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: CN BUDI UTAMA, 2021), hlm.1.

[34]untuk memperoleh data yang tepat harus menggunakan lembar validasi yaitu validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

a. Instrument penilaian untuk ahli materi

Instrument penilaian untuk ahli materi berupa lembar validasi terkait kelayakan RPP, angket respon siswa. Juga kesesuaian materi yang digunakan dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Validator untuk instrument ahli materi adalah salah satu dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, yaitu Ibuk Selvia Elastari Matondang, M.Pd.

b. Instrumen penilaian untuk ahli media

Instrument ini berbentuk lembar validasi terkait kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validator untuk instrument ahli media adalah salah satu dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu Ibuk Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd.

c. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Bahasa

Instrument ini berbentuk lembar validasi terkait kesesuaian bahasa dan kalimat yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Validator untuk instrument ahli bahasa adalah salah satu dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu Ibuk Misahradarsi Dongoran, M.Pd.

[34] Ovan, *Aplikasi Uji Validitas Dan Reabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web,* (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2020), hlm. 3.

1) Instrument Praktilitas

Intrumen ini dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa agar mendapatkan respon mengenai produk yang dikembangkan, dan hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktikalitasan dari produk yang dikembangkan peneliti.

2) Instrument efektivitas

Untuk mengetahui tingkat keefektivan dari produk yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil pengetahuan peserta didik mengenai makna hubungan simbol dengan sila Pancasila melalui test secara lisan dan angket minat siswa dengan skor N-Gain.

G. Analisis data

Teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah data menjadi informasi baru. Proses ini dilakukan bertujuan agar karaktristik data menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna sebagai solusi bagi suatu permasalahan. penelitian ini menggunakan jenis data analisis Validitas, Praktikalitas, Keefektivan.

1. Analisis Validitas

Analisis validitas dilakukan dengan cara menganalisis seluruh aspek yang dinilai oleh setiap validator terhadap media, media pembelajaran permainan monopoli. Untuk mengetahui persentasi kevalitan item pada penilaian ini dengan menggunakan rumus:[35]

$$\text{Persentase} = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal} \text{x}100\%$$

[35] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Wali Pers, 2013), hlm.318.

Perolehan hasil diinterpretasikan dengan kriteria berikut:[36]

Tabel 3.2 Kategori Validitas Produk

NO	Kriteria	Range Persentase (%)
1	Tidak Valid	0-20
2	Kurang Valid	21-20
3	Cukup Valid	41-60
4	Valid	61-80
5	Sangat Valid	81-100

Sumber: teori Charles Spearman

2. Analisis Praktikalitas

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas di suatu kelas. Uji coba ini dilakukan untuk melihat praktikalitas media pembelajaran permainan monopoli pada materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila yang telah dirancang sebelumnya. Analisis praktikalitas ditentukan oleh angket respon siswa yang menjawab item yang terdapat pada angket. Data tersebut dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Mentah}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Perolehan hasil diinterpretasikan pada kriteria berikut:

Tabel 3.3 Kategori Praktikalitas Produk

NO	Kriteria	Range Persentase (100%)
1	Tidak Valid	0-20
2	Kurang Valid	21-40
3	Cukup Valid	41-60
4	Valid	61-80
5	Sangat Valid	81-100

Sumber : Teori Charles Spearman

[36]Juzan Afandi, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Konstektual Budaya Lombok*, Jurnal Beta Beata, VOL. 10, NO. 1, Mei 2017, hlm. 6.

3. Analisis Keefektivan

Pada tahap ini dilakukan uji efektivitas media pembelajaran permainan monopoli. Uji efektivitas dilakukan untuk melihat keefektivan media pembelajaran permainan monopoli pada materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila yang telah dirancang sebelumnya. Untuk melihat efektivitas pengembangan produk dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-}Gain = \frac{S_{post} - S_{pree}}{S_{maksimum} - S_{pree}}$$

Perolehan hasil diinterpretasikan pada kriteria berikut:

Tabel 3.4 Kategori aspek keefektivan perolehan skor N-Gain

NO	Kriteria	Range Persentase (100%)
1	Sangat Tidak Efektif	0-20
2	Tidak Efektif	21-40
3	Cukup Efektif	41-60
4	Efektif	61-80
5	Sangat Efektif	81-100

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh dengan materi yang diteliti adalah makna hubungan simbol dengan sila Pancasila . Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Researc and Development) yang menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahapan pengembangan yaitu Analysis (menganalisis), Desaign (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), Evaluation (evaluasi). Tahapan-tahapan dari penelitian ini dibahas sebagai berikut:

1. Hasil Analysis (analisis)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan

sebelum melakukan pengembangan media permainan monopoli ini peneliti melakukan analisis yaitu Analisis kebutuhan pada penelitian ini berupa wawancara dengan guru kelas IV dan siswa kelas IV untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berikut ini hasil wawancara dalam analisis kebutuhan:

1) Wawancara dengan guru

Hasil wawancara dengan ibuk Lida Yani Daulay, S.Pd wali kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh peneliti mengambil kesimpulan bahwa minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila masih kurang karena guru kurang menggunakan bahan ajar yang bervariasi dan masih menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa mudah merasa bosan bahkan mengantuk dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat informasi dan ilmu tentang materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu guru juga meggunakan media gambar saat proses pembelajaran akan tetapi jarang digunakan dan belum bisa meningkatkan minat beajar siswa.[37]

Ibu Lida Yani Daulay, S.Pd mengharapkan adanya inovasi baru dan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi khususnya mata pembelajaran PPKn materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila, inovasi tersebut dapat dilakukan pada media pembelajaran yang digunakan. Inovasi yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran permainan monopoli yang membuat peserta didik tidak mudah bosan dan merasa sangat menyenagkan dalam proses pembelajaran karena dalam menggunakan media ini terdapat metode

[37] Lida Yani Daulay, Guru Kelas III SD Negeri 03 Gunung Tuleh, Tanggal 17 November 2023.

belajar yaitu belajar sambil bermain yang akan membuat siswa dapat mudah memahami materi pembelajaran.

2) Wawancara dengan siswa

Hasil wawancara dengan tiga peserta didik yaitu Kanza, Pazila dan Rifki peneliti mengambil kesimpulan bahwa mereka merasa belajar PPKn itu kurang menyenagkan karena media dan metode yang digunakan oleh gurunya kurang menarik Metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah dan media gambar yang kurang menarik sehingga siswa kurang bersemangat bahkan mengantuk dalam melakukan proses pembelajaran dan dapat menyebabkan rendahnya pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru.[38]

Berdasarkan hasil wawancara di atas siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami materi pembelajaran makna hubungan simbol dengan sila Pancasila. Maka peneliti mempunyai ide untuk mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi serta dapat membangun kerjasama siswa dengan temannya, media permainan monopoli pembelajaran akan lebih menyenangkan karena adanya proses belajar yaitu belajar sambil bermain yang dimana siswa identik dengan permainan.

[38] Kanza, Pazila, Rifki, Siswa Kelas III SD Negeri 03 Gunung Tuleh, Tanggal 17 November 2023

Pada analisis kebutuhan ini dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan suatu inovasi dalam suatu proses pembelajaran agar siswa tertarik dan lebih meminati mata pembelajaran PPKn dan dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi khususnya pada materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila.

b. Analisis kurikulum

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 (K13), yang dimana belajar berpusat pada siswa. Hal ini menyebabkan wawasan atau pengetahuan siswa tentang materi yang diajarkan tiak terlalu luas, karna seperti yang kita ketahui anak yang masih dijenjang SD seharusnya lebih banyak diberikan pengetahuan seperti hal-hal yang terkait dengan materi, cara itu bisa menggunakan media pembelajaran supaya siswa bisa melihat dengan langsung materi yang dipelajari.

2. Hasil Design (perancangan)

Setelah melakukan tahap analisis dan dilanjutkan dengan tahap perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PPKn materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila. Desain media yang akan dikembangkan dibuat sendiri, dapat dilihat dari pembuatan media tersebut dibuat 25 kotak. Kotak disetiap sisi kanan, kiri, atas, bawah yang terdapat beberapa kartu yaitu kartu simbol pancasila, kartu pertanyaan, kartu dana

umum, kartu kesempatan, dan berbagai contoh dari penerapan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran dibuat menggabungkan unsur permainan yang menggunakan sistem berkelompok maupun individu sehingga dalam permainan siswa tidak hanya bermain saja akan tetapi juga belajar, dengan adanya media pembelajaran permainan monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa untuk belajar, desain dari media ini adalah sebagai berikut:

a. Kertas Manila

Dalam pembuatan media pembelajaran permainan monopoli bahan yang pertama digunakan adalah kertas manila, kertas manila yang dibutuhkan dalam media permainan monopoli ini ada satu yang berwarna biru yang digunakan sebagai tempat menempelkan gambar-gambar materi pelajaran, supaya lebih menarik dan tidak mudah kusut dilapisi dengan satu buah kardus yang berukuran selebar kertas manila yang digunakan. Kertas manila yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.1 Kertas manila dan kardus

b. Gambar Simbol Pancasila

Gambar simbol Pancasila yang digunakan adalah gambar yang diprint gambar simbol tersebut berupa gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, padi dan kapas kemudian gambar contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Gambar simbol tersebut ditempelkan di kertas manila yang sudah disediakan, kemudian gambar dilengkapi juga dengan petak start, pertanyaan, kesempatan, dana umum, penjara dan titik tenang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.2 Simbol Pancasila

c. Dadu dan Pion

Dadu digunakan sebagai alat untuk memulai permainan dan sebagai penentu berapa langkah pemain akan melangkah di papan permainan monopoli yang dimulai dari garis start dan guna dadu adalah sebagai benda yang digunakan untuk melangkah dalam permainan setelah dadu dilemparkan. Dadu yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.3 Dadu dan pion

d. Kartu

Kartu dibuat dari kertas manila, yaitu berupa kartu pertanyaan, kesempatan dan dana umum, siswa akan menjawab ketentuan-ketentuan yang ada di kartu, kartu ini digunakan saat memainkan permainan monopoli kartu yang didapat akan diketahui dari langkah pion pemain yang berhenti di gambar ataupun petak pertanyaan dan lainnya. Kartu yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.4 Kartu

e. Bintang

Bintang ini diambil dari gambar bintang yang diprint yang berjumlah banyak, gunanya sebagai apresiasi siswa yang telah mendapat ketentuan ataupun pertanyaan-pertanyaan yang ada di kartu/papan permainan monopoli. Bintang yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.5 Bintang

Table 4.1 Penyusunan Materi Makna Hubungan Simbol Dengan Sila Pancasila

Indikator	Uraian Materi
Memahami makna hubungan simbol dengan sila Pancasila	▪ Mengetahui lambang simbol sila Pancasila.
Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari	▪ Memengetahui makna simbol sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Hasil Development (pengembangan)

a. Pengembangan produk

Pengembangan produk disusun berdasarkan penyusunan dan materi yang ditentukan produk yang dikembangkan dan akan dinilai oleh validator ahli dipaparkan sebagai berikut:

1) Kertas manila

Dalam pembuatan media pembelajaran permainan monopoli bahan yang pertama digunakan adalah kertas manila, kertas manila yang dibutuhkan dalam media permainan monopoli ini ada satu yang berwarna hitam yang digunakan sebagai tempat menempelkan gambar-gambar materi pelajaran, supaya lebih menarik dan tidak mudah kusut dilapisi dengan styrofom yang berjumlah kurang lebih dua styrofom agar papan permainan lebih terlihat rapi. Kertas manila yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.6 Kertas manila

2) Gambar Simbol Pancasila

Gambar simbol pancasila yang digunakan adalah gambar yang diprint gambar simbol tersebut berupa gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, padi dan kapas kemudian gambar contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Gambar simbol tersebut ditempelkan di kertas manila yang sudah disediakan, kemudian gambar dilengkapi juga dengan petak start, pertanyaan, kesempatan, dana umum, penjara dan titik tenang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.7 simbol pancasila, contoh dan kartu

3) Dadu dan pion

Dadu yang digunakan dibuat dari kain panel kemudian dijahit sampai terbentuk dadu yang di dalamnya terdapat beberapa angka dari satu sampai enam, yang gunanya sebagai alat memulai permainan monopoli. Kemudian pionnya terbuat dari kardus. Dadu dan pion yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.8 Dadu dan Pion

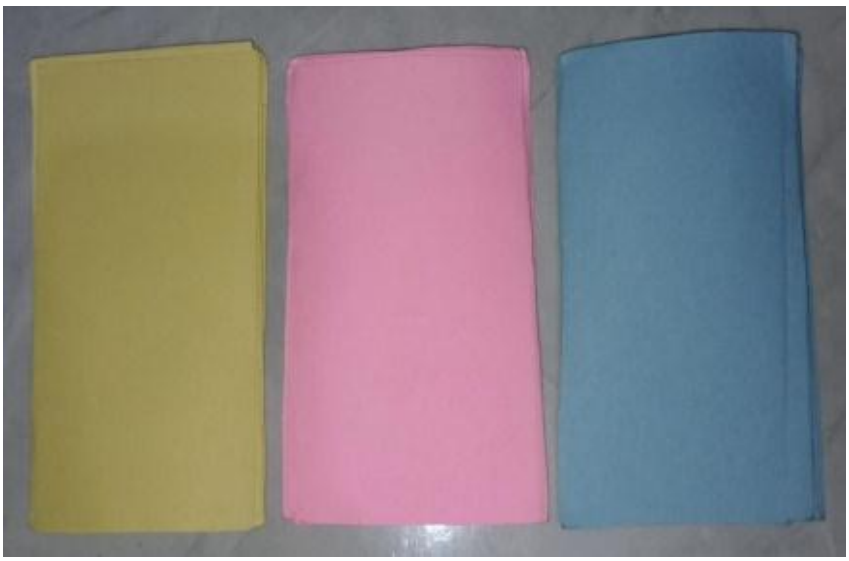
4) Amplop

Amplop dibuat dari bahan kertas origami, guna dari amplop yaitu untuk tempat kartu-kartu yang akan digunakan dalam permainan monopoli. Amplop yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.9 amplop tempat kartu

5) Kartu

Kartu dibuat dari kertas manila, yaitu berupa kartu pertanyaan, kesempatan dan dana umum, siswa akan menjawab ketentuan-ketentuan yang ada di kartu, kartu ini digunakan saat memainkan permainan monopoli kartu yang didapat akan diketahui dari langkah pion pemain yang berhenti digambar ataupun petak pertanyaan dan lainnya. Kartu yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.10 kartu

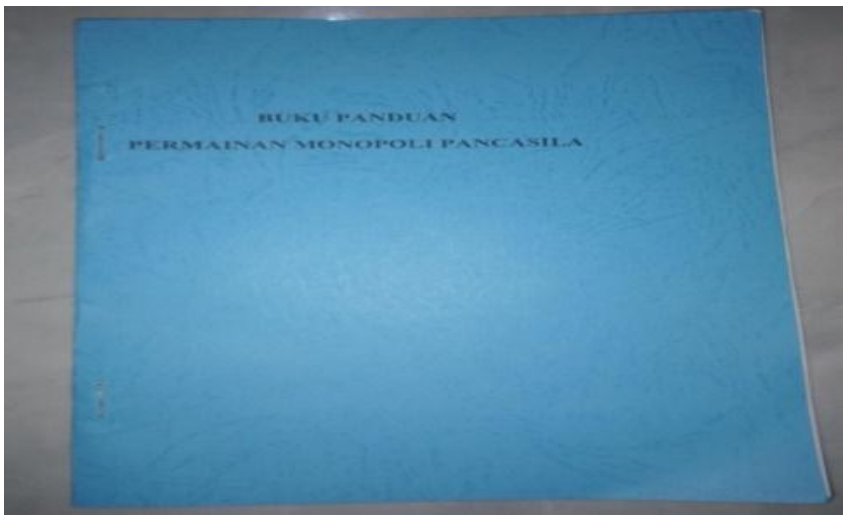
6) Bintang

Bintang ini diambil dari gambar bintang yang diprint yang berjumlah banyak, gunanya sebagai apresiasi siswa yang telah mendapat ketentuan ataupun pertanyaan-pertanyaan yang ada di kartu/papan permainan monopoli. Bintang yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 4.11 Bintang

7) Buku panduan monopoli

Buku panduan monopoli berisi langkah-langkah menggunakan media permainan monopoli gunanya sebagai petunjuk bagi siswa saat memainkan permainan monopoli agar siswa lebih mudah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Buku panduan monopoli yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.12 Buku panduan monopoli

b. Hasil validasi ahli pada produk

Media pembelajaran permainan monopoli dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa melalui hasil persentase validasi. Melalui data yang diperoleh dari ahli materi bahwa dari segi aspek kesesuaian materi dengan media permainan monopoli diperoleh hasil persentase sebesar 66%, 94%, dan dari ahli media diperoleh hasil persentase sebesar84, 61%, 100%, dan dari ahli bahasa diperoleh hasil persentase sebesar 66%, 83% maka total keseluruhan hasil persentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid, kesimpulan dari deskripsi data di atas melalui tahap validasi dengan beberapakali revisi bahwa pengembangan media pembelajaran permainan monopoli dengan materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila dinyatakan sangat valid artinya layak untuk digunakan/ditampilkan. Berikut adalah tabel hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi 1				
No	**Aspek**	**Skor peraspek**	**Total Skor**	**Kat egori**
1	Tujuan Pembelajaran	6	$\frac{3.200}{48} = 66$	Valid
2	Materi Pembelajaran	9		
3	Metode Pembelajaran	3		
4	Sumber Pembelajaran	5		
5	Kegiatan Pembelajaran	9		
	Jumlah	32		

Saran

a. Tujuan pembelajaran diperbaiki
b. Langkah-langkah pembelajaran dibuat sesuai dengan urutan pembelajaran yang digunakan

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi 2				
No	**Aspek**	**Skor peraspek**	**Total Skor**	**Kat egori**
1	Tujuan Pembelajaran	8	$\frac{6.500}{68} = 94$	Sangat valid
2	Materi Pembelajaran	19		
3	Metode Pembelajaran	6		
4	Sumber Pembelajaran	12		
5	Kegiatan Pembelajaran	20		
	Jumlah	**65**		

a. Tujuan pembelajaran sudah diperbaiki dan disesuaikan dengan materi yang digunakan

b. Langkah-langkah pembelajaran sudah dibuat sesuai dengan urutan pembelajaran yang digunakan

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

Validasi 1				
No	**Aspek**	**Skor peraspek**	**Total Skor**	**Kategori**
1	Tampilan media	7	$\frac{4.400}{52} = 84{,}61$	**Sangat valid**
2	Kualitas Media	12		
3	Penggunaan produk	17		
4	Manfaat produk	4		
	Jumlah	40		

Saran:

a. Membuat buku panduan permainan monopoli Pancasila

b. Buat media lebih rapi

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

Validasi 2				
No	**Aspek**	**Skor peraspek**	**Total Skor**	**Kategori**
1	Tampilan media	12	$\frac{5.200}{52} = 100$	**Sangat Valid**
2	Kualitas Media	12		
3	Penggunaan produk	24		
4	Manfaat produk	4		
	Jumlah	52		

a. buku panduan permainan monopoli Pancasila sudah dibuat dengan rapi sesuai dengan langkah penggunaan media
b. media sudah dibuat rapid an cara peletakan gambar yang ada di media sudah rapi

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi 1				
No	**Aspek**	**Skor peraspek**	**Total Skor**	**Kategori**
1	Kebahasaan	19	$\frac{3.200}{48} = 66$	**Valid**
2	Pemilihan kata	9		
3	Kalimat	4		
4	**Jumlah**	**32**		

Saran
a. Kesalahan dalam penulisan dan pemilihan kata
b. Menghapus pemberian tugas kelompok kepada siswa

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi 2				
No	**Aspek**	**Skor peraspek**	**Total Skor**	**Kategori**
1	Kebahasaan	19	$\frac{4000}{48} = 83$	**Valid**
2	Pemilihan kata	9		
3	Kalimat	4		
4	**Jumlah**	**40**		

a. Kesalahan dalam penulisan dan pemilihan kata sudah diperbaiki
b. pemberian tugas kelompok kepada siswa sudah di hapus akan tetapi membuat siswa menjadi 4 kelompok untuk memainkan media

Pada proses validasi media pembelajaran permainan monopoli Pancasila selain mendapatkan penilaian dari beberapa ahli juga mendapat komentar dan saran, saran dan komentar tersebut peneliti jadikan masukan untuk melakukan revisi media pembelajaran yang dikembangkan sehingga layak untuk diuji kepada siswa.

Data keseluruhan dari ahli materi, media dan bahasa yang telah didapatkan pada akhir pertemuan kemudian dijumlahkan dan dibagi tiga seperti pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8
Perhitungan Data Hasil Validasi Uji
Validitas Secara Keseluruhan

No	Variabel Validitas	Persentase keidealan
1	Ahli Materi Pembelajaran	94%
2	Ahli Media	100%
3	Ahli Bahasa	98%
	Rata-rata	97%

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui bahwa validitas media pembelajaran permainan monopoli yang telah mengalami beberapa kali revisi dan mempunyai rata-rata keseluruhan sebesar 97% termasuk dalam kategori sangat valid sehingga layak untuk diujikan kepada siswa. Perbedaan produk sebelum direvisi dan sesudah direvisi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Media Sebelum Revisi	**Meia Sesudah Direvisi**
Menata gambar masih kurang rapi, mengganti pion yang lebih menarik dan membuat media serapi dan semenarik mungkin	Media yang dibuat sudah rapi, buku panduan permainan sudah dibuat, pion diganti yang lebih menarik dan juga media dibuat serapi mugkin sehingga sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran

Gambar 4.13 produk yang belum divalidasi dan sesudah divalidasi

4. Hasil Implementation (Penerapan)

Tahap selanjutnya adalah penerapan atau pengaplikasian media pembelajaran permainan monopoli Pancasila dalam pembelajaran PPKn materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila di kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh, yang berjumlah 18 siswa. Penerapan media permainan monopoli dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Tujuan dilakukannya tahap ini adalah untuk menguji kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila di kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh. Menguji kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli dengan membagikan angket kepada guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh.

Data hasil praktikalitas diperoleh dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada guru dan siswa, berikut data hasil praktikalitas guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh.

a. Data Hasil Praktikalitas Respon Siswa

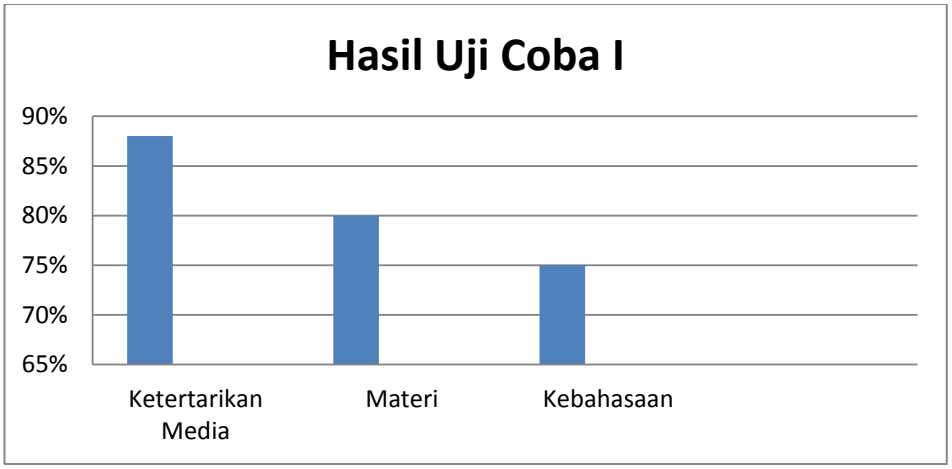
Respon siswa setelah diterapkannya bahan ajar yang dikembangkan yaitu media pembelajaran permainan monopoli pada materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila pada uji coba satu berjumlah 4 orang, uji coba dua 9 orang dan uji coba tiga 18 orang, hasil angket respon siswa dipaparkan sebagai berikut:

Hasil Uji Coba I

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba I (Satu)

Aspek	Persentase	Keterangan
Ketertertarikan media	88%	Sangat Praktis
Materi	80%	Sangat Praktis

Kebahasaan	75%	Sangat Praktis
Jumlah	81%	Sangat Praktis



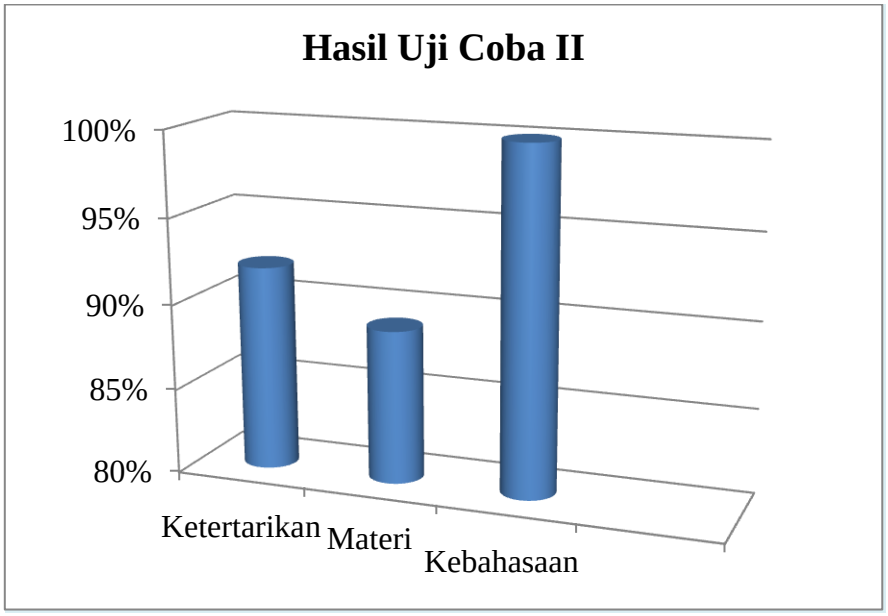
Gambar 4.14 Grafik Hasil Uji Coba I (Satu)

Berdasarkan hasil uji coba I (Satu) pada tabel dan gambar di atas dapat diketahui bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh tanggapan positif dari siswa. Secara keseluruhan rata-rata skor hasil uji coba I sebesar 81% dengan kategori sangat praktis.

Hasil Uji Coba II

Tabel 4.10 Hasil Angket respon siswa

Aspek	Persentase	Keterangan
Ketertertarikan media	92%	Sangat Praktis
Materi	89%	Sangat Praktis
Kebahasaan	100%	Sangat Praktis
Jumlah	94%	Sangat Praktis



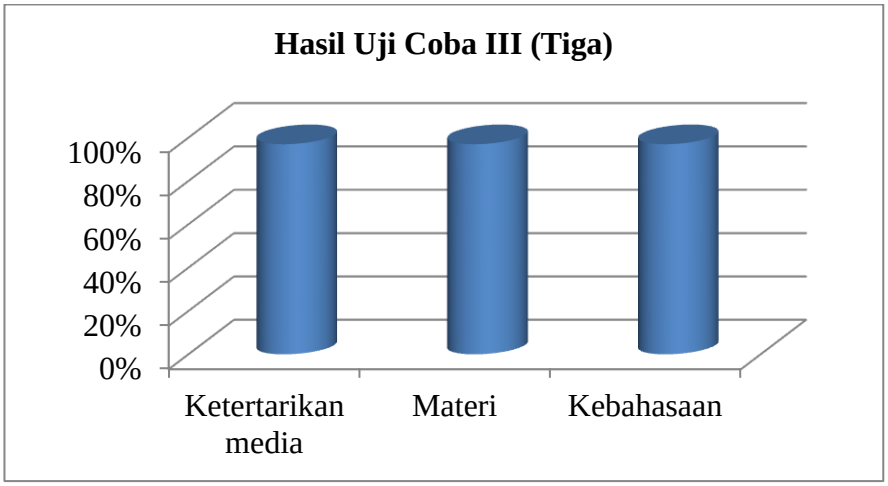
Gambar 4.15 Grafik Hasil Uji Coba II (Dua)

Berdasarkan hasil uji coba II (Dua) pada tabel dan gambar di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh tanggapan positif dari siswa. Secara keseluruhan rata-rata skor hasil uji coba II (Dua) sebesar 94% dengan kategori sangat praktis.

Hasil Uji Coba III

Tabel 4.11 Hasil Angket respon siswa

Aspek	Persentase	Keterangan
Ketertertarikan media	97%	Sangat Praktis
Materi	97%	Sangat Praktis
Kebahasaan	97%	Sangat Praktis
Jumlah	97%	Sangat Praktis



Gambar 4.16 Grafik Hasil Uji Coba III (Tiga)

Berdasarkan hasil uji coba III (Tiga) pada tabel dan gambar di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh tanggapan positif dari siswa. Secara keseluruhan rata-rata skor hasil uji coba III (Tiga) sebesar 97% dengan kategori sangat praktis.

b. Data Hasil Praktikalitas Respon Guru

Respon guru didapat dari hasil penilaian guru setelah diterapkannya lembar media pembelajaran permainan monopoli. Berikut data hasil praktikalitas guru kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh

Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Ketertarikan Media	100%	Sangat Praktis
2	Materi	100%	Sangat Praktis
3	Kebahasaan	100%	Sangat Praktis
Total		100%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4.12 jelas terlihat bahwa persentase respon guru terhadap media pembelajaran permainan monopoli di kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh pada materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila

adalah sangat praktis dengan kategori 100%. Data keseluruhan yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dan guru kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13
Hasil Keseluruhan Angket Respon Guru Dan Siswa

Angket	Uji coba I	Uji Coba II	Uji Coba III	Total
Respon Siswa	81%	94%	97%	272
Respon Guru	100%			100
Jumlah				372
Total				93%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada tahap penerapan ini media pembelajaran permainan monopoli memperoleh hasil persentase keseluruhan sebesar 93% dengan kategori sangat praktis sehingga layak diujikan kepada siswa.

5. Hasil Evaluation

Tahap evaluation ini fase terakhir yaitu fase untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan berupa media permainan monopoli dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang terjadi di lapangan. untuk memastikan tingkat keefektifan dari produk yang dikembangkan peneliti memberikan angket minat kepada siswa. Untuk memastikan apakah media pembelajaran permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendapatkan prolehan N-Gain pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.14
Hasil Perolehan Skor N-Gain

Nama	Nilai				
	Angket Minat Pree	Angket Minat Post	Anket Minat Post - Angket Minat Pree	Skor Ideal (100-pree	N-Gain Skor
RS	77	88	11	23	0.478
IW	55	94	39	45	0.866
LN	66	88	22	34	0.647
FH	61	94	33	39	0.846
AT	44	55	11	56	0.196
NS	72	94	22	28	0.785
SS	16	27	11	84	0.130
AH	16	22	6	84	0.071
MH	22	27	5	78	0.064
WA	50	66	16	50	0.32
DT	61	94	33	39	0.846
RH	50	94	44	50	0.88
TM	66	94	28	34	0.823
NA	61	83	22	39	0.564
SH	50	61	11	50	0.22
RA	50	83	33	50	0.66
DA	61	88	27	39	0.692
KH	55	83	28	45	0.622
MEAN	51.83	74.16	22.33	48.16	0.539
Kategori	cukup efektif	efektif			Cukup

Hasil perhitungan dari nilai keseluruhan rata-rata siswa sebelum pembelajran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli adalah 51,83, hasil perhitungan dari nilai keseluruhan rata-rata siswa setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli adalah 74,16 dengan N-Gain skor adalah 0,539 pada kategori cukup (cukup efektif).

B. Pembahasan

Untuk melihat kevalidan, kepraktisan dan keefektivan dalam pengembangan produk ini yaitu media permainan monopoli dapat dilihat dari penjelasan di bawah ini:

1. Validitas

   Produk yang dikembangkan dikatakan valid karena sudah mendapatkan penilaian dari beberapa validator ahli yaitu dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dari penilaian beberapa ahli sudah mendapatkan penilaian yang baik terhadap produk yang dikembangkan kesesuaian materi, kebahasaan dan media permainan monopoli yang dikembangkan sudah layak diujicobakan kepada siswa.

2. Praktikalitas

   Produk yang dikembangkan dikatakan praktis apabila produk tersebut dapat dengan mudah digunakan, untuk melihat kepraktikalitasan dari produk yang dikembangkan peneliti dapat dilihat dari hasil angket respon guru, dan hasil angket respon siswa yang dilakukan tiga kali pertemuan, dari hasil angket respon siswa mendapatkan respon yang baik karena siswa merasa media yang diujicobakan medianya sangat menarik dan sangat mudah digunakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran.

3. Efektivitas

   Produk yang dikembangkan dikatakan efektif apabila ada peningkatan yang baik, dari hasil angket minat siswa sudah terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media permainan monopoli

keefektifan dari produk dapat diperoleh dari agket minat siswa yang dilakukan dua kali yaitu sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media, dimana sebelum menggunakan media minat siswa dalam belajar masih kurang dan masih rendah setelah dilakukan pengujian angket minat siswa yang kedua setelah menggunakan media pembelajaran hasil minat siswa sudah efektif dengan menggunakan N-Gain dengan kategori yang didapatkan cukup (cukup evektif).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil ujicoba media pembelajaran permainan monopoli ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media permainan monopoli ini didesain menggunakan model ADDIE hasil pengembangan ini adalah media pembelajaran permainan monopoli. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ini dimulai dari tahap *analysis* (analisis), *design* (desain/rancangan), *development* (pengembangan), implementation (penerapan), dan tahap yang paling terakhir adalah tahap *evalution* (evaluasi). Media pembelajaran permainan monopoli divalidasi oleh validator ahli yang terdiri dari 4 tim ahli yaitu dua ahli materi, satu ahli media dan satu ahli bahasa. Penilaian hasil keseluruhan sebesar 97% dengan kategori sangat valid, dalam hal ini media pembelajaran permainan monopoli layak digunakan dalam belajar.
2. Hasil praktikalitas yaitu hasil angket respon guru dan siswa, dari hasil angket respon siswa yang dilakukan tiga kali pertemuan, penilaian Hasil keseluruhan dari hasil angket respon siswa dan guru mendapatkan skor 93% dengan kategori sangat praktis.
3. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari angket minat belajar siswa. Hasil perhitungan dari nilai keseluruhan dengan N-Gain skor adalah 0,539 pada kategori cukup (cukup efektif).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik
   a. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam kelas dan kesulitan dalam penyampaian materi dan membantu dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
   b. Pendidik juga seharusnya belajar dan lebih pandai lagi dalam mencari informasi dalam teknologi yang sudah ada sekarang ini guna untuk menjadikan proses pembelajaran lebih baik lagi.
2. Bagi siswa

   Siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai alat untuk membantu siswa secara mandiri dalam memahami materi khususnya pada materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila.
3. Bagi peneliti lain

   Diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar dapat menciptakan produk yang lebih kreatif lagi dan dapat memberikan manfaat yang banyak bagi guru dan siswa dan yang paling pentingnya lagi dapat menyelesaikan masalah yang ada di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Ade Regina Darman. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*, Indonesia: GUE PEDIA.

Budiyono Saputro. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Batubara Hamdan Husein. (2021*). Media Pembelajaran MI/SD*, Semarang: CV Graha Edu.

Darman Regina Ade. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran*, Indonesia: Guepedia.

Desyawati, Kadek, Maria Goreti Rini Kristiantari, and I Gusti Agung Oka Negara. (2021). "Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=+jurnal+desyawati+kadek+media+permainan+monopoli+berbasis+problem+based+learning+pada+pembelajaran+tematik++di+sekolah+dasar&btnG=#d=gs_qabs&t=1725983038837&u=%23p%3D5axOiE5mtf8J

Dewi Nurul Kemala, Hasanah Nur. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. " *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+dewi+nurul+kemalapengembangan+media+pembelajaran+permainan+monopoli+pada+tema+perkembangan+teknologi++untuk+siswa+kelas+III++di+SDN++8+sokong+&btnG=#d=gs_qabs&t=1725983424693&u=%23p%3DkJcKGG0OOzkJ

Fadhallah. (2021). *Wawancara*, Jakarta Timur: IKAPI.

Iskandar Akbar. (2023.). *Dasar Metode Penelitian*, Makasar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023.

Islamiyah Tsuaibatul. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran Ips Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII Di Mts Nurul Ulum Malang, (Malang, Skripsi Universitas Merdeka Malang.

Kurniawan Heru. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian,*. Yogyakarta: CN BUDI UTAMA.

Lubis Maulana Arafat. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Jakarta: Kencana.

Lubis Maulana Arafat; Sabri; Hamidah; Azizan Nashran. (2022). *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan SD/MI*, Yokyakarta:Penerbit Samudra Biru.

Marlina. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*, Aceh: Yayasan Penerbit Mhammad Zaini.

Magdalena Ina, Haq Ahmad Syaiful, and Fadlatul Ramdhan. (2020) "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang." *Bintang* 2,no. 3. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+ina+magdalena+pembelajaran+pendidikan+kewarganegaraan+di+sekolah+dasar+negeri+bojong+3+pinang&btnG=#d=gs_qabs&t=1725983194140&u=%23p%3DQMBIl9GiNxgJ

Mahmud Syahruddin. (2023). *Media Pembelajaran*, Jawa Barat: LOVRINZ PUBLISHING.

Nasution Suhaila Sari. (2021). *Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII*, indonesia: Goepedia.

Noor Fatirul Acmad. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*, Tangerang Selatan: Pascal Books.

Ovan. (2020). *Aplikasi Uji Validitas Dan Reabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*, Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

Rayanto Yudi Hari. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 Teori Dan Praktek*, Indonesia: Lembaga Akademik.

Sukiman. *(*2020) *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: CV Jejak.

Sundayana Rostina. (2021). Statistika Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta.

Sudarto. (2021). *Filsafat Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Hak Cipta.

Sukamti. (2019). *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.

Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar, Yogyakarta: CB BUDI UTAMA.

Salim Agus. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*, Pasaman Barat: CV Aska Pustaka.

Setiawan Bramianto, Apri Iriato, Susi Hermin Rusminati. (2021*). Dasar Dasar Pendidikan*, Jawa Tengah: CV. Pena Persada.

Suryadi Ahmad. (2020). *Tekologi Dan Media Pembelajaran*, Jawa Barat: CV Jejak.

Syahsiyah, *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*, (Tapanuli Selatan, Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,2018).

Setyaningrum Vira. (2019). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Brbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuon Pati*, Skripsi Universitas Negeri Semarang.

Septiani Utari Endah, Agung Trilaksono, Pebri Dwi Lesmono.(2023). Implementasi Nilai-nilai Pancasila Pemjabaran 45 Butir Pancasila, Jawa Barat: CV Jejak Anggota IKAPI.

Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, Yogyakarta: Guepedia.

Una Muna, (2021). *Laporan Analisis Angket Bimbingan Dan Konseling*, Indonesia: Goepedia.

Umar Husein. (2013). *Metode Penelitian Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta: PT. Raja Grapindo Persada.

Warsiman, (2022). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*, Malang: Media Nusa Kreative.

Lampiran 1

KALENDER PENDIDIKAN SDN 03 GUNUNG TULEH
TAHUN PELAJARAN 2023 / 2024

SEMESTER I

JULI '2023							JUMLAH HE	JUMLAH HBE	TGL HTE & LIBUR	URAIAN KEGIATAN
Minggu	Minggu		2	9	16	23/30				
Senin	Senin		3		17	24/31	4	4	1 s/d 9	Libur Akhir Semester II TH 2023/2024
Selasa	Selasa		4	11	18	25	3	3	10	Hari pertama masuk sekolah
Rabu	Rabu		5	12		26	2	2	10 s.d 24	MPLS Kelas I
Kamis	Kamis		6	13	20	27	3	3	19	Tahun Baru Islam
Jumat	Jumat		7	14	21	28	3	3		
Sabtu	Sabtu	1	8	15	22	29				
Jumlah							15	15		

AGUSTUS '2023							JUMLAH HE	JUMLAH HBE	TGL HTE & LIBUR	URAIAN KEGIATAN
Minggu	Minggu		6	13	20	27				
Senin	Senin		7	14	21	28	4	4		
Selasa	Selasa	1	8	15	22	29	5	5	16	Perayaan HUT Kemerdekaan RI
Rabu	Rabu	2	9	16	23	30	5	4	17	HUT Kemerdekaan RI
Kamis	Kamis	3	10		24	31	4	4		
Jumat	Jumat	4	11	18	25		4	4		
Sabtu	Sabtu	5	12	19	26					
Jumlah							22	21		

SEPTEMBER '2023							JUMLAH HE	JUMLAH HBE	TGL HTE & LIBUR	URAIAN KEGIATAN
Minggu	Minggu		3	10	17	24				
Senin	Senin		4	11	18	25	4	3	19 s.d 23	Penilaian Tengah Semester I (PTS)
Selasa	Selasa		5	12	19	26	4	3	27	Maulid Nabi Muhammad SAW
Rabu	Rabu		6	13	20		3	2		
Kamis	Kamis		7	14	21	28	4	3		
Jumat	Jumat	1	8	15	22	29	5	4		
Sabtu	Sabtu	2	9	16	23	30				
Jumlah							20	15		

OKTOBER '2023							JUMLAH HE	JUMLAH BHE	TGL HTE & LIBUR	URAIAN KEGIATAN
Minggu	Minggu	1	8	15	22	29				
Senin	Senin	2	9	16	23	30	5	5		
Selasa	Selasa	3	10	17	24	31	5	5		
Rabu	Rabu	4	11	18	25		4	4		
Kamis	Kamis	5	12	19	26		4	4		
Jumat	Jumat	6	13	20	27		4	4		
Sabtu	Sabtu	7		21	28					
Jumlah							22	22		

NOVEMBER '2023							JUMLAH HE	JUMLAH HBE	TGL HTE & LIBUR	URAIAN KEGIATAN
Minggu	Minggu		5	12	19	26				
Senin	Senin		6	13	20	27	4	3	27 s.d 30	Penilaian Akhir Semester (PAS)
Selasa	Selasa		7	14	21	28	4	3		
Rabu	Rabu	1	8	15	22	29	5	4		
Kamis	Kamis	2	9	16	23	30	5	4		
Jumat	Jumat	3	10	17	24		4	4		
Sabtu	Sabtu	4	11	18	25					
Jumlah							22	18		

DESEMBER '2023							JUMLAH HE	JUMLAH HBE	TGL HTE & LIBUR	URAIAN KEGIATAN
Minggu	Minggu		3	10	17	24/31				
Senin	Senin		4	11	18		2	0	1	Penilaian Akhir Semester (PAS)
Selasa	Selasa		5	12	19	26	2	0	11 s.d 14	Remedial dan Pengayaan
Rabu	Rabu		6	13	20	27	2	0	15	Pembagian Raport Semester I
Kamis	Kamis		7	14	21	28	2	0	25	Hari Raya Natal
Jumat	Jumat	1	8		22	29	3	0	18 s.d 31	Libur Semester Ganjil
Sabtu	Sabtu	2	9	16	23	30				
Jumlah							11	0		

TOTAL HARI	HE	HBE
	112	91

Talangkuning, 01 Juli 2023

Kepala Sekolah

KALENDER PENDIDIKAN SDN 03 GUNUNG TULEH
TAHUN PELAJARAN 2023 / 2024

SEMESTER II

JANUARI '2024							JUMLAH HE	JUMLAH HBE	TGL HTE & LIBUR	URAIAN KEGIATAN
Minggu	Minggu		7	14	21	28				
Senin	Senin	1	8	15	22	29	4	4	1	Libur Tahun Baru Masehi 2024
Selasa	Selasa	2	9	16	23	30	5	5	2	Hari Pertama Masuk Sekolah SMT II
Rabu	Rabu	3	10	17	24	31	5	5		
Kamis	Kamis	4	11	18	25		4	4		
Jum'at	Jumat	5	12	19	26		4	4		
Sabtu	Sabtu	6	13	20	27					
Jumlah							22	22		

FEBRUARI '2024							JUMLAH HE	JUMLAH HBE	TGL HTE & LIBUR	URAIAN KEGIATAN
Minggu	Minggu		4	11	18	25				
Senin	Senin		5	12	19	26	4	4	9	Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW
Selasa	Selasa		6	13	20	27	4	4	10	Tahun Baru Imlek
Rabu	Rabu		7	14	21	28	4	4		
Kamis	Kamis	1		15	22	29	4	4		
Jum'at	Jumat	2	9	16	23		4	4		
Sabtu	Sabtu	3		17	24					
Jumlah							20	20		

MARET '2024							JUMLAH HE	JUMLAH HBE	TGL HTE & LIBUR	URAIAN KEGIATAN
Minggu	Minggu		3	10	17	24/31				
Senin	Senin		4		18	25	3	2	4 s.d 8	Penilaian Tengah Semester II (PTS)
Selasa	Selasa		5		19	26	3	2	11	Hari Raya Nyepi
Rabu	Rabu		6		20	27	3	2	12 s.d 13	Libur Awal Ramadhan
Kamis	Kamis		7	14	21	28	4	3	29	Wafatnya Isa Al-Masih
Jum'at	Jumat	1	8	15	22		4	3		
Sabtu	Sabtu	2	9	16	23	30				
Jumlah							17	12		

APRIL '2024							JUMLAH HE	JUMLAH HBE	TGL HTE & LIBUR	URAIAN KEGIATAN
Minggu	Minggu		7	14	21	28				
Senin	Senin	1				29	3	2	4 s.d 16	Libur Hari Raya Idhul Fitri
Selasa	Selasa					30	2	1	10 s.d 11	Hari Raya Idhul Fitri
Rabu	Rabu	3		17			3	2	22 s.d 26	Pelaksanaan Ujian Sekolah (US)
Kamis	Kamis			18			2	1		
Jum'at	Jumat			19			2	1		
Sabtu	Sabtu	6	13	20	27					
Jumlah							12	7		

MEI '2024							JUMLAH HE	JUMLAH HBE	TGL HTE & LIBUR	URAIAN KEGIATAN
Minggu	Minggu		5	12	19	26				
Senin	Senin		6	13	20	27	4	4	1	Hari Buruh Internasional
Selasa	Selasa		7	14	21	28	4	4	9	Kenaikan Isa Al-Masih
Rabu	Rabu		8	15	22	29	4	4	23	Hari Raya Waisak
Kamis	Kamis	2		16		30	3	3		
Jum'at	Jumat	3	10	17	24	31	5	5		
Sabtu	Sabtu	4	11	18	25					
Jumlah							20	20		

JUNI '2024							JUMLAH HE	JUMLAH HBE	TGL HTE & LIBUR	URAIAN KEGIATAN
Minggu	Minggu		2	9	16	23/30				
Senin	Senin		3	10		24	2	0	1	Hari Lahir Pancasila
Selasa	Selasa		4	11	18	25	3	0	3 s.d 7	Penilaian Akhir Tahun (PAT)
Rabu	Rabu		5	12	19	26	3	0	17	Hari Raya Idul Adha 1445 H
Kamis	Kamis		6	13	20	27	3	0	18 s.d 20	Pengayaan/Remedial
Jum'at	Jumat		7	14		28	3	0	21	Pembagian Raport
Sabtu	Sabtu		8	15	22	29			24 s.d 28	Libur Semester II
Jumlah							14	0		

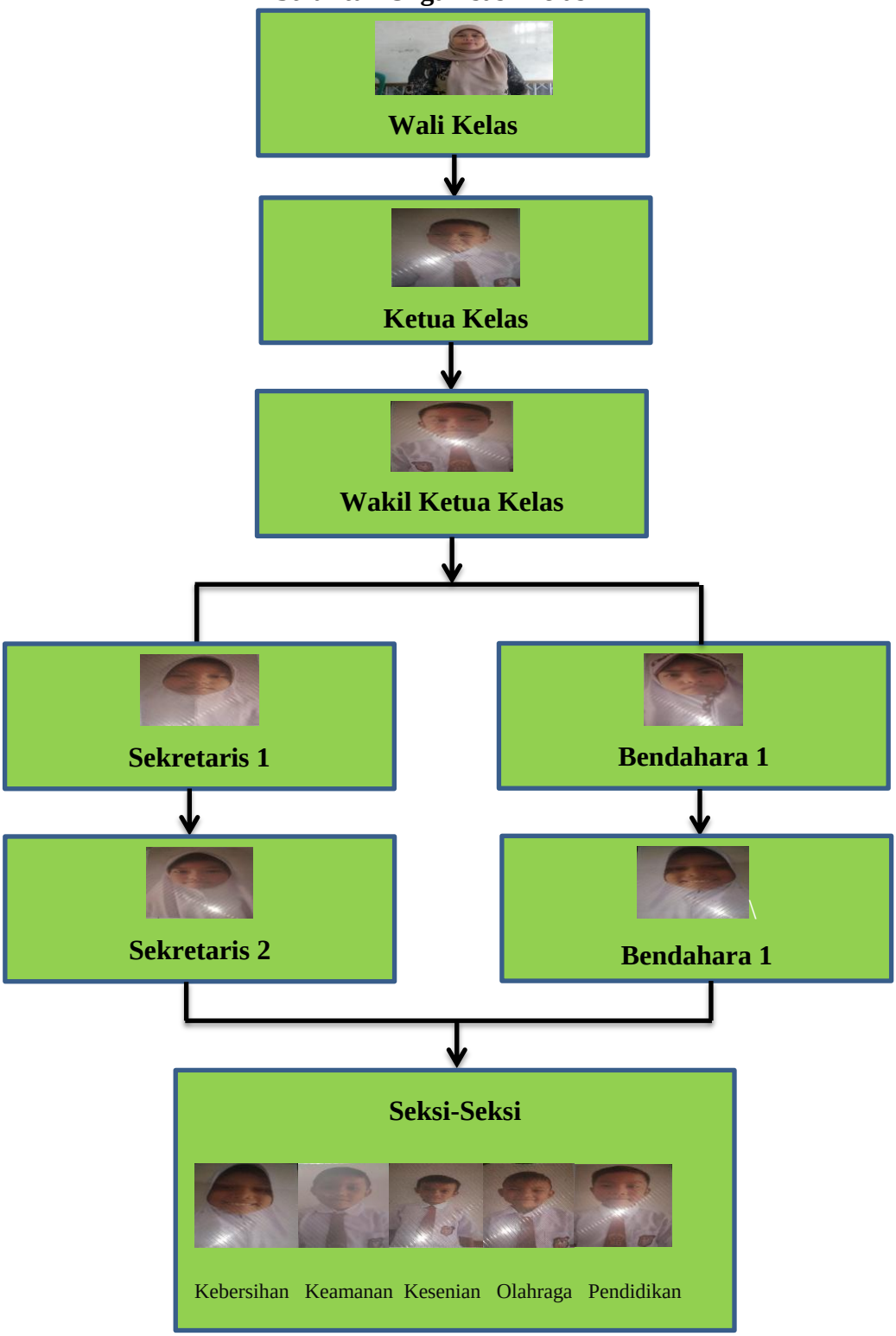
TOTAL HARI	HE	HBE
	105	81

Talangkuning , 01 Juli 2023
Kepala Sekolah

Zulhema, S.Pd.
NIP. 196512251986032008

Lampiran 2

Struktur Organisasi Kelas



Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 03 Gunung Tuleh

Kelas / Semester : IV / I

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pokok Bahasan : Makna Hubungan Simbol dengan Sila Pancasila

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

I. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya dari dalam berintekrasi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

II. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kopetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Memahami makna hubungan simbol dengan sila pancasila	3.1.1. mengetahui lambang simbol sila Pancasila
4.1. menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari	4.1.1 Mengetahui makna simbol sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menggunakan media permainan monopoli siswa dapat mengetahui simbol-simbol pancasila
2. Siswa dapat mengetahui makna simbol sila pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari

IV. MATERI PEMBELAJARAN

Makna hubungan simbol dengan sila pancasila

V. MODEL, METODE, DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik (Mengamati, Menanya, Menalar, Mencoba, dan Mengkomunikasikan)
2. Metode : Ceramah, mengamati, Tanya jawab, dan Diskusi

VI. MEDIA, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : Permainan monopoli
2. Bahan : Buku pelajaran
3. Sumber belajar :
   a. Internet
   b. Buku PPKN Kelas IV SD

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	a. Guru memberikan salam b. Guru menanyakan kabar c. Guru mengajak semua siswa berdo'a untuk memulai kegiatan belajar d. Guru mengecek kehadiran siswa e. Guru memberikan pertanyaan sekitaran materi yang akan di bahas pada hari itu f. Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari pada hari itu g. Guru menjelaskan tujuan	a. Siswa menjawab salam b. Siswa memberikan kabar c. Siswa berdo'a bersama untuk membuka kegiatan pembelajaran d. Siwa mendengarkan gurunya yang sedang mengabsen kehadiran e. Siswa melontarkan beberapa pertanyaan kepada guru seputaran materi yang akan dipelajari f. Siswa mendengarkan gurunya g. Siswa menjawab salam h. Siswa memberikan kabar i. Siswa berdo'a bersama untuk membuka kegiatan pembelajaran j. Siwa mendengarkan gurunya yang sedang mengabsen kehadiran	

	pembelajaran tentang makna hubungan symbol dengan sila P ancasila	k. Siswa mendengarkan gurunya l. Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan gurunya m. Siswa menyimak tujuanpembelajaran yang disampaikan gurunya	
Kegiatan inti	a. Guru menyajikan media pembelajaran permainan monopoli materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila, kemudian guru menyuruh siswa untuk mengamati media pembelajaran yang disajiakan b. Guru menjelaskan materi pelajaran tentang makna hubungan simbol dengan sila Pancasila c. Guru memberikan pertanyaan kepada siswanya mengenai makna hubungan simbol dengan sila Pancasila d. Guru menyuruh beberapa siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan yang ditanyakan guru tadi, supaya jawabannya lebih luas atau tidak hanya dari satu	a. Siswa mengamati media pembelajaran permainan monopoli yang disajikan oleh gurunya **(Mengamati)** b. Siswa memperhatikan gurunya menjelaskan materi pelajaran yaitu makna hubungan simbol dengan sila Pancasila c. Siswa menanyakan terkait dengan materi makna hubungan simbol dengan sila Pancasila **(menalar)** d. Siswa mengidentifikasi simbol-simbol sila Pancasila e. Siswa menjelaskan simbol-simbol Pancasila f. Siswa mengemukakan pendapatnya mengenai materi yang disampaikan oleh guru yaitu makna hubungan simbol dengan sila Pancasila **(Menanya)** g. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru sesuai dengan pengetahuan yang didapatkannya dari penjelasan guru tadi	

	pemikiran saja. e. Guru membentuk 4 kelompokdan masing-masing perwakilan dari kelompok memainkan monopoli f. Guru menampilkan media di depan siswa yang akan memainkan monopoli g. Guru menyuruh siswa untuk memainkan monopoli tersebut	yaitu mengenai makna hubungan simbol dengan sila pancasila **(Mencoba)** a. Siswa mendengarkan dan menyimpulkan jawaban dari siswa yang menjawab pertanyaan gurunya b. Siswa mulai memainkan monopoli sebagai media pembelajaran c. Siswa menjawab pertanyaan dan ketentuan yang ada di kartu dan menjelaskan pertanyaan yang ada di media **(Mengkomunikasikan)**	
Kegiatan penutup	a. Guru dan siswa mengadakan refleksi / menyimpulkan tentang materi tentang makna hubungan simbol dengan sila Pancasila b. Guru merapikan peralatan media yang digunakan c. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengajak semua siswa berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran	a. Guru dan siswa mengadakan refleksi / menyimpulkan tentang materi tentang makna hubungan simbol dengan sila Pancasila b. Siswa berdo'a bersama untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran	

VIII. PENILAIAN

1. Observasi sikap spiritual

NO	Nama	Kebiasaan Berdoa	Toleransi	Bersyukur
1	Rifki	4	3	3
2	Kanza	3	3	2

Keterangan:
4: Selalu melakukan 2: Kadang-kadang melakukan
3: Sering melakukan 1: Tidak pernah melakukan

2. Observasi Sikap Sosial

NO	Nama	Jujur	Tanggung jawab	Bekerjasama	Peduli	Percaya diri
1	Rifki	3	4	3	3	2
2	Kanza	4	2	3	2	3

Keterangan:
4: Selalu melakukan 2: Kadang-kadang melakukan
3: Sering melakukan 1: Tidak pernah melakukan

Penilaian Diri Siswa: Sikap Spritual

NO	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya selalu berdoa sebelum melaksanakan kegiatan		
2	Saya selalu menjalankan ibadah rutin		
3	Saya selalu menjaga dan menyayangi teman		
4	Saya selalu menghargai teman yang beda agama		
5	Saya selalu berterimakasih bila menerima pertolongan		

Penilaian Diri Siswa: Sikap Sosial

NO	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya selalu menghargai teman		
2	Saya selalu dating tepat waktu		
3	Saya selalu berbicara dengan santun		
4	Saya selalu mengatakan yang sebenarnya		
5	Saya selalu menghargai cerita orang lain		

3. Pengetahuan
   a. Menjelaskan simbol-simbol pancasila
   b. Menjelaskan arti atau makana simbol sila pancasila

4. Keterampilan

Kriteria	**Sangat baik (4)**	**Baik (3)**	**Cukup (2)**	**Perlu pendamping (1)**
Keterampilan berpendapat	Selalu berinisiatif menyampaikan pendapat dalam kegiatan diskusi kelompok	Sering menyampaikan pendapat dalam kegiatan kelompok	Sesekali menyampaikan pendapat dalam diskusi	Belum mampu menyampaikan pendapat dalam kegiatan diskusi kelompok
Keaktifan	Antusias dan aktif berdiskusi	Antusias tapi tidak aktif berdiskusi	Cukup antusias berdiskusi dan aktif jika ditanya	Tidak antusias dan tidak aktif berdiskusi

Mengetahui
Wali Kelas

Lida Yani Daulay, S.Pd

Talangkuning, Agustus 2024
Peneliti

Nurhamidah

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)

Identitas Peneliti

Nama : NURHAMIDAH
Nim : 2020500034
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul :Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh
Nama Validator : Himsar,M.Pd
Hari/tanggal :

A. Pengantar

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran PPKn dengan metode Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Pengamatan, dan Penguasaan pada materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila, hasil penilaian akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya RPP ini digunakan dalam proses pembelajaran. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Dengan adanya instrument ini peneliti memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Rencana pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, dan memberikan saran-saran untuk melakukan revisi yang tidak sesuai
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu.

3. Untuk revisi, Bapak /Ibu dapat langsung menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

C. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Valid

4 = Sangat Valid

D. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Uraian	Validasi			
1	Identitas	1	2	3	4
	a. Kelengkapan identitas mata pelajaran PPKn, materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila b. Kelengkapan alokasi waktu				√
2	Indikator pembelajaran				
	a. Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar kedalam indikator pembelajaran PPKn materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar pembelajaran PPKn materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila c. Kejelasan rumusan indikator terhadap pembelajaran PPKn materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila				√
3	Pemilihan Materi				
	a. Kesesuaian materi pelajaran makna hubungan simbol dengan sila pancasila dengan tujuan pembelajaran b. Keruntutan susunan materi pelajaran (makna hubungan simbol dengan sila pancasila)				√
3	Kegiatan pembelajaran				
	a. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahap tahap pendekatan saintifik yaitu: 1. Mengamati 2. Menanya 3. Mencoba 4. Menalar 5. mengkomunikasikan			√	

	b. Kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran				
4	Bahasa				
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia b. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami c. Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda				√
5	Waktu				
	a. Kesesuaian waktu yang digunakan dengan pembelajaran PPKn materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila b. Alokasi waktu lebih banyak digunakan untuk belajar				√
6.	Pemilihan sumber belajar				
	a. Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran PPKn materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila b. Kesesuaian sumber belajar dengan materi pelajaran (makna hubungan simbol dengan sila pancasila)				√
7	Penilaian (Validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap materi				√

Penilaian = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\%$

Penilaian = $\frac{65}{68} \times 100\%$ = = $\frac{6.500}{68} = 95{,}5\%$

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan

A= dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan dengan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan

E. Kesimpulan

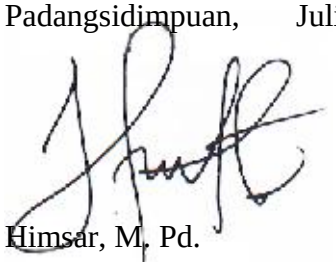
Secara umum Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dinilai dinyatakan

☐ Layak digunakan tanpa revisi

☐ Layak digunakan dengan revisi

☐ Tidak dapat digunakan

Padangsidimpuan, Juli 2024



Himsar, M. Pd.
NIDN. 2011048501

SURAT VALIDASI

Menerangkan Bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Himsar, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen PGMI UIN Syekh Ahmad Addary Padangsidimpuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

‘’Pengembangan Media Permainan Monopoli Ilmu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh’’

Yang disusun oleh:

Nama : Nurhamidah
Nim : 2020500034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PGMI

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1.
2.

Dengan harapan, masukan dan penelitian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas Rencana Pelakasaan Pembelajaran(RPP) yang baik.

Padangsidimpuan 06 Juli 2024

Himsar M. Pd.
NIDN. 2011048501

Lampiran 4

HASIL VALIDASI RPP

HASIL VALIDASI RPP																	
Nama Validator	Identitas		Indikator Pembelajaran			Pemilihan Mater		Kegiatan Pembelajaran		Bahasa			Waktu		Sumber Belajar		Penilaian
Himsar, M.Pd																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Jumlah Skor Indikator	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
Skor Tiap Aspek	8		12			6		8		12			7		8		4
Skor Total	65																
Persentase Item	100%	100%	100%	100%	100%	75%	75%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	75%	100%	100%	100%
Persentase Aspek	100%		100%			75%		100%		100%			88%		100%		100%
Persentase Total	95%																

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI AHLI

Format Penilaian Ahli Materi

Identitas Peneliti

Nama : NURHAMIDAH

Nim : 2020500034

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul :Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh

Nama Validator : Silvia Elastari Matondang, M.Pd

Hari/tanggal :

A. Pengantar

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran PPKn dengan metode Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Pengamatan, dan Penguasaan pada materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila, hasil penilaian akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya RPP ini digunakan dalam proses pembelajaran. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Dengan adanya instrument ini peneliti memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Rencana pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, dan memberikan saran-saran untuk melakukan revisi yang tidak sesuai
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak /Ibu dapat langsung menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

C. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Valid

4 = Sangat Valid

D. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A	**Tujuan Pembelajaran**				
1	Tujuan pembelajaran PPKn materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila di tampilkan secara jelas				√
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila				√
B	**Materi pelajaran**				
1	Materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila cocok diterapkan untuk anak SD kelas IV				√
2	Materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila yang terdapat di dalam media permainan monopoli pancasila sudah di cantumkan dengan jelas			√	
3	Materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila sesuai dengan media permainan monopoli pancasila				√
4	Materi makna hubunga simbol dengan sila pancasila yang ada di dalam media permainan monopoli panca sila penting bagi siswa				√
5	Materi yang ada di dalam media permainan monopoli pancasila sudah lengkap				√
C	**Pendekatan Pembelajaran**				
1	Metode pembelajaran yang diterapkan sudah tepat			√	
2	Metode pembelajaran yang digunakan dapat melatih siswa dalam mengemukakan pendapatnya di depan umum			√	
D	**Media pembelajaran**				
1	Media pembelajaran permainan monopoli pancasila dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran				√
2	Media pembelajaran permainan monopoli pancasila dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan meningkatkan minat belajar siswa				√
3	Media pembelajaran permainan monopoli pancasila dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa				√
E	**Kegiatan pembelajaran**				
1	Pendahuluan dalam menyampaikan materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila sudah tepat dengan pendekatan saintifik				√
2	Penjelasan tujuan pembelajaran PPKn bermanfaat bagi siswa sebagai gambaran awal untuk memahami				√

	materi pelajaran				
3	Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)				√
4	Langkah-langkah penyajian materi pelajaran makna hubungan simbol dengan sila pancasila dengan menggumakan media permbelajaran permainan monopoli pancasila sudah sesuai				√
5	Kesimpulan materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran sudah jelas				√

Penilaian = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\%$

Penilaian == $\frac{65}{68} \times 100\% = \frac{6.500}{68} = 95{,}58\%$

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan

A= dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan dengan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan

E. Kesimpulan

Secara umum Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dinilai dinyatakan

☐ Layak digunakan tanpa revisi

☐ Layak digunakan dengan revisi

☐ Tidak dapat digunakan

Padangsidimpuan 05 Juni 2024

Silvia Elastari Matondag, M.Pd
NIDN. 2025079003

Lampiran 6

HASIL VALIDASI AHLI MATERI

Hasil Validasi Ahli Materi

Nama Validator	**Tujuan Pembelajaran**		**Materi Pelajaran**					**Pendekatan Pembelajaran**		**Media Pembelajaran**			**Kegiatan Pembelajaran**				
Silvia Elastari Matondang, M.Pd																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Jumlah Skor Indikator	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Skor Tiap Aspek	8		19					6		12			20				
Skor Total	65																
Persentase Item	100%	100%	100%	75%	100%	100%	100%	75%	75%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Persentase Aspek	100%		95%					75%		100%			100%				
Persentase Total	94%																

No	Kriteria	Ruang Persentase
1	Tidak Valid	20%
2	Kurang Valid	21-40%
3	Cukup Valid	41-60%
4	Valid	61-80%
5	Sangat Valid	81-100%

Aspek Tujuan Pembelajaran : 100%
Aspek Materi Pembelajaran : 95%
Aspek Metode Pembelajaran : 75%
Aspek Sumber Pembelajaran : 100%
Aspek Kegiatan Pembelajaran : 100%
Total : 94%

SURAT VALIDASI

Menerangkan Bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Silvia Elastari Matondang, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen PGMI UIN Syekh Ahmad Addary Padangsidimpuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap materi yang digunakan dalam media pembelajaran Permainan Monopoli untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

‘’Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh’’

Yang disusun oleh:

Nama : Nurhamidah
Nim : 2020500034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PGMI

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1.
2.

Dengan harapan, masukan dan penelitian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas materi yang baik dan sesuai untuk anak SD.

Padangsidimpuan 05 Juni 2024

Silvia Elastari Matontang. M. Pd.
NIDN. 2025079003

Lampiran 7

LEMBAR BAHAN AJAR

A. Makna hubungan simbol dengan sila pancasila

Lambang atau simbol Pancasila tergambar di dalam lambang Negara Indonesia yaitu garuda Pancasila yang berbentuk burung Garuda. Kepala burung Garuda menghadap ke sebelah kanan (dari sudut pandang Garuda), dan mempunyai perisai berbentuk seperti jantung yang digantung menggunakan rantai pada leher Garuda. Lambang Negara Garuda Pancasila dirancang oleh Sultan Hamid II kemudian disempurnakan oleh Ir. Soekarno, lambang tersebut pertama kali diresmikan pada tanggal 11 Februari 1950 dalam sidang kabinet republik Indonesia serikat.

Burung Garuda adalah burung yang dikenal sebagai simbol Negara untuk menggambarkan Negara Indonesia yakni bangsa Indonesia adalah bangsa yang kuat, besar, disegani, dan tidak dapat diremehkan oleh pihak manapun. Warna keemasan yang terdapat pada burung Garuda merupakan gambaran sebuah keagungan dan sebuah kejayaan. Burung Garuda memliki paruh, cakar, sayap, juga ekor yang dijadikan sebagai lambang kekuatan pembangunan dan tenaga yang sangat besar. Jumlah bulu pada masing-masing sayap ada 17, jumlah bulu pada ekornya ada 8, jumlah bulu dibawah perisainya ada 19, dan jumlah bulu di lehernya ada 45, jumlah bulu tersebut menggambarkan hari dan proklamasi

kemerdekaan bangsa Indonesia yaitu pada tanggal 17 agustus 1945.[39] Burung Garuda yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar Burung Garuda

Pancasila terdiri atas lima sila yang digambarkan dengan simbol yang berbeda-beda yaitu simbol bintang, rantai, pohon beringin kepala banteng, serta padi dan kapas kelima simbol sila Pancasila tersebut berada di bagian perisai pada dada burung Garuda. Berikut adalah penjelasan dari lima sila Pancasila berserta lambangnya:

1. Sila Pertama, Ketuhanan Yang Maha Esa

   Sila ini dilambangkan dengan simbol sebuah bintang yang memiliki lima sudut serta berlatarbelakang hitam. Lambang bintang pada simbol sila pertama Pancasila dapat diartikan sebagai sebuah cahaya, seperti cahaya yang dipancarkan oleh tuhan kepada manusia. Lambang bintang juga diartikan

[39] Sukamti, *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2019), hlm. 3-10.

sebagai sebuah cahaya untuk menerangi dasar Negara yang telah tercantum dalam permukaan UUD 1945 alinea ke-4 dan sebagai penerang agar dapat menempuh jalan yang benar.

Adapun latar berwarna hitam menunjukkan warna alam dan mengandung arti bahwa berkat rahmat Allah adalah sumber dari segalanya. Warna alam tersebut mempunyai makna bahwa Indonesia berada di bawah lindungan dan rahmat tuhan yang maha esa dan tuhan merupakan sumber segalanya dari yang ada di Indonesia. Adapun simbol bintang yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar Simbol Bintang

Butir-butir sila pancasila sila pertama(Ketuhanan yang maha Esa)

a. Bangsa Indonesia menyatakan kepercayaannya dan ketakwaannya terhadap tuhan yang maha Esa
b. Manusia Indonesia percaya dan takwa terhadap tuhan yang maha Esa, sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing menurut dasar kemanusiaan yang adil dan beradap

c. Mengembangkan sikap hormat menghormati dan bekeja sama antara pemeluk agama dengan penganut kepercayaan yang berbeda-beda terhadap tuhan yang maha Esa
d. Membina kerukunan hidup di antara sesame ummat beragama dan kepercayaan terhadap tuhan yang maha Esa
e. Agama dan kepercayaan terhadap tuhan yang maha esaadalah masalah yang menyangkut hubungan pribadi manusia dengan tuhan yang maha Esa
f. Mengembangkan sikap saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing
g. Tidak memaksakan suatu agama dan kepercayaan terhadap tuhan yang maha Esa kepada orang lain

Contoh dari makna sila pertama adalah sholat membaca alqur'an, membaca doa sebelum dan sesudah makan, bersedekah dan masih banyak lagi yang lainnya. Contoh penerapan sila pertama dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar contoh dari sila pertama

2. Sila Kedua, Kemanusiaan yang Adil dan Beradap

Sila ini dilambangkan dengan simbol rantai, rantai tersebut terdiri atas matarantai berbentuk segi empat dan lingkaran yang saling berkaitan. Makna simbol kedua sila Pancasila adalah manusia yang berkemanusiaan, dalam filosofi Pancasila manusia Indonesia dapat menerapkan nilai kemanusiaan ke dalam bentuk sikap tindak yang mengakui persamaan derajat dengan mengembangkan sikap saling mencintai, bersikap tenggang rasa, serta tidak semena-mena dengan orang lain. Rantai yang saling berkaitan melambangkan bahwa laki-laki dan perempuan harus bersatu padu agar menjadi kuat seperti rantai. Simbol rantai yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar Simbol Rantai

Butir-butir sila pancasila sila kedua (Kemanusiaan yang adil dan beradap) sebagai berikut:

a. Mengakui dan memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk tuhan yang maha Esa
b. Mengembangkan sikap tenggang rasa dan tepa selera
c. Saling mencintai sesame manusia
d. Tidak semena-mena terhadap orang lain
e. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan
f. Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan
g. Berani membelakebenaran dan keadilan
h. Menghormati hak asasi manusia
i. Tidak melakukan diskriminasi terhadap suku, agama, ras, atau golonga tertentu
j. Mengembangkan sikap saling tolong menolong dan gotong royong

Contoh dari sila kedua dalam kehidupan sehari-hari adalah menyalam guru ketika bejumpa di sekolah, bersikap adil dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar contoh dari sila ke dua

3. Sila Ketiga, Persatuan Indonesia

Sila ini dilambangkan dengan pohon beringin , pohon beringin melambangkan pohon besar yang bisa digunakan oleh banyak orang sebagai tempat berteduh. ini mewakili keragaman suku bangsa yang menyatu di Indonesia, makna sila ketiga Pancasila ialah nilai yang mengajarkan untuk selaras dengan hakikat satunya Indonesia menjadi prinsif atau kehendak untuk tetap utuh dan tidak bisa dipecah belah. Simbol pohon beringin yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar Simbol Pohon Beringin

Butir-butir sila pancasila sila ketiga (persatuan indonesia) sebagai berikut:

a. Mengutamakan persatuan dan kesatuan bangsa di atas kepentingan pribadi atau golongan
b. Rela berkorban demi kepentingan bangsa dan negara
c. Cinta tanah air dan bangsa
d. Bangga sebagai bangsa Indonesia
e. Mempersatukan perbedaan dalam semangat Bhineka Tunggal Ika
f. Tidak melakukan tindakan yang dapat merusak persatuan dan kesatuan
g. Menjaga ketertiban dan keamanan negara
h. Menjalin hubungan baik dengan sesame warga negara
i. Menjaga dan melestarikan budaya bangsa
j. Aktif dalam kegiatan yang mempererat persatuan bangsa

Contoh dari sila ketiga adalah gotong royong, membela demi kepentingan bangsa, saling menyapa ketika bertemu dengan teman dan masih

banyak lagi contoh yang lainnya. Contoh penerapan sila ketiga dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar contoh dari sila ke tiga

4. Sila Keempat, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan

Sila ini dilambangkan dengan simbol kepala banteng, banteng merupakan hewan sosial yang suka berkumpul seperti halnya musyawarah. Musyawarah terlihat dimana-mana orang berkumpul untuk mendiskusikan sesuatu dan memiliki prinsip untuk selaras dengan hakikat rakyat, hakikat rakyat merupakan keseluruhan dalam kebersamaan. Simbol pohon kepala banteng yang dimaksud dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar Simbol Kepala Banteng

Butir-butir sila pancasila sila keempat (kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan dan perwakilan) sebagai berikut:

a. Mengutamakan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau golongan
b. Tidak memaksakan kehendak kepada orang lain
c. Mengutamakan musyawarah dalam pengambilan keputusan bersama
d. Menghormati hasil keputusan musyawarah
e. Mengutamakan semangat kekeluargaan dalam musyawarah
f. Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi atau musyawarah
g. Menjalankan keputusan musyawarah dengan penuh tanggung jawab
h. Tidak melakukan tindakan yang mengganggu jalannya musyawarah
i. Memecahkan masalah dengan musyawarah untuk mencapai mufakat
j. Menjunjung tinggi demokrasi dan nilai-nilai kebijaksanaan dalam musyawarah.

Contoh dari sila keempat adalah pemilihan ketua kelas, Menyelesaikan konflik secara bersama-sama dan masih banyak lagi contoh yang lainnya. Contoh penerapan sila keempat dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar contoh dari sila keempat

5. Sila Kelima, Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Sila ini dilambangkan dengan simbol padi dan kapas, padi merupakan simbol dari pangan atau makanan pokok sebagian besar penduduk Indonesia yaitu beras, sedangkan kapas merupakan simbol dari sandang atau pakaian yang umumnya terbuat dari kapas.

Sandang dan pangan keduanya merupakan kebutuhan pokok masyarakat Indonesia, negara Indonesia akan menjamin kebutuhan pokok bagi seluruh rakyat Indonesia dengan adil dan tidak membedakan harta, kedudukan, suku, agama, dan ras..[40] Simbol Padi dan kapas yang dimaksut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar Simbol Padi dan Kapas

[40] Maulana Arafat Lubis, *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan SD/MI*, (Yokyakarta:Penerbit Samudra Biru, 2022), hlm. 65-68.

Butir-butir sila pancasila sila kelima (Keadilan sosial bagi selruh rakyat Indonesia) sebagai berikut:

a. Bersikap adil terhadap sesame
b. Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban
c. Menghormati hak orang lain
d. Suka memberi pertolongan kepada orang lain
e. Bekerja keras untuk kemajuan dan kesejahteraan bersama
f. Menghargai hasil karya orang lain dan tidak melakukan plagiarism.

Contoh penerapannya dalam kehidupan sehari hari tidak membuli teman, menghargai hasil karya teman. Contoh penerapan sila keempat dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar Contoh dari Sila Kelima

Lampiran 8

LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA

Identitas peneliti

Nama	: Nurhamidah
Nim	: 2020500034
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh
Nama Validator	: Nur Azizah Putri Hasibuan, M. Pd.
Hari / Tanggal	:

A. Pengantar

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian ini digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan bapak / Ibuk dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dengan adanya instrument ini peneliti memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah kembangkan, dan memberikan saran-sar an untuk melakukan revisi yang tidak sesuai
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak /Ibu dapat langsung menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

C. Skala Penilaian

1 =	Tidak Valid	3 =	Valid
2 =	Kurang Valid	4 =	Sangat Valid

D. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Desain Media Pembelajaran Permainan Monopoli kreatif				√
2	Tampilan media pembelajaran Permainan Monopoli menarik				√
3	Warna yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai sehingga terlihat menarik				√
4	Bahan-bahan yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dicari				√
5	Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran				√
6	Tampilan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diambil				√
7	Media pembelajaran cocok digunakan untuk anak SD				√
8	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
9	Media pembelajaran permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa				√
10	Media pembelajaran permainan monopoli mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran				√
11	Media pembelajaran permainan monopoli dapat digunakan dimana saja				√
12	Media pembelajaran dapat digunakan secara berulang-ulang				√
13	Ukuran media pembelajaran sudah sesuai				√

Penilaian = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\%$

Penilaian = $\frac{52}{52} \times 100\% = \frac{5.200}{52} = 100\%$

A = 80-100 B = 70-79 C = 60-69 D = 50-59

Keterangan:

A= dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan dengan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan

Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli telah dinilai dinyatakan:

☐ Layak digunakan tanpa revisi

☐ Layak digunakan dengan revisi

☐ Tidak dapat digunakan

Padangsidimpuan Juli 2024

Nur Azizah Putri Hasibuan, M. Pd.
NIP. 19930731202203

Lampiran 9

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Validator Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd	Tampilan Media			Kualitas Media			Penggunaan Produk					Manfaat Produk
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Jumlah Skor Indikator	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Skor Tiap Aspek	12			12			20					4
Skor Total	48											
Persentase Item	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Persentase Aspek	100%			100%			100%					100%
Persentase Total	100%											

No	Kriteria	Ruang Persentase %
1	Tidak valid	20%
2	Kurang Valid	21-40%
3	Cukup Valid	41-60%
4	Valid	61-80%
5	Sangat Valid	81-100%

Aspek Tampilan Media : 100%
Aspek Kualitas Media : 100%
Aspek Penggunaan produk : 100%
Aspek Manfaat Produk : 100%
Total : 100%

SURAT VALIDASI

Menerangkan Bahwa saya yang bertanda tazngan dibawah ini:

Nama : Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen PGMI UIN Syekh Ahmad Addary Padangsidimpuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap media pembelajaran kotak ilmu yang dikembangkan untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

‘’Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh’’

Yang disusun oleh:

Nama : Nurhamidah
Nim : 2020500034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PGMI

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1.
2.

Dengan harapan, masukan dan penelitian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas produk/ media pembelajaran yang baik.

Padangsidimpuan 08 Agustus 2024

Nur Azizah Putri Hasibuan. M.. Pd.
NIP. 199307312022032001

Lampiran 10

LEMBAR VALIDASI

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI

OLEH AHLI BAHASA

Identitas peneliti

Nama	: Nurhamidah
Nim	: 2020500034
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul	Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh
Nama Validator	: Misahradarsi Dongoran, M. Pd
Hari / Tanggal	:

A. Pengantar

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kualitas bahan ajar yang dikembangkan. Hasil penilaian ini digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya bahan ajar yang dikembangkan. Atas kesediaan bapak / Ibuk dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dengan adanya instrumen ini peneliti memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap bahasa yang digunakan dalam bahan ajar yang telah dikembangkan, dan memberikan saran-saran untuk melakukan revisi yang tidak sesuai.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *chek list* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak /Ibu dapat langsung menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

C. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid
2 = Kurang Valid

3 = Valid
4 = Sangat Valid

D. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A	**Kebahasaan**				
1	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan bahasa yang baik dan benar				√
2	Bahasa yang digunakan dalam media menggunakan bahasa yang tidak bermakna ganda				√
3	Bahasa yang digunakan dalam media permainan onopoli pancasila mudah untuk dipahami				√
4	Tata letak bahasa sudah tepat			√	
5	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kemampuan berbahasa anak SD				√
6	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan perkembangan siswa				√
7	Menggunakan istilah-istilah yang sesuai dengan pokok bahasan (materi)				√
B	**Pemilihan kata**				
1	Penggunaan font (huruf) sudah jelas				√
2	Penggunaan jenis font yang bervariasi			√	
3	Ejaan yang digunakan untuk menyurun kata sudah tepat		√		
C	**Kalimat**				
1	Kalimat yang digunakan adalah kalimat yang sederhana				√

Penilaian = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\%$

Penilaian = = $\frac{40}{48} \times 100\%$ = = $\frac{4.000}{48} = 83\%$

A = 80-100
B = 70-79
C = 60-69
D = 50-59

Keterangan

A= dapat digunakan tanpa revisi
B= Dapat digunakan dengan revisi kecil
C= Dapat digunakan dengan revisi besar
D= Belum dapat digunakan

Catatan

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli telah dinilai dinyatakan:

☐ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan dengan revisi
☐ Tidak dapat digunakan

Padangsidimpuan, 29 Juli 2024

Misahradarsi Dongoran, M. Pd
NIP. 199007262022032001

Lampiran 11

HASIL VALIDASI AHLI BAHASA

Nama Validator	**Kebahasaan**							**Pemilihan Kata**			**Kalimat**
Misahradarsi Dongoran, M.Pd											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Jumlah Skor Indikator	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
Skor Tiap Aspek	26							12			4
Skor Total	42										
Persentase Item	100%	100%	75%	100%	100%	100%	75%	100%	100%	100%	100%
Persentase Aspek	93%							100%			100%
Persentase Total	98%										

No	**Kriteria**	**Ruang Persentase %**
1	Tidak valid	20%
2	Kurang Valid	21-40%
3	Cukup Valid	41-60%
4	Valid	61-80%
5	Sangat Valid	81-100%

Aspek kebahasaan : 93%
Aspek pemilihan kata : 100%
Aspek kalimat : 100%
Total : 98%

Hasil Validasi dari Validator Ahli Materi Media dan Bahasa

Rata-rata = $\frac{\text{jumlah validasi ahli materi,media dan bahasa}}{3}$

Rata-rata = $\frac{94+100+98}{3}$

Rata-rata = $\frac{292}{3}$

Rata-rata = 97

Ahli Materi = 94%

Ahli Media = 100%

Ahli Bahasa = 98%

Maka Total Persentase Keseluruhan = 97%

SURAT VALIDASI

Menerangkan Bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Misahradarsi Dongoran, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen PGMI UIN Syekh Ahmad Addary Padangsidimpuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap kebahasaan dalam penggunaan media permainan monopoli untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **‘’Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh’’**

Yang disusun oleh:

Nama : Nurhamidah
Nim : 2020500034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PGMI

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1.
2.

Dengan harapan, masukan dan penelitian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas materi yang baik dan sesuai untuk anak SD.

Padangsidimpuan 29 Juli 2024

Misah Radarsi Dongoran M. Pd.
NIP. 199007262022032001

Lampiran 12

ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI

Nama : Lida Yani Daulay

Sekolah : SDN 03 Gunung Tuleh

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat pernyataan tersebut
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada dirimu yang sebenarnya
3. Sebelum mengisi pernyataan dibawah ini, isilah identitas tersebut
4. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sebagai jawaban

NO	Aspek	Indikato	Iya	Tidak
A	Ketetaikan	1. Media permainan monopoli materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila yang ditampilkan sangat menarik	√	
		2. media pemainan monopoli dapat membantu peserta didik saat belajar untuk memahami materi pelajaran	√	
		3. media pemainan monopoli dapat menumbuhkan minat siswa saat poses pembelajaran	√	
		4. media permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa	√	
		5. media permainan monopoli sangat cocok diterapkan untuk siswa kelas IV SD	√	
B	Matei	1. Media permainan monopoli sesuai dengan materi pelajaran makna hubungan simbol dengan sila pancasila	√	
		2. Dengan menggunakan media pemainan monopoli materi pembelajaan tersampaikan dengan jelas sehingga materi mudah dipahami	√	

		3. Materi makna hubungan simbol yang di paparkan di media pemainan monopoli sangat penting untuk dipelajari	√	
		4. Materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila tersampaikan jelas dengan menggunakan media permainan monopoli	√	
C	Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam angket tidak berbelit-belit 2. Kalimat yang digunakan dalam media tidak bermakna ganda	√	

Keterangan:

1 = Iya

0 = Tidak

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI

Identitas Peneliti

Nama : Nurhamidah

Nim : 2020500034

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh

Nama Validator : Himsar, M.Pd

Hari / Tanggal :

A. Pengantar

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai instrument angket terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran kotak ilmu. Hasil penilaian ini digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya instrument angket yang digunakan. Atas kesediaan bapak / Ibuk dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Dengan adanya instrument ini peneliti memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap angket yang digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan memberikan saran-saran untuk melakukan revisi yang tidak sesuai
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda

   ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak /Ibu dapat langsung menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

C. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Valid

4 = Sangat Valid

D. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Petunjuk pengisian anket respon guru terhadap media permainan monopoli mudah dipahami				√
2	Urutan pernyataan yang terdapat dalam lembar angket respon guru terhadap media permainan monopoli sudah tersusun dengan baik				√
3	Media permainan monopoli mudah di aplikasikan dalam proses pembelajaran				√
4	Materi yang terdapat didalam media permainan monopoli sudah sesuai dengan kebutuhan siswa				√
5	Bahasa yang digunakan dalam angket respon guru ini sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik, sehingga mudah dipahami			√	
6	Kalimat yang digunakan dalam angket respon guru ini sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami, sehingga tidak menimbulkan kebingungan.			√	
7	Kalimat yang digunakan dalam angket tidak bermakna ganda			√	

Penilaian = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\%$

Penilaian = = $\frac{25}{28} \times 100\%$ = $\frac{2.500}{28}$ = 89,2%

A = 80-100 C = 60-69

B = 70-79 D = 50-59

Keterangan

A= dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan dengan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan.

Catatan

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran kotak ilmu telah dinilai dinyatakan:

☐ Layak digunakan tanpa revisi

☐ Layak digunakan dengan revisi

☐ Tidak dapat digunakan

Padangsidimpuan Agustus 2024

Himsar, M. Pd.
NIDN. 2011048501

Lampiran 13

Hasil Angket Respon Guru

Hasil Angket Respon Guru											
Nama Wali Kelas	**Ketertarikan Media**					**Materi**				**Kebahasaan**	
Lidayani Daulay, S.Pd	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Jumlah Skor Indikator	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Skor Tiap Aspek	5					4				2	
Skor Total	11										
Persentase Item	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Persentase Aspek	100%					100%				100%	
Persentase Total	100%										

No	**Kriteria**	**Ruang Persentase %**
1	Tidak Praktis	20%
2	Kurang Praktis	21-40%
3	Cukup Praktis	41-60%
4	Praktis	61-80%
5	Sangat Praktis	81-100%

Aspek Media Pembelajaran : 100%
Aspek Kesesuaian Materi : 100%
Aspek Kebahasaan : 100%
Total : 100%

Lampian 14

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI

Nama : Fasila Humairah

Kelas : IV SD

Sekolah : SDN 03 Gunung Tuleh

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat pernyataan tersebut
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada dirimu yang sebenarnya
3. Sebelum mengisi pernyataan dibawah ini, isilah identitas tersebut
4. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sebagai jawaban

NO	Aspek	Indikator	Iya	Tidak
A.	Ketertarikan	1. Media permainan monopoli materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila yang ditampilkan sangat menarik	√	
		2. Penggunaan media permainan monopoli materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila mengurangi rasa bosan siswa saat belajar	√	
		3. Siswa lebih aktif di kelas jika guru menggunakan media pembelajaran	√	
		4. Dengan menggunakan media dalam proses belajar dapat mengurangi rasa bosan siswa saat belajar	√	
		5. Media dapat memberikan manfaat yang baik bagi siswa 6. Penggunaan media dapat menambah pengetahuan siswa tentang makna hubungan simbol dengan sila pancasila	√	
7.	Materi	1. Materi pelajaran sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan		√

		2. Materi disampaikan jelas dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila	√	
		3. Materi pelajaran yang di paparkan di media monopoli pancasila penting bagi siswa	√	
		4. Penyajian materi pelajaran dapat meningkatkan ke pokusan siswa saat proses pembelajaran	√	
		5. Penyajian materi dapat menambah pengetahuan siswa tentang makna hubungan simbol dengan sila pancasila	√	
6.	Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam angket tidak berbelit-belit 2. Kalimat yang digunakan dalam media tidak bermakna ganda	√	√

Keterangan:

1 = Iya

0 = Tidak

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI

Identitas Peneliti

Nama : Nurhamidah

Nim : 2020500034

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Pengembangan Media Permainan monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh

Nama Validator : Himsar,M.Pd

Hari / Tanggal

A. Pengantar

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai instrument angket terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran kotak ilmu. Hasil penilaian ini digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya instrument angket yang digunakan. Atas kesediaan bapak / Ibuk dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Dengan adanya instrument ini peneliti memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap angket yang digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan memberikan saran-saran untuk melakukan revisi yang tidak sesuai
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda

   ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak /Ibu dapat langsung menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

C. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Valid

4 = Sangat Valid

D. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Petunjuk pengisian anket respon siswa terhadap media permainan monopoli mudah dipahami				√
2	Urutan pernyataan yang terdapat dalam lembar angket respon siswa terhadap media permainan monopoli sudah tersusun dengan baik			√	
3	Media permainan monopoli mudah di aplikasikan dalam proses pembelajaran				√
4	Materi yang terdapat didalam media permainan monopoli sudah sesuai dengan kebutuhan siswa				√
5	Bahasa yang digunakan dalam angket respon siswa ini sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik, sehingga mudah dipahami				√
6	Kalimat yang digunakan dalam angket respon siswa ini sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami, sehingga tidak menimbulkan kebingungan.				√
7	Kalimat yang digunakan dalam angket tidak bermakna ganda				√

Penilaian = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\%$

Penilaian = $\frac{49}{52} \times 100\% = \frac{4900}{52} = 94{,}2$

A = 80-100 C = 60-69

B = 70-79 D = 50-59

Keterangan

A= dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan dengan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan.

Catatan

E. Kesimpulan

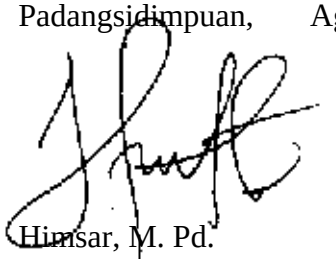
Pengembangan media permainan monopoli telah dinilai dinyatakan:

☐ Layak digunakan tanpa revisi

☐ Layak digunakan dengan revisi

☐ Tidak dapat digunakan

Padangsidimpuan, Agustus 2024



Himsar, M. Pd.
NIDN. 2011048501

Lampiran 15

HASIL ANGKET RESPON SISWA UJI COBA I (SATU)

No		Ketertarikan media						Materi					Kebahasaan		Skor
1	FH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11
2	SS	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	10
3	TM	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11
4	RH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
5	Jumlah Skor	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	
6	Skor Peraspek	21						16					6		
7	Skor Total	43													
8	Persentase Item	100%	75%	75%	100%	100%	75%	75%	75%	100%	75%	75%	75%	75%	
9	Persentase Aspek	88%						80%					75%		
10	Persentase Total	81%													
11	Kriteria	Sangat Praktis													

No	Kriteria	Ruang Persentase %
1	Tidak Praktis	20%
2	Kurang Praktis	21-40%
3	Cukup Praktis	41-60%
4	Praktis	61-80%
5	Sangat Praktis	81-100%

Aspek Media Pembelajaran : 88%
Aspek Kesesuaian Materi : 80%
Aspek Kebahasaan : 75%
Total : 81

Lampiran 16

HASIL ANGKET RESPON SISWA UJI COBA II (Dua)

No	Nama	Ketertarikan Media						Materi					Kebahasaan		Skor
		1	1	1	1	1	1	7	8	9	10	11	12	13	13
1	DA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
2	AH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	12
3	MH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
4	WA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12
5	DT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
6	KH	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
7	TM	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11
8	NA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
9	SH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	12
10	Jumlah Skor	9	9	9	9	9	9	7	9	9	9	6	9	9	
11	Skor Peraspek	54						40					18		
12	Skor Total	112													
13	Persentase Item	100%	90%	90%	90%	80%	100%	78%	100%	100%	100%	67%	100%	100%	
14	Persentase Aspek	92%						89%					100%		
15	Persentase Total	94%													
16	Kriteria	Sangat Praktis													

No	Kriteria	Ruang Persentase %
1	Tidak Efektif	20%
2	Kurang Efektif	21-40%
3	Cukup Efektif	41-60%
4	E fektif	61-80%
5	Sangat Efektif	81-100%

Aspek Media Pembelajaran : 92%
Aspek Kesesuaian Materi : 89%
Aspek Kebahasaan : 100%
Total : 94%

Lampiran 17

HASIL ANGKET RESPON SISWA

No	Nama	Ketertarikan Media						Materi					Kebahasaan		Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	RS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
2	IW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
3	UN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
4	FH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11
5	AT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
6	NS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
7	SS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
8	AH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
9	MH	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	11
10	WA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
11	DT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
12	RH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
13	TM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
14	NA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
15	SH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
16	RA	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	13
17	DA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
18	KH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	11
19	Jumlah Skor	18	17	18	18	17	17	17	18	18	16	18	17	18	
20	Skor Peraspek	105						87					35		

21	Skor Total	227												
22	Persentase Item	100%	94%	100%	100%	94%	94%	94%	100%	100%	89%	100%	94%	100%
23	Persentase Aspek	97%						97%					97%	
24	Persentase Total	97%												
	Sangat Praktis													

No	Kriteria	Ruang Persentase %
1	Tidak Efektif	20%
2	Kurang Efektif	21-40%
3	Cukup Efektif	41-60%
4	E fektif	61-80%
5	Sangat Efektif	81-100%

Aspek Media Pembelajaran : 97%
Aspek Kesesuaian Materi : 97%
Aspek Kebahasaan : 97%
Total : 97%

Lampiran 18

ANGKET MINAT SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI

Nama : Rasik Hanan

Kelas : IV SD

Sekolah : SDN 03 Gunung Tuleh

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat pernyataan tersebut
2. Jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan pada dirimu yang sebenarnya
3. Sebelum mengisi pernyataan dibawah ini, isilah identitas tersebut
4. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan sebagai jawaban

No	Aspek Yang Dinilai	Iya	Tidak
A	Perasaan senang		
	1. Saya aktif dan senang belajar di kelas karna menggunakan media pembelajaran permainan monopoli	√	
	2. Saya senang berdiskusi di kelas bersama teman-teman saya	√	
	3. Saya merasa senang ketika jam pelajaran PPKn dimulai	√	
	4. Saya selalu menggunakan waktu luang untuk mengulangi pelajaran	√	
	5. Saya sagat suka ketika guru membuka sesi Tanya jawab	√	
	6. Saya sangat senang belajar PPKn karena media permainan monopoli yang digunakan sangat menarik dan memudahkan dalam memahami materi	√	
B	Ketertarikan siswa	√	
	1. Saya selalu menjawab pertanyaan dari guru karena materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila menarik bagi saya	√	
	2. Soal-soal PPKn makna hubungan simbol dengan sila pancasila selalu menarik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	√	
	3. Saya sangat senang belajar PPKn karena media permainan monopoli yang	√	

	digunakan sangat menarik dan memudahkan dalam memahami materi		
	4. Saya sangat tertarik belajar menggunakan media permainan monopoli karena ketersediaan dan kejelasan petunjuk	√	
C	Keterlibatan siswa	√	
	1. Saya akan bertanya kepada guru ketika masih ada materi yang belum saya pahami	√	
	2. Saya mau mengerjakan soal didepan kelas dan menjelaskan keteman yang lainnya		√
	3. Saya merasa mendapat banyak manfaat dari pelajaran materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila dengan menggunakan media permainan monopoli	√	
D	Perhatian siswa	√	
	1. Saya selalu mendengarkan guru menerangkan pembelajaran di kelas	√	
	2. Saya selalu melengkapi buku catatan pelajaran	√	
	3. Saya belajar PPKn dengan tekun agar nilai saya bagus	√	
	4. Saya bermain sendiri ketika pembelajaran materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila	√	
	5. Saya berkonsentrasi belajar materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila dengan menggunakan media permainan monopoli	√	

Keterangan:

1 = Iya

0 = Tidak

LEMBAR VALIDASI ANGKET MINAT SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI

Identitas Peneliti

Nama : Nurhamidah

Nim : 2020500034

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Pengembangan Media Permainan monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh

Nama Validator : Himsar,M.Pd

Hari / Tanggal

A. Pengantar

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai instrument angket terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran kotak ilmu. Hasil penilaian ini digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya instrument angket yang digunakan. Atas kesediaan bapak / Ibuk dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

B. Petunjuk

1. Dengan adanya instrument ini peneliti memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap angket yang digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan memberikan saran-saran untuk melakukan revisi yang tidak sesuai
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak /Ibu dapat langsung menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

C. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Valid

1. = Sangat Valid

D. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Petunjuk pengisian anket respon siswa terhadap media permainan monopoli mudah dipahami				√
2	Urutan pernyataan yang terdapat dalam lembar angket respon siswa terhadap media permainan monopoli sudah tersusun dengan baik				√
3	Media permainan monopoli mudah di aplikasikan dalam proses pembelajaran				√
4	Bahasa yang digunakan dalam angket respon siswa ini sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik, sehingga mudah dipahami			√	
5	Kalimat yang digunakan dalam angket tidak bermakna ganda				√

Penilaian = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\%$

Penilaian = $\frac{19}{20} \times 100\% = \frac{1.900}{20} = 95\%$

A = 80-100 C = 60-69

B = 70-79 D = 50-59

Keterangan

A= dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan dengan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat dig unakan.

Catatan

E. Kesimpulan

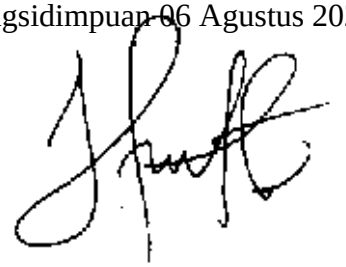
Pengembangan media permainan monopoli telah dinilai dinyatakan:

☐ Layak digunakan tanpa revisi

☐ Layak digunakan dengan revisi

☐ Tidak dapat digunakan

Padangsidimpuan 06 Agustus 2024



Himsar, M. Pd.
NIDN. 2011048501

Lampiran 19

HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA

No	Siswa	Hasil Angket Minat Belajar Siswa																			
		Perasaan Senang						Ketertarikan Siswa				Keterlibatan Siswa			Perhatian Siswa					Total	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	RS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	**14**	**77**
2	IW	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	**10**	**55**
3	LN	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	**12**	**66**
4	FH	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	**11**	**61**
5	AT	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	**8**	**44**
6	NS	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	**13**	**72**
7	SS	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	**3**	**16**
8	AH	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	**3**	**16**
9	MH	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	**4**	**22**
10	WA	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	**9**	**50**
11	DT	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	**11**	**61**
12	RH	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	**9**	**50**
13	TM	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	**12**	**66**
14	NA	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	**61**	**61**
15	AH	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	**50**	**50**
16	RA	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	**50**	**50**
17	DA	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	**61**	**61**
18	KH	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	**55**	**55**
	Total	**50**						**39**				**27**			**47**						
	Jumlah	**52%**																			

Lampiran 20

HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA

No	Siswa	Hasil Angket Minat Belajar Siswa																			
		Perasaan Senang						Ketertarikan Siswa				Keterlibatan Siswa			Perhatian Siswa					Total	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	RS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	**16**	**88**
2	IW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	**17**	**94**
3	LN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	**16**	**88**
4	FH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**17**	**94**
5	AT	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	**10**	**55**
6	NS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	**17**	**94**
7	SS	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	**5**	**27**
8	AH	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	**4**	**22**
9	MH	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	**5**	**27**
10	WA	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	**12**	**66**
11	DT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	**17**	**94**
12	RH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	**17**	**94**
13	TM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	**17**	**94**
14	NA	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	**15**	**83**
15	SH	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	**11**	**61**
16	RA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	**15**	**83**
17	DA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	**16**	**88**
18	KH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	**15**	**83**
	Total	**83**						**56**				**34**			**67**						
	Jumlah	**73%**																			

HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA

No	Nama	perasaan senang						ketertarikan siswa				keterlibatan siswa			perhatian siswa					Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	Rifki Samil	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16
2	Inayah Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
3	Lailan Najmi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	16
4	Fasila Humairah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
5	Azizah Talita	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	10
6	Nikolas Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
7	Syahiratus Sa'da	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	5
8	Arpa Hidayat	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4
9	Maya Hikmayati	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5
10	Wafik Azizah	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	12
11	Dzakira Talita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17
12	Rasik Hanan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17
13	Tia Monika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
14	Nur Azizah	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15
15	Syarif Hidayat	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	11
16	Rifki Alhadi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	15
17	Dini Antari	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16
18	Kanza Humaira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	15
	jumlah	15	15	12	13	13	16	15	15	14	12	12	10	13	12	11	14	14	16	
	r hitung	0.482	0.68	0.68	0.48	0.68	0.51	0.62	0.48	0.84	0.602	0.602	0.52	0.48	0.6	0.64	0.54	0.57	0.4736	
	r tabel	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	0,468	
	jumlah valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	Valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	
	persentase item	83%	83%	67%	72%	72%	89%	83%	83%	78%	67%	67%	56%	72%	67%	61%	78%	78%	89%	
	persentase aspek	78%						78%				65%			74%					
	persentase keseluruhan	74%																		
	krteria	efektif																		

Keterangan
0 : TidaK
1 : Iya

No	Kriteria	Ruang Persentase %
1	Tidak Efektif	20%
2	Kurang Efektif	21-40%
3	Cukup Efektif	41-60%
4	Efektif	61-80%
5	Sangat Efektif	81-100%

Perasaan Senag :78%
Ketertarikan Siswa :78%
Keterlibatan siswa :65%
Perhatian Siswa :74%
Total :73%

SURAT VALIDASI

Menerangkan Bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Himsar, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen PGMI UIN Syekh Ahmad Addary Padangsidimpuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap angket respon guru, angket respon siswa dan angket minat belajar siswa dalam penggunaan media permainan monopoli untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

‘’Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Gunung Tuleh’’

Yang disusun oleh:

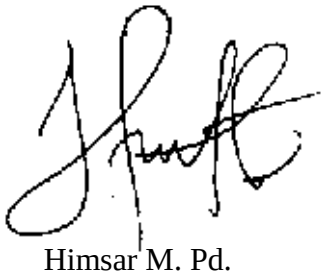
Nama : Nurhamidah
Nim : 2020500034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PGMI

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1.
2.

Dengan harapan, masukan dan penelitian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas materi yang baik dan sesuai untuk anak SD.

Padangsidimpuan 06 Agustus 2024



Himsar M. Pd.
NIDN. 2011048

VALIDITAS ANGKET MINAT

Pernyataan	R_{hitung}	R_{tabel}	Perbandingan	Keterangan
1	0,482	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0,683	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
3	0,682	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0,481	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0,677	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0,513	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0,616	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	0,482	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	0,836	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	0,602	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	0,602	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	0,518	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
13	0,481	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	0,602	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	645	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
16	0,535	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
17	0,565	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
18	0,474	0,468	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Correlations

		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	Total
P01	Pearson Correlation	1	.200	.316	.388	.055	.316	.200	1.000**	.120	.000	.316	.200	.055	.000	.255	.120	.120	.791**	.482*
	Sig. (2-tailed)		.426	.201	.111	.827	.201	.426	.000	.637	1.000	.201	.426	.827	1.000	.307	.637	.637	.000	.043
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P02	Pearson Correlation	.200	1	.632**	.055	.388	.316	.200	.200	.478*	.316	.632**	.500*	.388	.316	.561*	.478*	.478*	-.158	.683**
	Sig. (2-tailed)	.426		.005	.827	.111	.201	.426	.426	.045	.201	.005	.035	.111	.201	.016	.045	.045	.531	.002
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P03	Pearson Correlation	.316	.632**	1	.351	.351	.125	.316	.316	.472*	.250	.500*	.791**	.351	.250	.403	.189	.189	.125	.682**
	Sig. (2-tailed)	.201	.005		.153	.153	.621	.201	.201	.048	.317	.035	.000	.153	.317	.097	.453	.453	.621	.002
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P04	Pearson Correlation	.388	.055	.351	1	.169	.570*	.055	.388	.265	.088	.088	.194	.169	.088	.014	.265	.564*	.570*	.481*
	Sig. (2-tailed)	.111	.827	.153		.502	.014	.827	.111	.288	.729	.729	.440	.502	.729	.956	.288	.015	.014	.043
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P05	Pearson Correlation	.055	.388	.351	.169	1	.175	.721**	.055	.862**	.614**	.351	.194	.169	.614**	.523*	.265	.265	.175	.677**
	Sig. (2-tailed)	.827	.111	.153	.502		.486	.001	.827	.000	.007	.153	.440	.502	.007	.026	.288	.288	.486	.002
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P06	Pearson Correlation	.316	.316	.125	.570*	.175	1	-.158	.316	.236	.125	.125	.040	.570*	.125	.081	.661**	.661**	.438	.513*
	Sig. (2-tailed)	.201	.201	.621	.014	.486		.531	.201	.345	.621	.621	.876	.014	.621	.751	.003	.003	.069	.029
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P07	Pearson Correlation	.200	.200	.316	.055	.721**	-.158	1	.200	.837**	.632**	.316	.200	.055	.632**	.561*	.120	.120	.316	.616**
	Sig. (2-tailed)	.426	.426	.201	.827	.001	.531		.426	.000	.005	.201	.426	.827	.005	.016	.637	.637	.201	.007
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18

P08	Pearson Correlation	1.000**	.200	.316	.388	.055	.316	.200	1	.120	.000	.316	.200	.055	.000	.255	.120	.120	.791**	.482*
	Sig. (2-tailed)	.000	.426	.201	.111	.827	.201	.426		.637	1.000	.201	.426	.827	1.000	.307	.637	.637	.000	.043
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P09	Pearson Correlation	.120	.478*	.472*	.265	.862**	.236	.837**	.120	1	.756**	.472*	.329	.265	.756**	.670**	.357	.357	.236	.836**
	Sig. (2-tailed)	.637	.045	.048	.288	.000	.345	.000	.637		.000	.048	.183	.288	.000	.002	.146	.146	.345	.000
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P10	Pearson Correlation	.000	.316	.250	.088	.614**	.125	.632**	.000	.756**	1	.250	.316	.088	.750**	.403	.189	.189	.125	.602**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.201	.317	.729	.007	.621	.005	1.000	.000		.317	.201	.729	.000	.097	.453	.453	.621	.008
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P11	Pearson Correlation	.316	.632**	.500*	.088	.351	.125	.316	.316	.472*	.250	1	.316	.088	.250	.645**	.189	.189	.125	.602**
	Sig. (2-tailed)	.201	.005	.035	.729	.153	.621	.201	.201	.048	.317		.201	.729	.317	.004	.453	.453	.621	.008
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P12	Pearson Correlation	.200	.500*	.791**	.194	.194	.040	.200	.200	.329	.316	.316	1	.194	.316	.204	.060	.060	.040	.518*
	Sig. (2-tailed)	.426	.035	.000	.440	.440	.876	.426	.426	.183	.201	.201		.440	.201	.417	.814	.814	.876	.028
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P13	Pearson Correlation	.055	.388	.351	.169	.169	.570*	.055	.055	.265	.088	.088	.194	1	.088	.269	.564*	.564*	.175	.481*
	Sig. (2-tailed)	.827	.111	.153	.502	.502	.014	.827	.827	.288	.729	.729	.440		.729	.281	.015	.015	.486	.043
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P14	Pearson Correlation	.000	.316	.250	.088	.614**	.125	.632**	.000	.756**	.750**	.250	.316	.088	1	.403	.189	.189	.125	.602**
	Sig. (2-tailed)	1.000	.201	.317	.729	.007	.621	.005	1.000	.000	.000	.317	.201	.729		.097	.453	.453	.621	.008
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P15	Pearson Correlation	.255	.561*	.403	.014	.523*	.081	.561*	.255	.670**	.403	.645**	.204	.269	.403	1	.122	.122	.081	.645**

	Sig. (2-tailed)	.307	.016	.097	.956	.026	.751	.016	.307	.002	.097	.004	.417	.281	.097		.630	.630	.751	.004
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P16	Pearson Correlation	.120	.478*	.189	.265	.265	.661**	.120	.120	.357	.189	.189	.060	.564*	.189	.122	1	.679**	.236	.535*
	Sig. (2-tailed)	.637	.045	.453	.288	.288	.003	.637	.637	.146	.453	.453	.814	.015	.453	.630		.002	.345	.022
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P17	Pearson Correlation	.120	.478*	.189	.564*	.265	.661**	.120	.120	.357	.189	.189	.060	.564*	.189	.122	.679**	1	.236	.565*
	Sig. (2-tailed)	.637	.045	.453	.015	.288	.003	.637	.637	.146	.453	.453	.814	.015	.453	.630	.002		.345	.014
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
P18	Pearson Correlation	.791**	-.158	.125	.570*	.175	.438	.316	.791**	.236	.125	.125	.040	.175	.125	.081	.236	.236	1	.474*
	Sig. (2-tailed)	.000	.531	.621	.014	.486	.069	.201	.000	.345	.621	.621	.876	.486	.621	.751	.345	.345		.047
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
Total	Pearson Correlation	.482*	.683**	.682**	.481*	.677**	.513*	.616**	.482*	.836**	.602**	.602**	.518*	.481*	.602**	.645**	.535*	.565*	.474*	1
	Sig. (2-tailed)	.043	.002	.002	.043	.002	.029	.007	.043	.000	.008	.008	.028	.043	.008	.004	.022	.014	.047	
	N	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

UJI REABILITAS ANGKET MINAT

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	18	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	18	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.748	19

Lampiran 21

HASIL PEROLEHAN SKOR N-GAIN

Nama	Nilai				
	Angket Minat Pree	Angket Minat Post	Angket Minat Pree - Angket Minat Post	Skor Ideal (100-pree	N-Gain Skor
RS	77	88	11	23	0.478
IW	55	94	39	45	0.866
LN	66	88	22	34	0.647
FH	61	94	33	39	0.846
AT	44	55	11	56	0.196
NS	72	94	22	28	0.785
SS	16	27	11	84	0.130
AH	16	22	6	84	0.071
MH	22	27	5	78	0.064
WA	50	66	16	50	0.32
DT	61	94	33	39	0.846
RH	50	94	44	50	0.88
TM	66	94	28	34	0.823
NA	61	83	22	39	0.564
SH	50	61	11	50	0.22
RA	50	83	33	50	0.66
DA	61	88	27	39	0.692
KH	55	83	28	45	0.622
MEAN	51.83	74.16	22.33	48.16	0.539
kategori	cukup efektif	efektif			Cukup

Lampiran 22

LEMBAR OBSERVASI

NO	Aspek yang dinilai	Hasil pengamatan	
		Iya	Tidak
1	Guru menggunakan media yang menarik saat proses pembelajaran		√
2	Siswa masih kurang paham tentang materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila	√	
3	Siswa aktif dan semangat mengikuti proses pembelajaran PPKn		√
4	Siswa aktif mengajukan argumentnya dan juga aktif bertanya saat proses pembelajaran		√
5	Siswa lebih suka jika gurunya menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi pelajaran	√	
6	Guru menggunakan media yang dapat mengalihkan perhatian siswa		√
7	Guru sudah menggunakan media sebelumnya saat proses pembelajaran yang berbentuk media visual dan buku saja	√	
8	Minat belajar siswa masih tergolong rendah terutama pada mata pelajaran PPKn materi makna hubungan sila dengan sila pancasila	√	

Dokumentasi SD Negeri 03 Gunung Tuleh

SD N 03 GUNUNG TULEH

Lampiran 23

LEMBAR WAWANCARA UNTUK GURU

Nama Guru Kelas IV SD : Lida Yani Daulay S.Pd.

Lokasi / Tempat : SD Negeri 03 Gunung Tuleh

Hari Tanggal : 16 November 2023

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapakah jumlah siswa siswi ibuk dikelas IV SD?	Jumlah seluruh siswa di kelas IV SD terdapat 18 orang 12 perempuan 6 laki-laki
2	Bagaimanakah cara mengajar yang ibu terapkan selama ini	Selama ini saya menerapkan cara mengajar yang cukup menarik dan biasanya saya meggunakan metode ceramah
3	Apakah saat ibuk menggunakan metode ceramah saat mengajar siswa bersemangat dalam belajar?	Sejauh ini yang saya liat sebagian siswa masih banyak yang ribut ketika belajar dan membuat proses belajar tidak efektif
4	Adakah kesulitan yang ibu rasakan saat mengajar PPKn khususnya pada materi Makna hubungan simbol dengan sila pancasila?	Ada, saya rasa saya mengalami kesulitan menumbuhkan semangat dan meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga mereka sulit memahami materi khususnya pada materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila
5	Apakah ibu sudah menggunakan media pembelajaran sebelumnya saat proses pembelajaran ?	Sudah,media yang saya gunakan media visual (gambar) tapi media tersebut masih kurang untuk menarik perhatian siswa saat belajar
6	Apakah saat menggunakan media visual yang ibu buat sudah membuat interaksi ibu sama siswa lebih aktif atau lebih dekat	Saya tidak melakukan interaksi yang banyak dengan siswa karna saya hanya menjelaskan materi berdasarkan media visual yang saya gunakan, setelah itu saya tinggal memberikan tugas kepada siswa
7	Apakah media yang ibu gunakan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa	Menurut saya masih belum sesuai karna dari media yang saya gunakan masih belum bisa menumbuhkan minat belajar siswa sepenuhnya
8	Menurut ibu bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa agar mereka mudah memahami materi yang disampaikan?	Menurut saya cara meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media yang menarik, bervariasi sehingga siswa merasa senang saat belajar dan bisa meningkatkan minat dan hasil belajar mereka

Lampiran 24

Lembar Wawancara Siswa

Nama : Fasila Humairah

KELAS : IV SD

No	Pernyataan	Jawaban
1	Apakah kamu menyukai mata pelajaran PPKn?	Saya suka mata pelajaran PPKn tapi kadang membosankan
2	Apakah kamu sudah paham mengenai makna hubungan simbol dengan sila pancasila ?	Saya sudah paham mengenai simbol-simbol sila pancasila beserta maknanya
3	Apakah saat guru menerangkan kamu materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila kamu merasa senang?	Saya merasa senang tapi terkadang membosankan karna guru kami menerangkan saja dan memberi tugas.
4	Apakah gurumu pernah menggunakan media saat kalian belajar?	Pernah tapi yang guru saya gunakan hanya media gambar saja dan tidak terlalu menarik
5	Apakah kamu senang saat gurumu menggunakan media tersebut?	Saya merasa senang tapi medianya masih kurang menarik dan masih membosankan

Nama : Kanza

Kelas : IV SD

NO	Pernyataan	Jawaban
1	Apakah kamu senang belajar PPKn?	Saya senang tapi saya lebih senang belajar PJOK karna belajarnya diluar
2	Media apakah yang gurumu gunakan saat proses pembelajaran PPKn?	Guru saya menggunakan media gambar saat belajar PPKn tapi terkadang tidak menggunakan media
3	Apakah kamu sudah paham dengan materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila	Sudah tapi masih sedikit yang saya pahami tentang makna hubungan simbol dengan sila pancasila
4	Apakah kamu merasa senang saat gurumu menggunakan media tersebut?	Saya tidak merasa senang karena membosankan guru saya hanya menggunakan media gambar saja dan sesudah itu langsung memberikan tugas
5	Pada materi apakah gurumu menggunakan media pembelajaran?	Materi simbol simbol pancasila
6	Apakah kamu bosan saat gurumu menerangkan tanpa media pembelajaran?	Saya merasa bosan karna saya ngantuk saat guru saya menerangkan materi-materi selalu tanpa ada yang lain kayak permainan adapun terkadang hanya bernyanyi-nyanyi saja

Nama : Rifki Samil

Kelas : IV SD

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu senang jika gurumu menggunakan media pembelajaran	Saya tidak senang karna membosankan hanya menggunakan gambar saja
2	Apakah kamu senang belajar makna hubungan simbol dengan sila pancasila?	Saya senang belajar makna hubungan simbol dengan sila pancasila karna guru kami selalu menyuruh kami mebawa makanan, alat sholat untuk mempraktekkan contoh sila pancasila dalam kehidupan sehari hari
3	Apakah kamu sudah paham materi tentang makna hubungan simbol dengan sila pancasila	Saya sudah paham tapi belum semuanya masih ada yang belum saya ketahui
4	Seperti apakah media pembelajaran yang digunakan gurumu di kelas?	Media yang guru saya gunakan adalah media gambar
5	Apakah kamu senang saat gurumu menggunakan media pembelajaran tersebut saat belajar?	Saya senang tapi terkadang membosankan karena karena gambarnya kurang besar dan tidak Nampak dari belakang

Dokumentasi Wawancara Guru Dan Siswa

Lampiran 25

DOKUMENTASI MEDIA PERMAINAN MONOPOLI

DOKUMENTASI PENELITIAN

Membuka Pembelajaran

Menjelaskan Materi Pelajaran

Pengenalan Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Pengaplikasian Media Permainan Monopoli

Siswa Menyimpulkan Materi Pelajaran

Siswa Mengisi Angket Minat Siswa

PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 03 GUNUNG TULEH
KECAMATAN GUNUNG TULEH

Alamat: Talang Kuning — Kode Pos 26571

SURAT KETERANGAN
No.423.3/06/SDN.03.GT-2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SDN 03 Gunung Tuleh, Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: NURHAMIDAH
Nim	: 2020500034
Jurusan	: PGMI/S-1
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas	: UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidimpuan

Telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 03 Gunung Tuleh, Kecamatan Gunung Tuleh Kabupaten Pasaman Barat Mulai Tanggal 15 Juli 2024 sampai 14 Agustus 2024

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Talang Kuning, 14 Agustus 2024
Kepala Sekolah

ZULHEMA, S.Pd
Nip. 196512251986032008

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 4396 /Un.28/E.1/TL.00/07/2024 — 8 Juli 2024
Lampiran : -
Perihal : **Izin Riset**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 03 Gunung Tuleh

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama	: Nurhamidah
NIM	: 2020500034
Semester	: VIII (Delapan)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri 03 Gunung Tuleh"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 198012242006042001