



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK
“MONOPOLIS” PADA MATA PELAJARAN IPS SUB POKOK
BAHASAN AKTIVITAS EKONOMI YANG BERKAITAN
DENGAN SUMBER DAYA ALAM DI KELAS IV
SDN KEMUNINGSARI LOR 2 JEMBER
TAHUN 2016**

SKRIPSI

Oleh

**Johan Ade Setiyawan
NIM 120210204015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK
“MONOPOLIS” PADA MATA PELAJARAN IPS SUB POKOK
BAHASAN AKTIVITAS EKONOMI YANG BERKAITAN
DENGAN SUMBER DAYA ALAM DI KELAS IV
SDN KEMUNINGSARI LOR 2 JEMBER
TAHUN 2016**

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata Satu
(S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

SKRIPSI

Oleh

**Johan Ade Setiyawan
NIM 120210204015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini kepada:

- 1) ayahanda Suharyono dan ibunda Suryani yang selalu memberikan do'a, kasih sayang, dukungan, dan motivasi selama saya menuntut ilmu. Perjuangan dan pengorbanan kalian tidak akan pernah saya lupakan;
- 2) guru-guru sejak Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi, terimakasih telah memberikan ilmu yang sangat berguna dan membimbing saya dengan penuh kesabaran;
- 3) almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

Di belakangku ada kekuatan tak terbatas, di depanku ada kemungkinan tak berakhir,
di sekelilingku ada kesempatan tak terhitung,
mengapa aku harus takut?
(Stella Stuart)*



Muda, Pengajar. 2012. *Kata-kata Motivasi dan Inspirasi di Pagi Hari*.
<http://pengajar-muda.blogspot.co.id/2012/07/kata-kata-motivasi-dan-inspirasi-di.html>
[15 Maret 2016]

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Johan Ade Setiyawan

NIM : 120210204015

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk “Monopolis” pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember Tahun 2016” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Maret 2016

Yang menyatakan,

Johan Ade Setiyawan

NIM 120210204015

PENGAJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK
“MONOPOLIS” PADA MATA PELAJARAN IPS SUB POKOK
BAHASAN AKTIVITAS EKONOMI YANG BERKAITAN
DENGAN SUMBER DAYA ALAM DI KELAS IV
SDN KEMUNINGSARI LOR 2 JEMBER
TAHUN 2016

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : Johan Ade Setiyawan
NIM : 120210204015
Angkatan Tahun : 2012
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 20 April 1994
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ S1 PGSD

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.

NIP 19580614 198702 2 001

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

NIP 19550813 198103 1 003

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk “Monopolis” Pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi Yang Berkaitan Dengan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember Tahun 2016” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 13 April 2016

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd.

NIP 19590904 198103 1 005

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

NIP 19550813 198103 1 003

Anggota 1,

Anggota 2,

Dra. Rahayu, M.Pd.

NIP 19531226 198203 2 001

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.

NIP 19580614 198702 2 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk “Monopolis” pada Mata Pelajaran IPS Sub pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember Tahun 2016; Johan Ade Setiyawan, 120210204015; 2016: 114 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Murid usia sekolah dasar suka bermain sambil belajar serta masih dalam tahap berpikir operasional konkret. Pada tahap ini, murid lebih memahami sesuatu yang nyata untuk mempermudah masuknya materi yang sedang dipelajari. Mata pelajaran di sekolah dasar tidak semuanya bersifat konkret atau nyata, misalnya mata pelajaran IPS, banyak sekali konsep abstrak yang disajikan sehingga membuat murid-murid sulit untuk memahami materi dan sering merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hal tersebut, maka guru perlu melakukan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sekaligus dapat mengkonkretkan materi yang abstrak, sehingga murid-murid dapat belajar dengan mudah sekaligus merasa senang dalam proses belajarnya.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu bagaimanakah proses dan hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk monopolis pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam di kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember. Berdasarkan rumusan masalah yang diambil maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk monopolis pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam pada siswa kelas IV SD.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) oleh Borg and Gall (dalam Gooch, 2012:86). Pada penelitian

ini terdapat 7 tahap pengembangan media pembelajaran, yaitu (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap desain produk, (3) tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk awal, (4) tahap validasi, (5) tahap revisi, (6) tahap uji coba, dan (7) tahap revisi akhir dan penyebaran. Pada penelitian ini tahap yang dilalui hanya sampai pada tahap uji coba karena tujuan utama pada penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kualitas media yang dikembangkan.

Hasil pengembangan media pembelajaran yang diperoleh yaitu media pembelajaran dalam bentuk monopolis pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan aktifitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam untuk kelas IV sekolah dasar semester 2. Media pembelajaran monopolis telah dikategorikan baik karena telah memenuhi tiga kriteria, yaitu.

1. Valid, diperoleh dari hasil validasi oleh tiga validator dengan hasil menunjukkan kriteria sangat layak dari validator pertama atau ahli materi, validator ke dua dan ke tiga atau ahli media. Rata-rata nilai validasi dari ketiga validator sebesar 97,91% yang menunjukkan bahwa media monopolis yang dikembangkan termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sangat layak.
2. Praktis, diperoleh dari hasil analisis angket pendapat murid mengenai media pembelajaran monopolis yang menunjukkan bahwa murid memberikan respon positif terhadap media monopolis.
3. Efektif, diperoleh dari hasil analisis aktivitas murid dan tes hasil belajar murid. Presentase aktivitas murid pada saat belajar menggunakan media monopolis menunjukkan kategori aktif, dan terdapat 89,47% murid dari jumlah murid secara keseluruhan yang mencapai ketuntasan belajar atau mencapai skor minimal 70 atau kategori baik.

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran monopolis, dapat disimpulkan bahwa media monopolis layak digunakan oleh guru maupun murid dalam proses pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam kelas IV SD dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk “Monopolis” Pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi Yang Berkaitan Dengan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember Tahun 2016” ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu disampaikan terimakasih kepada.

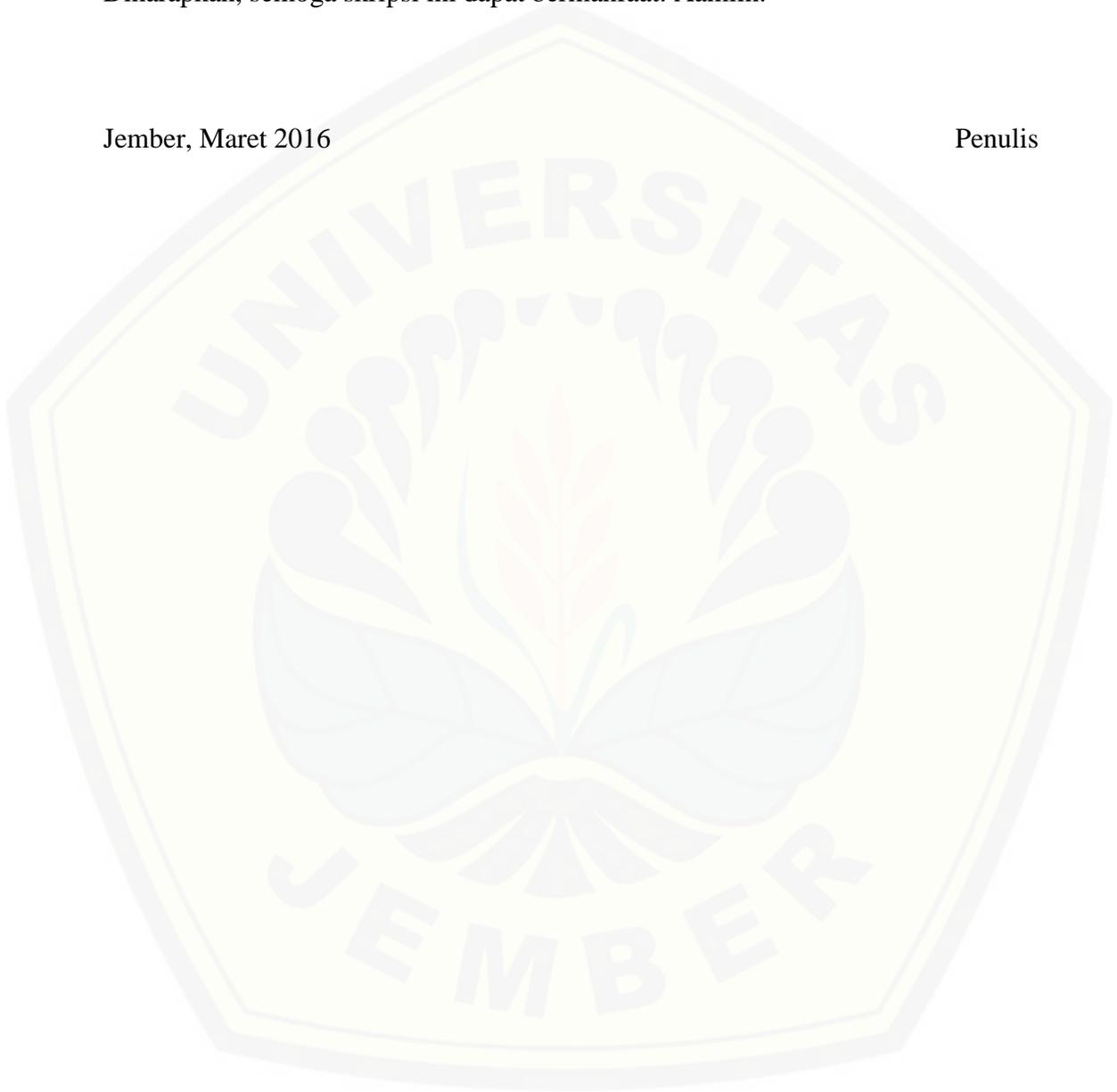
1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang telah memberikan bantuan finansial berupa beasiswa bidikmisi;
2. Rektor Universitas Jember;
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
6. Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
7. Dosen Pembahas dan Penguji yang telah meluangkan waktu, dan memberikan masukan yang sangat berguna bagi terselesaikannya skripsi ini dengan baik;
8. Kepala SDN Kemuningsari Lor 2 Jember dan semua dewan guru yang telah memberikan izin penelitian;
9. Validator yang telah memberikan penilaian dan sarannya terhadap media pembelajaran dalam bentuk monopolis;
10. Teman-teman KKMT-POSDAYA di SDN Baratan 01 Jember beserta teman-teman Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2012 yang telah memberikan bantuan serta dukungan selama ini;

11. Serta semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi.

Diterima kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.
Diharapkan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat. Aamiin.

Jember, Maret 2016

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKARTA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	9
2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran	12
2.3 Respon dan Minat Murid terhadap Pembelajaran	16

2.4 Motivasi dan Hasil Belajar Murid	17
2.5 Media Pembelajaran dalam IPS	18
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran	19
2.5.2 Peranan Media Pembelajaran	19
2.5.3 Fungsi Media Pembelajaran	22
2.5.4 Jenis Media Pembelajaran	25
2.5.5 Media Pembelajaran dalam Bentuk Monopolis	27
2.5.6 Penggunaan Media Monopoli dalam Pembelajaran IPS	29
2.6 Kriteria Instrumen Penelitian	32
2.7 Teori Belajar	34
2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu	37
BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	40
3.2 Tempat dan Subjek Uji Coba	40
3.3 Definisi Operasional	41
3.4 Model Pengembangan	41
3.5 Rancangan Penelitian	43
3.5.1 Tahap Analisis Kebutuhan	43
3.5.2 Tahap Desain Produk	46
3.5.3 Tahap Produksi/Pelaksanaan Pengembangan Produk	47
3.5.4 Tahap Validasi	48
3.5.5 Tahap Revisi	48
3.5.6 Tahap Uji Coba Produk	48
3.5.7 Tahap Revisi Akhir dan Penyebaran	49

3.6 Instrumen Penelitian	50
3.6.1 Lembar Validasi	50
3.6.2 Lembar Pengamatan Siswa	50
3.6.3 Angket Respon Murid terhadap Pembelajaran	51
3.6.4 Tes Hasil Belajar	51
3.7 Teknik Pengumpulan Data	51
3.8 Teknik Analisis Data	53
3.8.1 Analisis Data Hasil Validasi Media Pembelajaran	53
3.8.2 Data Lembar Pengamatan Siswa	54
3.8.3 Data Angket Respon Murid	55
3.8.4 Data Tingkat Penguasaan Murid	56
3.9 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran	57
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Proses pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Monopolis	59
4.1.1 Tahap Analisis Kebutuhan	59
4.1.2 Tahap Desain Produk	64
4.1.3 Tahap Produksi/Pelaksanaan Pengembangan Produk Awal	64
4.1.4 Tahap Validasi	88
4.1.5 Tahap Revisi	90
4.1.6 Tahap Uji Coba Produk	94
4.1.7 Tahap Revisi Akhir dan Penyebaran	96
4.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Monopolis	96

4.2.1 Kelayakan Media Pembelajaran Monopolis	96
4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Monopolis	99
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran Monopolis	101
4.3 Pembahasan	104
4.4 Temuan Penelitian	107
BAB 5. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN	115

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penjelasan Kategori Taksonomi Bloom	35
Tabel 3.1 Kategori interpretasi koefisien validitas	54
Tabel 3.2 Interval Keaktifan Siswa	55
Tabel 3.3 Interpretasi Persentase Respon	56
Tabel 3.4 Interval Tingkat Penguasaan Siswa	57
Tabel 4.1 Data Validasi 1	96
Tabel 4.2 Data Validasi 2	97
Tabel 4.3 Data Validasi 3	98
Tabel 4.4 Data Rata-rata dari Semua Validator	99
Tabel 4.5 Data Angket Pendapat Murid Mengenai Media Monopolis	99
Tabel 4.6 Tingkat Aktivitas Murid	101
Tabel 4.7 Data Nilai Hasil Belajar Murid	102
Tabel 4.8 Data Total Ketuntasan Murid Sesuai Kriteria	103

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale	21
Gambar 2.2 Proses Komunikasi	23
Gambar 2.3 Proses Komunikasi dengan Media	23
Gambar 2.4 Papan Monopolis	28
Gambar 3.1 Prosedur pengembangan Media	42
Gambar 4.1 Peta Konsep Materi Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam	62
Gambar 4.2 Desain Awal Papan Monopolis	65
Gambar 4.3 Desain Papan Monopolis dengan Kotak-kotak Kecil	66
Gambar 4.4 Pegunungan	66
Gambar 4.5 Danau	66
Gambar 4.6 Dataran Rendah	67
Gambar 4.7 Dataran Tinggi	67
Gambar 4.8 Sungai	67
Gambar 4.9 Pantai	67
Gambar 4.10 Lautan	67
Gambar 4.11 Pertanian	68
Gambar 4.12 Perkebunan	68
Gambar 4.13 Peternakan	68
Gambar 4.14 Perikanan	68
Gambar 4.15 Pariwisata	68
Gambar 4.16 Pertambangan	68

Gambar 4.17 Start	69
Gambar 4.18 Kotak Materi	69
Gambar 4.19 Kotak Soal	69
Gambar 4.20 Penjara	69
Gambar 4.21 Mundur 6 Kotak	69
Gambar 4.22 Tagihan Air	69
Gambar 4.23 Parkir Bebas	70
Gambar 4.24 Tagihan Listrik	70
Gambar 4.25 Menuju Garis Start	70
Gambar 4.26 Polisi	70
Gambar 4.27 Maju 2 Kotak	70
Gambar 4.28 Desain Papan Monopolis dengan Gambar-gambar di Sekelilingnya	71
Gambar 4.29 Papan Monopolis yang Sudah Jadi	72
Gambar 4.30 Desain Kartu Tanda Pemilik	73
Gambar 4.31 Desain Kartu Materi 1	74
Gambar 4.32 Desain Kartu Materi 2	74
Gambar 4.33 Desain Kartu Materi 3	75
Gambar 4.34 Desain Kartu Soal 1	75
Gambar 4.35 Desain Kartu Soal 2	76
Gambar 4.36 Desain Kartu Soal 3	76
Gambar 4.37 Kayu Pinus untuk Pembuatan Dadu, Bidak, dan Rumah- rumahan	77
Gambar 4.38 Dadu, Bidak, dan Rumah-rumahan pada Media Permainan Monopolis	78

Gambar 4.39 Desain Uang-uangan Seribu Rupiah	79
Gambar 4.40 Desain Uang-uangan Dua Ribu Rupiah	79
Gambar 4.41 Desain Uang-uangan Lima Ribu Rupiah	80
Gambar 4.42 Desain Uang-uangan Sepuluh Ribu Rupiah	80
Gambar 4.43 Desain Uang-uangan Dua Puluh Ribu Rupiah	80
Gambar 4.44 Desain Uang-uangan Lima Puluh Ribu Rupiah	81
Gambar 4.45 Desain Uang-uangan Seratus Ribu Rupiah	81
Gambar 4.46 Desain Awal Kotak Monopolis	84
Gambar 4.47 Desain Kotak Monopolis yang Sudah Jadi	85
Gambar 4.48 Desain Papan Monopolis Setelah Direvisi	90
Gambar 4.49 Desain Kartu Materi Setelah Direvisi 1	91
Gambar 4.50 Desain Kartu Materi Setelah Direvisi 2	91
Gambar 4.51 Desain Kartu Materi Setelah Direvisi 3	92
Gambar 4.52 Desain Kartu Materi Setelah Direvisi 4	92
Gambar 4.53 Desain Kartu Soal Setelah Direvisi 1	93
Gambar 4.54 Desain Kartu Soal Setelah Direvisi 2	93
Gambar 4.55 Desain Kartu Soal Setelah Direvisi 3	94
Gambar 4.56 Desain Kartu Soal Setelah Direvisi 4	94

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	115
B. Silabus Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam	119
C. Hasil Wawancara	120
D. Draft Media Monopolis	
D.1 Draft I Papan Monopolis Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam	126
D.2 Draft II Kartu Materi Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam	127
D.3 Draft III Kartu Soal Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam	131
D.4 Draft IV Uang-uangan Monopolis Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam	135
D.5 Draft V Dadu dan Bidak-bidaknya Monopoli Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam	142
D.6 Draft VI Langkah-langkah Aturan Bermain Monopoli Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam	143
E. Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar.....	146
F. Soal Tes Hasil Belajar	149
G. Kunci Jawaban	156
H. Ulasan Materi	157
I. Lembar Hasil Validasi	
I1. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi (Validator 1)	164
I2.a. Lembar Hasil Validasi Ahli Media (Validator 2)	167

I2.b. Lembar Hasil Validasi Ahli Media (Validator 3)	175
I3. Lembar Hasil Validasi Ahli Media (Validator 3)	184
J. Lembar Hasil Angket Murid	193
K. Lembar Hasil Observasi	202
L. Lembar Tes Hasil Belajar Murid	208
M. Surat Penelitian	220
N. Foto Kegiatan	222
O. Daftar Riwayat Hidup	225

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini dibahas tentang: 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) batasan masalah, 4) tujuan penelitian, 5) manfaat penelitian. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat pada era globalisasi saat ini menyebabkan semakin berkembangnya tuntutan masyarakat dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan merupakan aspek yang sangat signifikan dalam upaya memajukan sebuah negara. Suatu negara dapat dikatakan maju apabila di dalamnya terdapat Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, bukan hanya dalam hal intelektual atau intelegensinya saja, tetapi juga emosional dan kecakapan sosial. Sebagaimana dalam UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Depdiknas, 2003:1)

Pendidikan yang berkualitas harus mampu menjawab tujuan pendidikan nasional. Seperti tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003, dijabarkan tentang fungsi dan Tujuan Pendidikan nasional Indonesia, yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bermatahat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Depdiknas, 2003:3)

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka perlu dilakukan peningkatan mutu pendidikan dalam pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran dalam pembelajaran di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah “ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.” (dalam Susanto, 2015:137)

National Council for the Social Studies (NCSS, 2004) (dalam Susanto, 2015:143), mendefinisikan IPS sebagai berikut :

Social studies is the integrated study of science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

Artinya: pendidikan IPS adalah suatu kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan (*civic competence*). Di dalam program sekolah pendidikan IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil atau meramu dari disiplin-disiplin sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, agama, dan sosiologi. Juga isi yang sesuai dengan ilmu-ilmu kemanusiaan seperti matematika dan ilmu-ilmu alam. Dengan demikian, jelaslah bagi kita, bahwa pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran disiplin ilmu tunggal, melainkan gabungan dari berbagai disiplin ilmu (*interdisipliner*).

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006:575) dijelaskan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, yaitu:

1. mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya,
2. memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial,
3. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan
4. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Salah satu materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar khususnya kelas IV adalah aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam. Materi ini penting diajarkan kepada murid-murid agar mereka bisa mengerti dan memahami sumber daya alam apa saja yang ada di lingkungan sekitar mereka. Pada kenyataannya, pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bersifat abstrak dan cenderung dirasa sulit untuk dipahami serta membosankan bagi murid-murid. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas IV di SDN Kemuningsari Lor 2 Jember, tanggal 27 Agustus 2015 menunjukkan bahwa murid-murid sering merasa bosan dan sulit memahami materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Hal ini disebabkan antara lain penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS masih sangat kurang. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru sebatas media gambar. Kekurangan dari media gambar ialah hanya menekankan persepsi indra mata, serta ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar, akibatnya murid kurang aktif dalam pembelajaran dan kesulitan menerima materi khususnya mata pelajaran IPS.

Pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang kurang memahami kebutuhan murid tersebut, baik dalam karakteristik maupun dalam pengembangan ilmu, dalam hal ini, peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi murid-murid. Jadi bukan hanya menerapkan pembelajaran berbasis konvensional, melainkan pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan

murid-murid. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif. Selain itu, hubungan komunikasi antara guru dan murid juga dapat berjalan dengan baik. Guru seharusnya menciptakan proses pembelajaran yang menuntut murid aktif sehingga murid menggunakan seluruh alat indranya untuk belajar. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat bertahan lama dalam ingatan (*longterm memory*).

Aktif tidaknya murid dalam belajar tentunya diawali dengan timbulnya rasa ketertarikan dan minat murid itu sendiri dalam mengikuti pelajaran, oleh sebab itu, untuk mencapai hal tersebut diperlukan suatu metode dan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu murid mengembangkan pengetahuannya secara efektif. Anak usia SD senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam berkelompok dan senang merasakan atau meragakan sesuatu secara langsung. Seperti dikemukakan oleh Rifai, 1997 (dalam Kurnia, dkk, 2008:29) bahwa karakteristik perkembangan pada periode anak sekolah dasar (usia 6-12 tahun) memiliki tiga ciri pokok yaitu:

(1) dorongan untuk keluar dari rumah dan masuk ke dalam kelompok anak-anak sebaya; (2) dorongan yang bersifat kejasmanian untuk memasuki dunia permainan anak yang menuntut keterampilan tertentu; serta (3) dorongan untuk memasuki dunia orang dewasa yaitu konsep-konsep logika, simbol dan komunikasi, serta kegiatan mental lainnya, oleh karena itu dibutuhkan metode atau media yang sesuai dengan karakteristik tersebut, di antaranya adalah dengan menggunakan media permainan.

Hal ini sejalan dengan teori dari John Dewey (dalam Maryatun dan Hayati, 2010:36) yang menyatakan bahwa anak-anak selalu aktif bermain sambil belajar (*learning by playing*), berbeda dengan orang dewasa yang belajar melakukan sesuatu dimulai dengan teori. Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, murid membutuhkan media yang menyenangkan serta memudahkan mereka untuk mengkonkretkan konsep yang abstrak sehingga menjadi mudah untuk membayangkan seperti apa

sumber daya alam yang ada di sekitar mereka, maka dicoba dikembangkan sebuah produk berupa media monopolis.

Monopoli adalah salah satu permainan papan dan berkelompok yang sangat terkenal di dunia, menurut Husna (dalam Suprpto, 2013). Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan, menurut Husna (dalam Suprpto, 2013). Aturan dalam permainan ini yaitu setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila pemain mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, pemain tersebut dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera, apabila petak itu sudah dibeli pemain lain, pemain tersebut harus membayar uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Menurut Suwanda (dalam Jawandi, 2013) mendefinisikan pengertian monopoli sebagai berikut:

Monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan bermain. Tujuan permainan ini untuk memiliki semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Sistem permainan monopoli dilaksanakan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikuti bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu.

Media monopolis dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memainkannya. Selain itu media monopolis dipilih karena dengan media ini dapat mengkonkretkan konsep murid yang abstrak, melatih daya ingat murid dalam penguasaan dan pemahaman konsep materi, melatih dan mendorong keberanian murid untuk mengungkapkan pendapatnya, berimajinasi, serta berpikir secara bebas tanpa takut salah.

Media pembelajaran permainan monopoli terbukti mendapat tanggapan yang baik dari guru dan murid serta dapat membantu murid dalam menerima materi yang

sedang diajarkan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sasongko (2015) tentang pengembangan media monopoli pintar pada pembelajaran tematik tema sejarah peradaban Indonesia di kelas V SDN Madyopuro 5 Kota Malang yang menunjukkan hasil penelitian sebagai berikut:

Media monopoli dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi 1 dan ahli materi 2 (guru) dengan presentase perolehan skor masing-masing 87,5%, 93%, dan 90%. Media monopoli juga dinyatakan valid setelah diujicobakan kepada 12 siswa kelas V dengan persentase perolehan skor 92,17%, serta dinyatakan efektif berdasarkan hasil pre test dan post test siswa yang telah di analisis dengan uji t, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari skor rata-rata 70,17 menjadi 82,59.

Berdasarkan hal tersebut, akan dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran Monopoli di Sekolah Dasar dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Monopolis pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi Yang Berkaitan Dengan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember Tahun 2016”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1.2.1 bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk monopolis pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam di kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember tahun 2016?

1.2.2 bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk monopolis pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam di kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember tahun 2016?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, berikut adalah batasan-batasan masalah dalam penelitian ini.

1.3.1 Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media visual berbentuk monopolis.

1.3.2 Penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar. Sekolah yang dipilih sebagai sekolah uji coba adalah SD Negeri Kemuningsari Lor 2 Jember.

1.3.3 Sub pokok bahasan yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah Aktivitas Ekonomi Yang Berkaitan Dengan Sumber Daya Alam , yang merupakan salah satu sub pokok bahasan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1.4.1 mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk monopolis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam pada siswa kelas IV SD.

1.4.2 mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk monopolis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam pada siswa kelas IV SD.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini, antara lain.

1.5.1 Bagi murid

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar.
- b. Dapat memahami materi pembelajaran IPS dengan lebih mudah.
- c. Dapat meningkatkan hasil belajar.

1.5.2 Bagi Guru

- a. Dapat digunakan sebagai sarana mengatasi rasa jenuh murid.
- b. Dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, variatif, dan efektif.
- c. Dapat digunakan sebagai acuan pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran lain.

1.5.3 Bagi Peneliti

- a. Dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.
- b. Dapat digunakan sebagai pengembangan kreativitas.
- c. Dapat digunakan sebagai pengalaman dan menambah wawasan khususnya mengenai cara pengembangan media pembelajaran.

1.5.4 Bagi lembaga terkait

- a. Dapat digunakan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga tujuan kurikulum dapat tercapai.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 ini dibahas tentang: 1) pembelajaran IPS di sekolah dasar, 2) faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran, 3) respon dan minat murid terhadap pembelajaran, 4) motivasi dan hasil belajar murid, 5) media pembelajaran dalam IPS, 6) kriteria instrumen penilaian, 7) teori belajar, 8) tinjauan penelitian terdahulu. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

2.1 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ilmu pengetahuan sosial yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2015:137). Ilmu pengetahuan sangat penting diajarkan pada siswa Sekolah Dasar dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang nilai dan sikap, pengetahuan, serta kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial masyarakat pada umumnya. Pembelajaran IPS hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial budaya siswa, sehingga dengan ini akan dapat membina warga negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya, serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan, baik di masyarakatnya, negara, maupun dunia.

Definisi IPS yang dikemukakan oleh National Council for the Sosial Studies (NCSS, 2004) (dalam Susanto, 2015:143), yaitu:

Social studies is the integrated study of social science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinate, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economic, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural science. The primary purpose

of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of culturally diverse, democratic society in an independent world.

Artinya: pendidikan IPS adalah suatu kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan (*civic competence*). Di dalam program sekolah pendidikan IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil atau meramu dari disiplin-disiplin sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, agama, dan sosiologi. Juga isi yang sesuai dengan ilmu-ilmu kemanusiaan seperti matematika dan ilmu-ilmu alam. Dengan demikian, jelaslah bagi kita, bahwa pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran disiplin ilmu tunggal, melainkan gabungan dari berbagai disiplin ilmu (*interdisipliner*).

Definis pendidikan IPS yang diberikan oleh NCSS di atas pada prinsipnya menjelaskan bahwa pendidikan IPS adalah suatu kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan (*civic competence*).

Secara spesifik, Forum Komunikasi II HISPIPSI Tahun 1991 di Yogyakarta (dalam Susanto, 2015:139) membagi rumusan pengertian pendidikan IPS ke dalam dua bagian yaitu pengertian pendidikan IPS menurut versi pendidikan dasar dan menengah, dan pengertian IPS menurut versi pendidikan tinggi, yang bernaung di bawah Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (FPIPS). *Pertama*, menurut versi pendidikan dasar dan menengah, pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan. *Kedua*, menurut versi perguruan tinggi, pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kesatuan dari sejumlah disiplin ilmu-ilmu sosial yang telah disebutkan di atas, tetapi untuk jenjang sekolah dasar di

Indonesia IPS hanya merupakan perpaduan antara mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi, menurut Taneo (dalam Alfiyani, 2015:10).

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar, menurut Munir (dalam Susanto, 2015: 150), sebagai berikut:

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sangat penting diajarkan kepada murid-murid untuk membekali pengetahuan sosial dan kecakapan dalam bermasyarakat, serta memecahkan masalah-masalah sosial yang ada di sekitarnya. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, pembelajaran IPS harus diajarkan sekreatif mungkin, agar murid-murid tidak merasa bosan dan tertekan saat belajar.

Guru, metode dan media sangat berperan penting dalam pembelajaran, media yang menarik berperan besar dalam memudahkan murid-murid memahami materi yang sedang diajarkan dan menimbulkan motivasi untuk lebih semangat dalam belajar. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS untuk sekolah dasar adalah media yang menyenangkan, dapat mengkonkretkan materi yang abstrak dan dapat membuat murid aktif, karena anak usia sekolah dasar sangat mudah bergerak, dan masih dalam tahap berpikir operasional konkret. Menurut Piaget (dalam Kurnia,dkk, 2008:20) yaitu penggunaan logika pada anak usia 7-11 tahun yang memadai, pada tahap ini telah memahami operasi logika dengan berbantuan benda konkrit.

2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Secara keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh murid di sekolah serta proses mengajar guru di dalam kelas, oleh karena itu, proses belajar mengajar harus dilaksanakan seefektif mungkin guna menciptakan perubahan-perubahan pada diri murid sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Menurut Slameto, (1995:2) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku dalam belajar mempunyai ciri-ciri yaitu perubahan terjadi secara sadar, perubahan yang bersifat kontinu dan fungsional, perubahan yang bersifat positif dan aktif, perubahan yang bukan bersifat sementara, perubahan yang bertujuan atau terarah, perubahan yang mencakup seluruh aspek tingkah laku (Slameto, 1995:3).

Menurut Supriyadi, (2013:54) pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang integral (utuh terpadu) antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang sedang mengajar. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor yang meliputi: 1) karakteristik siswa; 2) karakteristik guru; 3) interaksi dan metode; 4) karakteristik kelompok; 5) fasilitas fisik; 6) mata pelajaran; 7) lingkungan alam sekitar (Supriyadi, 2013:67).

1. Karakteristik siswa

Siswa merupakan organisme yang unik dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Sanjaya (2010:17) mengemukakan bahwa perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama tersebut, serta karakteristik lain yang melekat pada diri anak.

Supriyadi (2013:68) mengemukakan karakteristik murid yang erat kaitannya dengan proses pembelajaran, meliputi:

kematangan mental dan kecakapan intelektual murid, kondisi jasmani dan kecakapan ranah karsa murid, karakteristik ranah rasa murid, kondisi rumah dan status ekonomi keluarga murid, usia murid yang berhubungan erat dengan penyesuaian tingkat kematangan dan perkembangan psikofisik dengan tingkat kesulitan mata pelajaran yang dipelajari siswa, jenis kelamin murid.

Karakteristik murid sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran untuk menunjang kondisi pembelajaran yang kondusif dan hasil belajar murid. Menurut Rifai, (1997) (dalam Kurnia, 2008:29) karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu 6-12 tahun memiliki tiga ciri pokok, yaitu usia berkelompok, usia penyesuaian diri, usia kreatif dan usia bermain. Melihat karakteristik anak usia sekolah dasar tersebut, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang mampu membimbing tindakan kreatif anak dan memungkinkan anak untuk menyesuaikan diri terhadap kondisi lingkungan belajar, guru juga sebaiknya mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mengingat anak masih dalam usia bermain dan masih pada tingkat berpikir operasional konkret. Menurut Piaget (dalam Kurnia,dkk, 2008:20) yaitu penggunaan logika pada anak usia 7-11 tahun yang memadai, pada tahap ini telah memahami operasi logika dengan berbantuan benda konkrit. Anak usia sekolah dasar membutuhkan sarana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu mengkonkretkan hal-hal abstrak yang mereka pelajari sehingga pemahamannya menjadi lebih baik.

2. Karakteristik guru

Keberhasilan proses pembelajaran erat kaitannya dengan keberadaan guru, hal ini disebabkan guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan murid. Guru berperan sebagai mediator (penghubung atau perantara) antara pengetahuan dan keterampilan dengan murid yang membutuhkannya, sangat berpengaruh pada hasil proses pembelajaran.

Menurut Supriyadi, (2013:69) karakteristik guru yang erat kaitannya dengan proses pembelajaran meliputi karakteristik intelektual guru, kecakapan ranah karsa guru, karakteristik ranah rasa guru, usia guru, jenis kelamin guru, kelas sosial guru yang berhubungan dengan minat dan sikap guru terutama terhadap profesinya.

3. Interaksi dan metode

Melalui interaksi antara guru dengan murid dan interaksi antar sesama murid yaitu komunikasi dua arah dan multi arah dalam proses pembelajaran akan menimbulkan perubahan perilaku murid baik yang berdimensi ranah cipta, ranah rasa, maupun yang berdimensi ranah karsa (Supriyadi, 2013:70). Interaksi ini akan berjalan baik jika guru memahami dan menggunakan metode serta bahan pembelajaran yang baik dan mendukung dalam proses pembelajaran.

Penggunaan metode dan bahan pembelajaran harus disesuaikan dengan mata pelajaran yang sedang berlangsung, karakteristik murid, dan kondisi dimana murid tersebut belajar. Sehingga penerapan metode dan penggunaan bahan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan murid dapat mengoptimalkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotornya untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

4. Karakteristik kelompok

Kesatuan yang terdiri dari murid dalam sebuah kelas disebut kelompok. Kesatuan murid tersebut memiliki karakteristik tertentu dan turut mempengaruhi hasil pembelajaran setiap murid di dalam kelas. Supriyadi (2013:70) mengemukakan karakteristik kesatuan murid yang dapat mempengaruhi jalannya proses pembelajaran dan hasil belajar murid antara lain: jumlah anggota kelompok, struktur kelompok (jenis kelamin dan usia murid), sikap kelompok, kekompakan anggota kelompok, dan kepemimpinan kelompok.

Karakteristik kelompok ini perlu dipahami oleh guru untuk dimanfaatkan dalam mengatur pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan proses belajar murid, baik sebagai individu maupun sebagai anggota kelompok. Selain itu, pembentukan kelompok khusus di luar kelompok kelas, seperti kelompok diskusi dan kelompok

belajar yang kompak dan harmonis juga amat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran khususnya dalam hal penyelesaian tugas-tugas bersama.

5. Fasilitas fisik

Fasilitas fisik merupakan fasilitas yang berupa sarana dan prasarana. Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Sanjaya, 2010:18).

Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, oleh karena itu sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Begitu besarnya pengaruh fasilitas fisik terhadap keberhasilan proses pembelajaran, hal ini terbukti dengan kurang memadainya hasil belajar murid yang bersekolah di daerah-daerah tertinggal. Sebaliknya murid yang bersekolah di daerah maju dengan fasilitas fisik yang lengkap akan mendapatkan hasil belajar yang bagus serta guru lebih termotivasi untuk mengajar.

6. Mata pelajaran

Supriyadi (2013:71) mengemukakan tingkat kesukaran, keluasan dan kedalaman makna yang terkandung dalam bahan pelajaran, serta hubungan antara sebuah mata pelajaran dengan mata pelajaran lain akan mempengaruhi sikap dan minat belajar para murid selama mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut setiap guru perlu menyusun satuan pelajaran yang bersistematika logis, sesuai dengan kemampuan ranah cipta murid, dan tidak mengabaikan perbedaan individual yang mungkin ada di antara para murid. Selain itu, guru juga perlu melakukan penyusunan jadwal dengan memperhatikan bobot dan jenis mata pelajaran tertentu dikaitkan dengan stamina (ketahanan fisik dan mental) murid dengan keadaan cuaca dan temperatur.

7. Lingkungan alam sekitar

Supriyadi (2013:72) mengemukakan faktor lingkungan luar (kondisi lingkungan) yang mendorong kelancaran proses pembelajaran, meliputi:

- a. lingkungan sekitar sekolah, seperti: keadaan lingkungan gedung sekolah, kondisi masyarakat sekitar sekolah, dan sebagainya,
- b. lingkungan sekitar rumah siswa seperti: tetangga, fasilitas/sarana umum, strata sosial masyarakat, dan sebagainya.

Faktor lingkungan di atas akan dapat memperlancar proses pembelajaran jika semuanya dalam kondisi baik yang memenuhi syarat-syarat kependidikan. Sebaliknya apabila lingkungan luar tidak memenuhi syarat kependidikan, pembelajaran akan sering terganggu dan pencapaian hasilnya pun kurang memuaskan, misalnya letak sekolah berada di dekat pasar atau terminal.

2.3 Respon dan Minat Murid terhadap Pembelajaran

Respon murid dalam pembelajaran tergantung kepada stimulus yang diberikan guru kepada murid. Murid akan mempunyai respon positif jika stimulus yang diberikan guru positif. Sebaliknya murid akan mempunyai respon negatif jika stimulus yang diberikan guru negatif. Respon positif pada diri murid akan memicu minat yang positif dalam mengikuti pembelajaran, sebaliknya respon negatif pada diri murid akan memicu minat yang negatif dalam mengikuti pembelajaran.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 1995:180). Kegiatan yang diminati seseorang akan disertai rasa senang. Hilgard (dalam Slameto, 1995:57) memberi rumusan tentang minat yaitu "*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*". Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu akan memberikan perhatian lebih terhadap sesuatu tersebut dan menikmatinya.

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat murid, maka murid tidak akan belajar dengan baik, karena tidak ada daya tarik baginya. Selain itu jika murid tidak mempunyai minat dari dalam dirinya maka ia tidak akan memperoleh kepuasan dari pelajaran yang di pelajarnya. Bahan pelajaran yang menarik minat murid akan lebih mudah dipelajari dan dipahami karena minat menambah efektifitas kegiatan belajar.

2.4 Motivasi dan Hasil Belajar Murid

Murray, 1938 (dalam Arikunto, 1990:67) mengemukakan motivasi merupakan konstrak (konsep hipotetik) yang terdiri dari kekuatan yang mempengaruhi persepsi dan perilaku seseorang dalam upayanya untuk mengubah situasi yang tidak memuaskan dirinya. Konsep yang digunakan untuk menerangkan motivasi dan perilaku manusia adalah konsep tentang kebutuhan.

Maslow, (1943,1970) (dalam Slameto, 1995:171) percaya bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu yang dibagi ke dalam 7 kategori antara lain, sebagai berikut.

- a. Fisiologis
Merupakan kebutuhan manusia yang paling mendasar, meliputi kebutuhan pangan, sandang, dan papan.
- b. Rasa aman
Merupakan kebutuhan kepastian keadaan dan lingkungan yang dapat menghilangkan kecemasan dan ketakutan pada diri individu.
- c. Rasa cinta
Merupakan kebutuhan afeksi dan pertalian dengan orang lain.
- d. Penghargaan
Merupakan kebutuhan rasa dihargai dan dihormati oleh orang-orang lain.
- e. Aktualisasi diri
Merupakan kebutuhan manusia untuk mengembangkan diri sepenuhnya, merealisasikan potensi-potensi yang dimilikinya.
- f. Mengetahui dan mengerti
Merupakan kebutuhan manusia untuk memuaskan rasa ingin tahunya untuk mendapatkan pengetahuan, dan untuk mengerti sesuatu.
- g. Kebutuhan estetik
Merupakan kebutuhan yang dimanifestasikan sebagai kebutuhan dan kelengkapan dari suatu tindakan.

Pada proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan minat dan mempertahankan perhatian murid, agar murid merasa bahwa pelajaran yang sedang dipelajari merupakan suatu kebutuhan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Sehubungan dengan upaya pemeliharaan dan peningkatan motivasi, DeCecco dan Grawford, 1974 (dalam Slameto, 1995:175) mengemukakan 4 fungsi pengajar dalam melaksanakan upaya tersebut, yaitu menggairahkan siswa, memberikan harapan realistis, memberikan intensif, dan mengarahkan.

Motivasi belajar yang tinggi bagi murid akan mempengaruhi hasil belajar murid karena perhatian murid pada pembelajaran membuat murid memahami secara lebih mendalam tentang materi yang diajarkan. Motivasi ini akan lebih baik jika dalam proses pembelajaran diikuti dengan penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Motivasi belajar yang dihasilkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan motivasi ekstrinsik/motivasi dari luar. Melalui motivasi ekstrinsik ini, diharapkan muncul motivasi belajar yang tinggi dalam diri murid sehingga diperoleh hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri murid setelah melaksanakan proses belajar, baik itu pada ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar dapat dilihat melalui pengamatan saat proses belajar dan tes saat akhir pembelajaran. Pengamatan yang digunakan saat proses belajar yaitu dengan lembar observasi yang dilakukan oleh observer, sedangkan tes saat akhir pembelajaran dengan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang baru dipelajari. Soal-soal dalam tes berpacuan pada taksonomi bloom yang telah direvisi oleh Anderson (dalam Utari, 2013), yaitu dari C1 (mengingat) - C6 (mencipta). Pada penelitian ini hanya digunakan C1 (mengingat) – C4 (menganalisis) karena subjek dalam penelitian ini adalah murid-murid sekolah dasar kelas IV.

2.5 Media Pembelajaran dalam IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara

ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2015:137). Ilmu Pengetahuan Sosial lebih cenderung membahas tentang aspek sosial yang bersifat abstrak. Berbeda dengan hakikat perkembangan anak usia sekolah dasar yang masih dalam taraf berfikir operasional konkret, oleh karena itu, penggunaan media sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman, wawasan, dan daya imajinasi anak karena media merupakan sarana pengantar pesan yang dapat merubah hal yang abstrak menjadi konkret.

2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.*, 2001 (dalam Daryanto, 2012:4) diungkapkan bahwa kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut Criticos, (1996) (dalam Daryanto, 2012:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Briggs, 1997 (dalam Sanjaya, 2010:204) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat untuk memberi peransang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Pendapat lain mengenai media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle, (1996) (dalam Sanjaya, 2010:204), dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Berdasarkan definisi di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

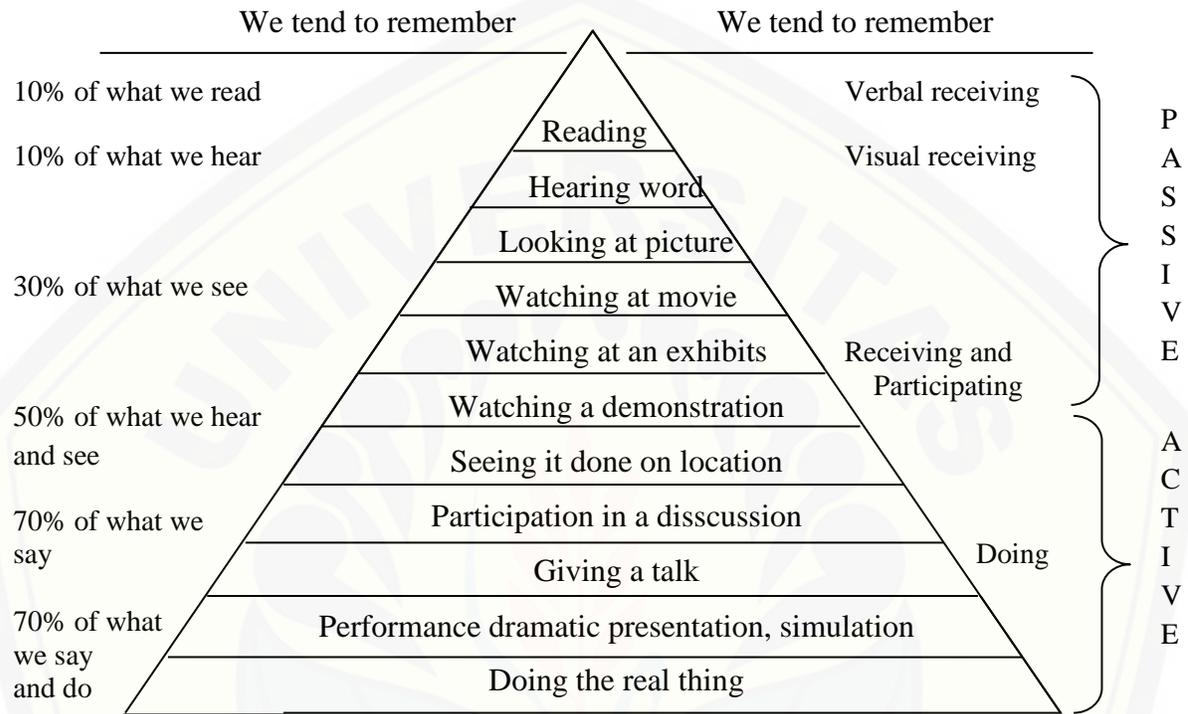
2.5.2 Peranan Media Pembelajaran

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri

pada situasi yang sebenarnya. Contohnya, saat murid belajar mengenal Candi Borobudur, maka murid diajak ke Candi Borobudur untuk dapat melihat secara langsung dan mendapat pengetahuan secara langsung, saat murid belajar cara menanam padi, maka murid dapat diajak langsung ke sawah untuk mengamati petani yang sedang menanam padi dan bertanya langsung kepada petani cara menanam padi dengan benar, dan lain sebagainya. Pengalaman langsung semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

Namun demikian, pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Untuk mempelajari bagaimana kehidupan makhluk hidup di dasar laut, tidak mungkin guru membimbing murid untuk menyelam ke dasar lautan, atau membelah dada manusia hanya untuk mempelajari cara kerja organ tubuh manusia, seperti cara kerja jantung ketika memompakan darah. Untuk memberikan pengalaman belajar semacam itu, guru memerlukan alat bantu seperti film atau foto-foto dan lain sebagainya. Demikian juga untuk memiliki keterampilan membedah atau melakukan operasi pada manusia, pertama kali tidak perlu melakukan operasi pada manusia, akan tetapi dapat menggunakan binatang yang memiliki organ dalam mirip dengan manusia. Alat yang dapat membantu proses belajar ini yang dimaksud dengan media atau alat peraga pembelajaran (Sanjaya, 2010:199).

Dale (dalam Sanjaya, 2010:199) melukiskan pengalaman belajar siswa melalui kerucut yang dinamakan *kerucut pengalaman (cone experience)*, seperti gambar berikut.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman dari Dale (Sumber: Sanjaya, 2010)

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale (dalam Sanjaya, 2010:199) memberikan gambaran bahwa:

pengalaman belajar yang diperoleh murid dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa.

Semakin konkret murid mempelajari bahan atau materi pelajaran, misalnya murid belajar melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak juga pengalaman yang diperoleh oleh murid, dan semakin mudah murid memahami maksud dari materi yang dipelajarinya. Sebaliknya, semakin abstrak murid memperoleh pengalaman belajar

misalnya murid belajar hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sulit murid menangkap dan memahami maksud dari isi materi yang dipelajarinya.

Pembelajaran dengan menggunakan media monopolis termasuk dalam pengalaman “*looking at pictures*”, “*giving a talk*”, dan, “*participation in a discussion*” atau belajar dengan melihat gambar, berbicara, dan partisipasi dalam sebuah diskusi. Media monopolis selain memberikan edukasi dalam sebuah gambar, juga memberikan hiburan agar proses belajar lebih menyenangkan dan efektif karena terdapat proses berbicara dan berpartisipasi dalam sebuah diskusi secara aktif saat proses bermain monopoli. Hal ini menunjukkan bahwa murid-murid mulai termotivasi untuk belajar secara aktif dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Jadi proses saat pembelajaran dengan menggunakan media monopolis berada pada tingkat “*looking at picture*” yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar murid sesuai dengan kerucut pengalaman dari Dale (dalam Sanjaya, 2010:199) yaitu 30% dari apa yang dilihat. Pada saat permainan monopoli berjalan, murid juga ikut berpartisipasi dalam berbicara (*giving a talk*) dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok bermain (*participation in a discussion*), sehingga tingkat pengalaman belajar murid sesuai dengan kerucut pengalaman dari Dale (dalam Sanjaya, 2010:199) naik menjadi 70% dari apa yang dikatakan, yaitu proses berbicara dan diskusi. Pada tahap ini pengalaman belajar murid sudah dapat dikatakan aktif, sehingga diharapkan murid dapat mencapai ranah kognitif sampai C4 pada taksonomi bloom yang telah direvisi oleh Anderson (dalam Utari, 2013).

2.5.3 Fungsi Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan murid sebagai penerima pesan. Sanjaya (2010:205) mengemukakan bahwa pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi/materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata & tulisan) maupun nonverbal, proses ini dinamakan *encoding*, sedangkan penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*.

Pembelajaran sebagai suatu proses komunikasi menurut Sanjaya (2010:205) dapat dilihat seperti gambar berikut.



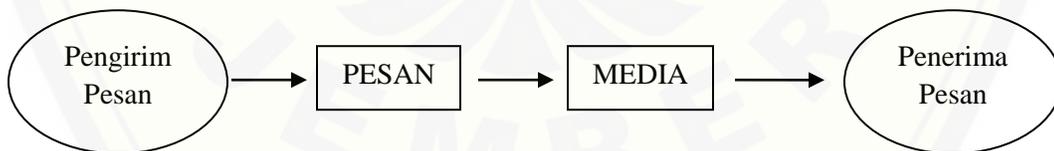
Gambar 2.2 Proses Komunikasi (Sumber: Sanjaya, 2010)

Pada kenyataannya proses komunikasi masih mengalami hambatan, artinya tidak selamanya pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan mudah diterima oleh penerima pesan. Ada saatnya pesan yang diterima tidak sesuai dengan maksud yang disampaikan, sehingga mengakibatkan kesalahan komunikasi.

Sanjaya (2010:206) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan kesalahan komunikasi, yaitu:

pertama, faktor lemahnya kemampuan pengirim pesan dalam mengkomunikasikan informasi, sehingga pesan yang disampaikan tidak jelas diterima, atau mungkin salah menyampaikannya, dan *kedua*, faktor lemahnya kemampuan penerima pesan dalam menerima pesan yang disampaikan, sehingga ada kesalahan dalam menginterpretasi pesan yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan saluran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan. Inilah hakikat dari media pembelajaran, yang dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 2.3 Proses Komunikasi dengan Media (Sumber: Sanjaya, 2010)

Dalam konteks komunikasi seperti di atas, menurut Sanjaya (2010:206) fungsi media adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga meminimalisir kesalahan yang di sebabkan oleh pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) atau penafsiran materi oleh siswa.

Daryanto (2012:9) juga mengemukakan fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau, misalnya dengan menggunakan perantara gambar potret, slide, film, video, dan media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah,
- b. mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, maupun terlarang, misalnya video tentang keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya,
- c. memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, misalnya dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya,
- d. mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, misalnya suara denyut jantung, dan sebagainya,
- e. mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap, misalnya dengan bantuan gambar atau video, siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya,
- f. mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati, misalnya dengan video siswa dapat mengamati gunung meletus, pertempuran, dan lain sebagainya,
- g. mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan, misalnya dengan menggunakan model atau benda tiruan, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru dan alat pencernaan, dan sebagainya,
- h. dengan mudah membandingkan sesuatu, misalnya dengan bantuan gambar, siswa dapat membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya,
- i. dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, misalnya dengan video, siswa dapat melihat pertumbuhan nyamuk, dari telur hingga dewasa, dan sebagainya,
- j. dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat, misalnya dengan video, siswa dapat melihat gerakan kilat, rotasi bumi, dan lain sebagainya,
- k. mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung, misalnya dengan video, siswa dapat mengamati jalannya mesin 2 tak atau 4 tak, dan sebagainya,
- l. melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat, misalnya dengan gambar atau video, siswa dapat mengamati aliran listrik yang ada dalam kabel listrik, dan lain sebagainya,

- m. melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama, misalnya dengan video atau film, siswa dapat melihat proses penggilingan tebu di pabrik gula, dan lain sebagainya,
- n. dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak, misalnya dengan siaran radio, televisi dan internet, ratusan siswa dapat mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru dalam waktu yang sama dan tempat yang berbeda,
- o. dapat belajar sesuai kemampuan, minat, dan temponya masing-masing, misalnya dengan modul, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.

2.5.4 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2010:211) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a. media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara,
 - b. media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, seperti film *slide*, foto, transparasi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan cetak seperti media grafis,
 - c. media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, dll.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
 - a. media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi,
 - b. media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a. media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparasi, dan lain sebagainya,
 - b. media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Menurut Brets (dalam Sanjaya, 2010:212), ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu:

- a. media audiovisual gerak, seperti: film suara, pita video, film tv,
- b. media audiovisual diam, seperti: film rangkai suara,
- c. audio semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara,
- d. media visual bergerak, seperti: film bisu,
- e. media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microphone*, *slide* bisu,
- f. media audio, seperti: radio, telepon, pita audio,
- g. media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Anderson (dalam Sanjaya, 2010:213) juga mengemukakan pengelompokan media sebagai berikut:

- a. media audio, seperti pita audio (rol atau kaset), piringan audio, radio (rekaman siaran),
- b. media cetak, seperti buku teks terprogram, buku pegangan manual, dan buku tugas,
- c. media audio cetak, seperti buku latihan dilengkapi kaset, gambar/poster (dilengkapi audio),
- d. media proyek visual diam, seperti film bingkai (*slide*), film rangkai (berisi pesan verbal)
- e. media proyek visual diam dengan audio, seperti film bingkai (*slide*) suara, film rangkai suara,
- f. media visual gerak, seperti film bisu dengan judul (*caption*),
- g. media visual gerak dengan audio, seperti film suara, video/vcd/dvd,
- h. media benda, seperti benda nyata, model tiruan (*mock-up*),
- i. media komputer, seperti media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) & CMI (Computer Managed Instructional).

Menurut Gagne (dalam Daryanto, 2012:17) media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Sedangkan menurut Allen (dalam Daryanto, 2012:17) terdapat sembilan kelompok media, yaitu visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.

Media Pembelajaran Monopolis yang akan dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam jenis media grafis atau media visual diam, yaitu media yang

mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol, simbol yang mengandung arti.

2.5.5 Media Pembelajaran dalam Bentuk Monopolis

Monopoli merupakan suatu permainan yang dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media grafis atau media visual diam. Menurut Suwanda (dalam Jawandi, 2013:6) mengemukakan monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan bermain. Husna (dalam Suprpto, 2013:4) mengemukakan tujuan dari monopolis adalah untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual, dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana. Melalui penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran, diharapkan muncul motivasi dan minat dalam diri murid untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Menurut Husna (dalam Suprpto, 2013:4) untuk memainkan monopoli membutuhkan:

- a. bidak-bidak untuk mewakili pemain,
- b. dua buah dadu dengan masing-masing dadu berisi enam angka,
- c. kartu hak milik untuk setiap properti, di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel (kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu),
- d. papan permainan dengan petak-petak:
 - a) tempat,
 - b) petak-petak dana umum dan kesempatan (pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya),
 - c) uang-uang monopoli,
 - d) 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik (rumah biasanya berwarna hijau dan hotel berwarna merah),
 - e) kartu-kartu dana umum dan kesempatan.

Monopolis aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya. Pada monopolis sub pokok aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam disajikan dengan

gambar-gambar sumber daya alam dan potensinya. Berikut adalah bagian-bagian monopoli aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam:

- a. bidak-bidak untuk mewakili pemain,
- b. dua buah dadu dengan masing-masing dadu berisi enam angka,
- c. uang monopoli dengan menggunakan mata uang rupiah,
- d. 24 rumah-rumahan dari kayu,
- e. kartu dana umum yang diganti menjadi kartu pertanyaan yang berisi soal-soal dari materi tersebut,
- f. kartu kesempatan yang diganti menjadi kartu materi sesuai dengan materi yang dibahas,
- g. papan monopoli yang terdiri dari kompleks-komplek daerah yang diganti menjadi kompleks-komplek sumber daya alam dan potensinya.

Berikut adalah gambar papan monopoli aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam:



Gambar 2.4 Papan Monopoli

Monopoli selain mempunyai nilai hiburan, permainan tersebut juga bisa menjadi media pembelajaran yang mempunyai nilai edukatif. Tujuan edukatif dari media pembelajaran monopoli adalah sebagai alat untuk memudahkan murid memahami konsep abstrak yang ada dalam materi dan memudahkan murid untuk

mempelajarinya karena pembelajaran bersifat permainan edukatif yang menyenangkan.

2.5.6 Penggunaan Media Monopoli dalam Pembelajaran IPS

Permasalahan yang sering muncul pada murid-murid yaitu sulitnya memahami mata pelajaran IPS, karena mata pelajaran ini dipandang sulit dan membosankan. Hal ini dikarenakan konsep dalam mata pelajaran IPS yang bersifat abstrak yang sulit dipahami. Salah satu materi dalam mata pelajaran IPS adalah aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam. Pada materi ini murid diminta untuk mengetahui apa saja sumber daya alam yang ada di sekitarnya dan memahami aktivitas apa saja yang berkaitan dengan sumber daya alam tersebut. Murid akan sangat kesulitan untuk mengetahui langsung sumber daya alam yang ada dan memahami aktivitas yang berkaitan sumber daya alam tersebut jika hanya mendengarkan saja penjelasan dari guru. Oleh sebab itu, penggunaan media sangat diperlukan. Media dapat digunakan sebagai alat untuk membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pembelajaran IPS mengenai aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam memerlukan gambar-gambar untuk memudahkan murid-murid dalam mengetahui dan memahami isi dari materi tersebut. Tidak hanya sebatas gambar yang dibutuhkan murid-murid, tetapi sebuah media pembelajaran yang bisa membuat murid aktif dan berani berkomunikasi secara menyenangkan. Monopolis merupakan media yang efektif untuk mengkomunikasikan materi IPS khususnya aktivitas yang berkaitan dengan sumber daya alam. Media ini memudahkan murid untuk memahami materi sekaligus membangkitkan motivasi dan minat murid untuk belajar karena tampilannya yang menarik dan pembelajarannya yang menyenangkan.

Berikut adalah tata cara dan aturan penggunaan media monopolis pembelajaran:

1. jumlah murid dalam kelas dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan maksimal 4 orang yang semuanya ikut bermain,

2. setiap kelompok dipilih 1 orang ketua kelompok untuk mendapatkan tugas tambahan selain ikut dalam permainan, yaitu untuk mengatur jalannya permainan, dan mengawasi keluar masuknya uang dari bank,
3. urutan bermain ditentukan dengan hompipa, dan berputar searah dengan jarum jam,
4. setiap pemain dibagikan uang sebesar Rp 50.000 untuk modal awal,
5. semua pemain berjalan mulai dari garis start dengan mengocok dadu dan berjalan sesuai dengan angka yang tertera pada bagian atas dadu,
6. jika angka yang tertera pada bagian atas kedua dadu adalah bilangan yang sama, maka pemain tersebut mendapatkan kesempatan sekali lagi untuk mengocok dadu dan melanjutkan perjalanan, tetapi jika bilangan yang sama keluar dalam 3x kocokan berturut-turut maka pemain secara otomatis masuk ke kotak penjara,
7. jika pemain berhenti pada kotak bergambar materi sumber daya alam maka pemain bisa memilih untuk membeli kotak itu atau tidak, jika pemain tersebut mau membeli kotak tersebut maka pemain harus membayar sesuai harga yang telah ditentukan dan dibayarkan kepada bank,
8. pemain dapat membangun kotak bergambar materi sumber daya alam jika sudah melewati papan monopolis minimal 1 putaran, harga bangunan dari tiap kotak bergambar materi sumber daya alam yang akan dibangun ada pada kartu keterangan kotak tersebut. Uang dari pembayaran pembangunan diserahkan kepada bank,
9. jika pemain berhenti pada kotak penunjang (penjara, mundur 6 kotak, maju 2 kotak, parkir bebas, dan masuk penjara) maka pemain wajib mengikuti petunjuk yang diberikan dari kotak tersebut,
10. jika pemain berhenti pada kotak bertuliskan materi, pemain wajib mengambil kartu materi yang telah disediakan. Kartu ini digunakan untuk dibaca dan dipahami pemain tersebut lalu ditaruh lagi pada tempatnya, tetapi di taruh pada bagian paling bawah,

11. jika pemain berhenti pada kotak bertuliskan soal, pemain mempunyai 2 pilihan, pilihan pertama pemain dapat langsung mengambil kartu soal dan menjawabnya, pilihan ke dua pemain tidak mengambil kartu soal tetapi melemparkan ke teman lain dalam satu kelompok yang dapat menjawabnya, pemain yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat penghargaan dari teman-temannya berupa uang sebesar Rp 2.000 dari setiap pemain dalam kelompok,
12. jika pemain berhenti pada kotak tagihan air dan tagihan listrik, pemain wajib membayar kepada bank sesuai dengan nominal yang sudah ditentukan kepada bank,
13. jika pemain berhenti pada komplek gambar yang sudah dimiliki lawan, maka pemain tersebut mempunyai 2 pilihan yaitu pertama menjawab pertanyaan, jika pemain tersebut dapat menjawab pertanyaan yang diambilkan dari kartu soal dengan benar maka pemain tersebut bebas untuk tidak membayar biaya sewa, tetapi jika pemain menjawab dengan kurang benar maka pemain tersebut wajib membayar biaya sewa dengan harga yang sudah ditetapkan secara penuh,
14. jika pemain masuk penjara maka pemain tersebut mempunyai 2 pilihan, yang pertama pemain tidak boleh bermain selama 3x pengocokan dadu, pilihan kedua pemain bisa ikut kocokan dadu selanjutnya dengan membayar denda sebesar Rp 7.000,
15. setiap kali pemain dapat melewati kotak start akan diberikan penghargaan berupa uang oleh bank sebesar Rp 5.000, tetapi jika pemain berhenti tepat di kotak start maka pemain tidak diberikan penghargaan berupa uang oleh bank.
16. pemain yang sudah tidak memiliki uang tidak boleh ikut bermain untuk sementara waktu hingga pemain tersebut mendapatkan uang sewa dari pemain lain yang singgah ke kotak yang dimiliki, setelah pemain mendapatkan uang, pemain boleh ikut bermain lagi sesuai dengan urutan pengocokan dadu,
17. permainan monopolis diberikan waktu selama 30 menit. Pemenang ditetapkan dengan jumlah uang dan nominal aset komplek terbanyak, jika sebelum 30 menit sudah ada pemenangnya, maka permainan selesai,

18. setiap pemain wajib jujur dan bertanggung jawab dalam permainan.

2.6 Kriteria Instrumen Penilaian

Untuk mendapatkan media pembelajaran yang berkualitas perlu adanya penilaian melalui instrumen penilaian. Suatu instrumen penilaian yang baik dapat diketahui dengan mengukur validitasnya. Nieven, 1999 (dalam Hobri, 2010:27) menyatakan bahwa suatu material dikatakan berkualitas, jika memenuhi aspek-aspek: validitas (*validity*), kepraktisan (*practicality*), dan keefektifan (*effectiveness*).

Sesuai dengan pendapat Nieven (dalam Hobri, 2010:27) yang termasuk ke dalam aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan, antara lain:

Aspek validitas dikaitkan dengan 2 hal, yaitu: (1) apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat, dan (2) apakah di dapat konsistensi secara internal. Aspek kepraktisan juga dikaitkan dengan 2 hal, yaitu: (1) apakah para ahli dan praktisi menyatakan model yang dikembangkan dapat diterapkan, dan (2) secara nyata di lapangan, model yang dikembangkan dapat diterapkan dengan kriteria baik. Sedangkan kriteria keefektifan suatu model dikaitkan dengan 4 hal, yaitu: (1) ketuntasan hasil belajar siswa, (2) aktivitas siswa dan guru menunjukkan kategori baik, (3) kemampuan guru mengelola pembelajaran baik, dan (4) respon siswa dan guru positif.

Susanto, dkk, 2012:4 mengemukakan indikator validasi kelayakan media permainan monopoli biologi terdiri dari komponen aspek format media, aspek visual, aspek fungsi media, kejelasan media dalam penyajian konsep.

- A. Komponen aspek format media
 - 1. sistematika penyajian soal atau pertanyaan,
 - 2. kejelasan peraturan cara bermain,
 - 3. kesesuaian soal tes (evaluasi) dengan sub indikator,
 - 4. format penyajian komponen-komponen media.
- B. Komponen aspek visual
 - 1. kualitas gambar atau ilustrasi,
 - 2. kualitas warna gambar atau ilustrasi,
 - 3. kejelasan dan bentuk huruf pada media,
 - 4. desain dan ukuran media,

5. kejelasan dan pemahaman penguasaan bahasa atau kalimat dalam media.
- C. Komponen aspek fungsi media
 1. menarik perhatian siswa,
 2. memperjelas penyajian pesan dan tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan),
 3. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra,
 4. pembelajaran lebih komunikatif dan produktif,
 5. meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar,
 6. melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam,
 7. meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- D. Komponen kejelasan media dalam penyajian konsep
 1. struktur dan fungsi Mikrotubulus,
 2. struktur dan fungsi Kloroplas,
 3. struktur dan fungsi Plastida,
 4. struktur dan fungsi Vakuola,
 5. struktur dan fungsi Sentrosom,
 6. struktur dan fungsi Lisosom,
 7. struktur dan fungsi Badan Golgi,
 8. struktur dan fungsi Ribosom,
 9. struktur dan fungsi RE,
 10. struktur dan fungsi Mitokondria,
 11. struktur dan fungsi Nukleus,
 12. struktur dan fungsi Kromosom.

Indikator validasi media pembelajaran berbentuk monopoli yang akan dikembangkan mencakup beberapa komponen, yaitu:

- A. Komponen aspek format media
 1. sistematika penyajian soal atau pertanyaan,
 2. kejelasan peraturan cara bermain,
 3. kesesuaian soal tes (evaluasi) dengan sub indikator,
 4. format penyajian komponen-komponen media.
- B. Komponen aspek visual
 1. kualitas gambar atau ilustrasi,
 2. kualitas warna gambar atau ilustrasi,
 3. kejelasan dan bentuk huruf pada media,
 4. desain dan ukuran media,

5. kejelasan dan pemahaman penguasaan bahasa atau kalimat dalam media.

C. Komponen aspek fungsi media

1. menarik perhatian siswa,
2. memperjelas penyajian pesan dan tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan),
3. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra,
4. pembelajaran lebih komunikatif dan produktif,
5. meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar,
6. meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

D. Komponen kejelasan media dalam penyajian konsep

1. potensi alam dan pemanfaatan pegunungan serta contohnya,
2. potensi alam dan pemanfaatan dataran tinggi serta contohnya,
3. potensi alam dan pemanfaatan dataran rendah serta contohnya,
4. potensi alam dan pemanfaatan perairan darat serta contohnya,
5. potensi alam dan pemanfaatan pantai serta contohnya,
6. potensi alam dan pemanfaatan lautan serta contohnya,
7. kegiatan ekonomi pertanian,
8. kegiatan ekonomi perkebunan,
9. kegiatan ekonomi peternakan,
10. kegiatan ekonomi perikanan,
11. kegiatan ekonomi pertambangan,
12. kegiatan ekonomi pariwisata.

2.7 Teori Belajar

Sehubungan dengan keefektifan media pembelajaran monopolis yang dikembangkan, maka diperlukan adanya tes untuk mengetahui tingkat pemahaman murid terhadap materi. Pada proses penyusunan soal-soal diperlukan pertimbangan untuk menyusun soal sesuai dengan kemampuan berpikir murid, namun juga harus

mampu mengembangkan konsep berpikir murid. Bloom (dalam Utari, 2013) mengenalkan kerangka konsep kemampuan berpikir yang dikenal dengan Taksonomi Bloom. Taksonomi berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani yaitu *tassein* yang berarti mengklarifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Jadi Taksonomi berarti hierarki klasifikasi atas prinsip dasar atau aturan. Bloom (dalam Utari, 2013) mengemukakan ranah kognitif terdiri atas enam level, yaitu: 1) *knowledge* (pengetahuan); 2) *comprehension* (pemahaman atau persepsi), 3) *application* (penerapan), 4) *analysis* (penguraian atau penjabaran), 5) *synthesis* (pemanduan), dan 6) *evaluation* (penilaian).

Taksonomi Bloom pada tahun 1994, diperbaiki oleh muridnya yaitu Lorin Anderson Krathwohl dan baru dipublikasikan pada tahun 2001 (dalam Utari, 2013). Hasil revisi Taksonomi Bloom versi Anderson pada ranah kognitif terdiri dari enam level, yaitu: 1) *remembering* (mengingat); 2) *understanding* (memahami); 3) *applying* (menerapkan); 4) *analyzing* (menganalisis, mengurai); 5) *evaluating* (menilai); dan 6) *creating* (mencipta) (dalam Utari, 2013). Revisi anderson ini sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar dan pembuatan soal-soal tes hasil belajar yang sering di kenal dengan istilah C1 sampai dengan C6.

Tabel 2.1 Penjelasan Kategori Taksonomi Bloom setelah direvisi Anderson (sumber: Utari, 2013)

No	Kategori	Penjelasan	Kata kerja kunci
1	Mengingat	Kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan	Mendefinisikan, menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan, menyebutkan.
2	Memahami	Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram.	Menerangkan, menjelaskan, menerjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, mendeteksi, melaporkan.

No	Kategori	Penjelasan	Kata kerja kunci
			menduga, mengelompokkan, memberi contoh, merangkum, menganalogikan, mengubah, memperkirakan.
3	Menerapkan	Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu.	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjukkan, membuktikan, menggambarkan, mengoperasikan, menjalankan, memprogramkan, mempraktekkan, memulia.
4	Menganalisis	Kemampuan memisah konsep ke dalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh.	Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variabel, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan, mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengesanan, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkerangkakan.
5	Mengevaluasi/menilai	Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu.	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan.
6	Mencipta	Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal.	Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendisain,

No	Kategori	Penjelasan	Kata kerja kunci
			menghasilkan karya.

2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Afrianto, 2013 yang berjudul “*Pengembangan Media Papan Monopoli “Bintang Harapan” untuk Pembelajaran Apresiasi Cerita Rakyat Siswa SD Kelas V SDN 2 Bantur Kabupaten Malang*”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah (1) menghasilkan media permainan monopoli “Bintang Harapan” untuk pembelajaran apresiasi sastra cerita rakyat siswa SD kelas V, dan (2) mengetahui kevalidan permainan monopoli “Bintang Monopoli” untuk pencapaian hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut, yaitu:

pada validasi tahap uji ahli media diperoleh skor 87,29, tahap uji ahli materi diperoleh skor 71,6%, pada uji praktisi media diperoleh skor 75%, pada uji lapangan diperoleh skor 80,49%. Secara umum media permainan monopoli “Bintang Harapan” dinyatakan cukup layak atau cukup valid untuk digunakan dalam pembelajaran dengan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 78,73%.

Sasongko, 2015 juga melakukan penelitian mengenai pengembangan media monopoli yang berjudul “*Pengembangan Media Monopoli Pintar pada Pembelajaran Tematik Tema Sejarah Peradaban Indonesia di Kelas V SDN Madyopuro 5 Kota Malang*”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah (1) menghasilkan produk media monopoli pintar untuk pembelajaran tematik materi sudut, magnet, dan peninggalan Kerajaan Islam yang valid, (2) menghasilkan produk media monopoli pintar yang efektif untuk pembelajaran tematik materi sudut, magnet, dan peninggalan Kerajaan Islam berdasarkan uji coba pretest dan posttest terhadap siswa. Hasil penelitian tersebut, yaitu:

media monopoli pintar telah dinyatakan sangat valid oleh ahli media, ahli materi 1, dan ahli materi 2 (guru) dengan persentase perolehan skor masing-masing 87,5%, 93%, dan 90%. Media monopoli juga dinyatakan sangat valid setelah diuji cobakan kepada 12 siswa kelas V dengan persentase perolehan skor 92,17%, serta dinyatakan efektif

berdasarkan hasil pre test dan post test siswa yang telah di analisis dengan uji t, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari skor rata-rata 70,17 menjadi 82,59.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah "*Penerapan Media Permainan Monopoli untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas IVB SDN Bareng 1 Kecamatan Klojen Kota Malang*" yang dilakukan oleh Indiarti, 2013. Penelitian tersebut bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS materi Aktivitas Ekonomi di kelas IVB SDN Bareng I, (2) mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Aktivitas Ekonomi di kelas IVB SDN Bareng I melalui media permainan monopoli, (3) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Aktivitas Ekonomi di kelas IVB SDN Bareng I melalui permainan monopoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

(1) penerapan media permainan monopoli pada materi Aktivitas Ekonomi dapat berjalan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran modifikasi STAD, (2) aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang ditunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam menjawab dan pengumpulan tugas, perhatian, dan konsentrasi, serta kerja sama dalam bermain monopoli, dan (3) hasil belajar siswa pada materi Aktivitas Ekonomi sudah baik dan mengalami peningkatan dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II, yaitu pada pra tindakan nilai rata-rata siswa hanya 61,3, sedangkan siklus I meningkat menjadi 71,03. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat lagi sebesar 84,3 dan termasuk kategori B (baik).

Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Yafi, 2015 yang berjudul "*Penerapan Media Edukatif Permainan Monopoli Cerdas pada Pembelajaran IPS di Kelas III B SDN Karangtengah 01 Kota Blitar*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

(1) 3 RPP yang disusun oleh guru sudah baik dengan persentase rata-rata sebesar 91% dengan kriteria sangat baik, (2) kemampuan guru menerapkan media edukatif permainan monopoli cerdas yang dilaksanakan sebanyak 3 kali menunjukkan persentase rata-rata sebesar 94% dengan kualifikasi sangat baik, (3) aktivitas siswa pada

pembelajaran dengan menerapkan media edukatif permainan monopoli cerdas pada pembelajaran 1 sampai pembelajaran 3 memperoleh nilai rata-rata 82% dengan kualifikasi baik.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang relavan di atas, maka didapatkan inisiatif untuk menghasilkan produk permainan monopoli pembelajaran sebagai media atau sarana belajar bagi murid. Diyakini bahwa media monopolis yang dikembangkan mampu membantu murid dalam penguasaan dan pemahaman konsep materi, melatih dan mendorong keberanian murid untuk mengungkapkan pendapatnya, berimajinasi, serta berpikir secara bebas tanpa takut salah guna meningkatkan hasil belajar pada materi yang telah ditentukan.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab 3 ini dibahas tentang: 1) jenis penelitian, 2) tempat dan subjek uji coba, 3) definisi operasional, 4) model pengembangan, 5) rancangan penelitian, 6) instrumen penelitian, 7) teknik pengumpulan data, 8) teknik analisis data, 9) kriteria kualitas media pembelajaran. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Seels dan Richey (dalam Hobri, 2010:1) penelitian pengembangan (*Development Research*) berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan seteliti mungkin dan produk akhirnya dievaluasi. Evaluasi produk hasil pengembangan didasarkan pada kualitas produk yang telah ditetapkan. Pada penelitian ini, objek yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa monopolis pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

3.2 Tempat dan Subjek Uji Coba

Pelaksanaan uji coba hasil pengembangan media pembelajaran berupa monopolis sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam akan bertempat di SDN Kemuningsari Lor 2 Kecamatan Panti Kabupaten Jember. Alasan Penelitian bertempat di Sekolah ini karena penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih terbatas. Media yang sering digunakan sebatas media gambar, sehingga murid-murid merasa bosan dan masih belum bisa aktif mengembangkan pengetahuannya dalam proses pembelajaran.

Uji coba penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Subyek dalam penelitian ini adalah murid kelas IV-A yang berjumlah 23 murid, yang terdiri dari 14 murid laki-laki dan 9 murid perempuan.

3.3 Definisi Operasional

Monopolis merupakan suatu permainan yang dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang termasuk dalam jenis media grafis atau media visual diam.

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya definisi operasional mengenai beberapa hal berikut ini.

- a. Proses pengembangan media pembelajaran berupa monopolis dilaksanakan dengan 7 tahap pengembangan yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain produk, tahap produksi, tahap validasi dan evaluasi, tahap revisi, tahap uji coba produk, tahap revisi dan penyebaran (dalam penelitian ini tidak sampai ke tahap penyebaran).
- b. Produk dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa monopolis dengan materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam.

3.4 Model Pengembangan

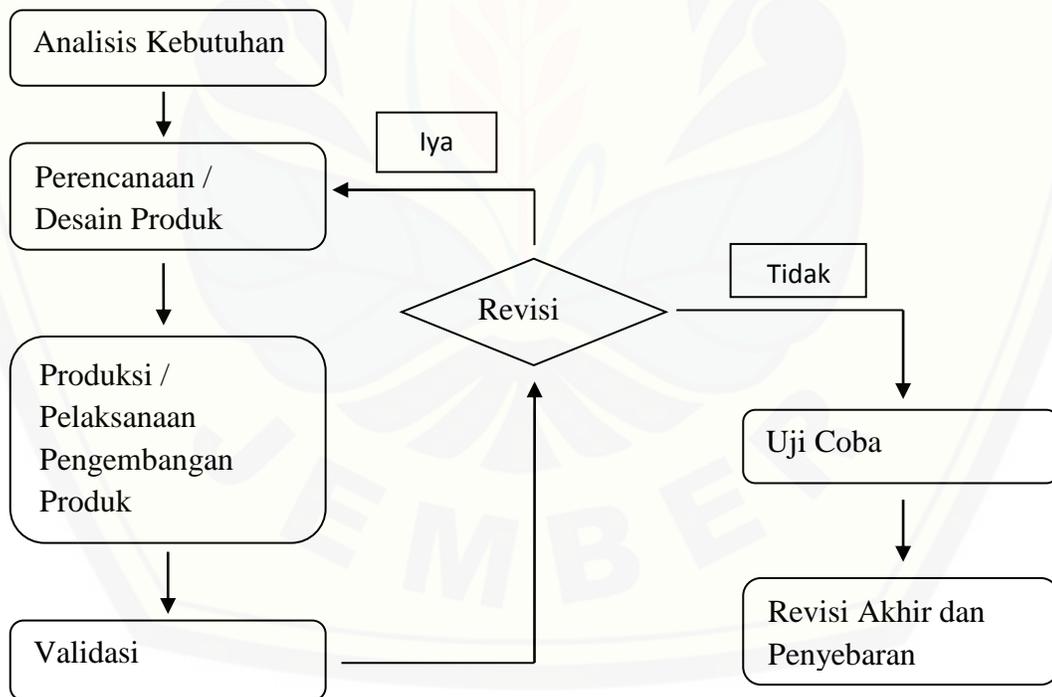
Model pengembangan merupakan cara yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu produk berdasarkan prosedur yang sistematis, sehingga produk yang dihasilkan memiliki nilai ilmiah yang tinggi dan dapat dipercaya. Menurut Hobri (2010:1) ada beberapa model pengembangan dalam penelitian pengembangan, antara lain model R & D oleh Borg and Gall (2003), model Dick and Carey (2002), model Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974), model Kemp (1997), model IDI (1997), dan model Plomp (1997). Berdasarkan banyaknya jenis model pengembangan dalam penelitian pengembangan pendidikan, maka dipilih model pengembangan R & D oleh Borg and Gall dalam pengembangan media pembelajaran monopolis, hal ini dikarenakan model ini yang paling sesuai dalam pengembangan media pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg & Gall (dalam Gooch, 2012:86). Berdasarkan keterbatasan waktu dan biaya, maka model Borg and Gall dimodifikasi untuk disesuaikan dengan penelitian pengembangan yang

dilakukan. Berikut adalah 7 (tujuh) tahap dalam model pengembangan R&D seperti yang dikemukakan oleh Gooch (2012:85), yaitu:

1. *research analysis, needs assessment and proof of concept* (tahap analisis kebutuhan),
2. *product planning and design* (tahap perencanaan dan desain produk),
3. *preliminary product development* (tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk awal),
4. *preliminary field testing* (tahap validasi awal),
5. *product revision* (tahap revisi produk),
6. *main field testing* (tahap uji coba),
7. *the final product revision and dissemination* (tahap revisi akhir dan penyebaran).

Langkah-langkah umum penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall dapat dilihat dalam skema berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media (Sumber: Gooch, 2012)

Berdasarkan skema di atas yang dikemukakan oleh Borg & Gall (dalam Gooch, 2012:86), prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu:

Berawal dari menganalisis kebutuhan yaitu meliputi analisis kebutuhan murid, analisis, konsep, dan analisis tujuan. Langkah ke dua adalah perencanaan atau desain produk yaitu mengulas materi yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran, dan pembuatan desain awal produk. Langkah ke tiga adalah produksi atau pelaksanaan pengembangan produk yaitu memproduksi dan mengembangkan produk serta menyusun instrumen penelitian kelayakan media pembelajaran. Langkah ke empat adalah validasi yaitu evaluasi untuk menentukan kelayakan media pembelajaran. Langkah ke lima adalah revisi yaitu jika media dirasa belum layak harus kembali ke langkah ke dua yaitu perencanaan atau desain produk, tetapi jika media sudah dirasa layak bisa lanjut ke langkah selanjutnya. Langkah ke enam adalah uji coba yaitu media pembelajaran yang telah dirasa layak diujicobakan di lapangan atau objek penelitian. Langkah terakhir atau langkah ke tujuh adalah revisi akhir dan penyebaran yaitu evaluasi dari tahap uji coba produk dan penyebaran produk media pembelajaran ke beberapa sekolah.

3.5 Rancangan Penelitian

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model penelitian pengembangan yang dikenal dengan R&D (*Research and Development*), meliputi 7 (tujuh) tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan dan desain produk, tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk, tahap validasi, tahap revisi, tahap uji coba produk, serta tahap revisi akhir dan penyebaran oleh Borg & Gall (dalam Gooch, 2012:86). Tahap-tahap penelitian pengembangan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini.

3.5.1 Tahap Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan bahan pembelajaran. Sebelum menentukan sebuah produk yang akan dikembangkan atau diciptakan, perlu diadakannya analisis

kebutuhan yang meliputi analisis murid, analisis materi, spesifikasi tujuan, dan analisis pengguna. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap murid untuk mengetahui karakteristik perkembangannya. Mengulas tentang perkembangan pada periode anak sekolah dasar (usia 6-12 tahun), Rifai (dalam Kurnia, dkk 2008:29) mengemukakan bahwa anak memiliki 3 ciri pokok, antara lain

- (1) dorongan untuk keluar dari rumah dan masuk ke dalam kelompok anak-anak sebaya;
- (2) dorongan untuk memasuki dunia permainan anak yang menuntut keterampilan tertentu;
- (3) dorongan untuk memasuki dunia orang dewasa yaitu konsep-konsep logika, simbol, komunikasi, dan mental.

Hal ini sejalan dengan teori dari John Dewey (dalam Maryatun dan Hayati, 2010:36) yang menyatakan bahwa anak-anak selalu aktif bermain sambil belajar (*learning by playing*), berbeda dengan orang dewasa yang belajar melakukan sesuatu dimulai dengan teori.

Murid-murid kelas IV-A SDN Kemuningsari Lor 2 lebih aktif bermain daripada belajar, terbukti saat guru tidak ada dikelas, murid-murid lebih aktif bermain sepak bola daripada membaca bukunya untuk mengulang materi yang telah diajarkan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara murid, mata pelajaran yang disukai murid adalah mata pelajaran Olahraga dan Menggambar karena mata pelajaran tersebut tidak perlu menghafal konsep-konsep, sedangkan mata pelajaran yang tidak disukai murid-murid adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial karena mata pelajaran ini lebih banyak mengutamakan konsep yang bersifat hafalan, sehingga murid-murid kesulitan untuk memahami materi-materi yang ada dalam mata pelajaran IPS. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut, di antaranya adalah dengan menggunakan media permainan.

Analisis yang kedua adalah analisis konsep yang dilakukan dengan menelaah kurikulum IPS sekolah dasar. Konsep yang diangkat pada penelitian ini adalah aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam. Konsep ini merupakan konsep yang masih terlalu abstrak dan rumit bagi murid kelas IV sekolah dasar, karena materi ini mengacu pada cara untuk memanfaatkan sumber daya alam sesuai

dengan potensinya yang ada di lingkungan sekitar, sehingga membutuhkan situasi yang nyata dan waktu yang lama jika mempelajarinya secara langsung, dan tidak semua daerah memiliki sumber daya alam dan potensi yang sama untuk dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar. Oleh karena itu, diperlukan sarana pengantar pesan atau media pembelajaran yang sesuai untuk murid sekolah dasar yang dapat menanamkan konsep sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga wawasan murid-murid dapat terbuka dan dapat memanfaatkan sumber daya alam sesuai dengan potensinya masing-masing.

Kurikulum yang dikaji pada sekolah uji coba yaitu SDN Kemuningsari Lor 2 Jember adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP memberi kewenangan penuh kepada sekolah dan satuan pendidikan dalam mencapai kompetensi yang sesuai dengan Standar Isi (SI), Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Panduan Pengembangan KTSP yang dikeluarkan oleh BSNP. KTSP memberikan kebebasan kepada sekolah untuk mengembangkan kurikulum yang disesuaikan dengan karakter murid di dalam sekolah tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk monopolis diharapkan membantu murid untuk mencapai tujuan Standar Kompetensi Lulusan Sekolah Dasar dengan mudah.

Analisis yang ketiga adalah analisis tujuan. Tujuan dari pengembangan media monopolis adalah untuk mempermudah murid dalam mempelajari materi yang abstrak guna mencapai indikator dan kompetensi yang telah ditentukan. Analisis tujuan didasarkan pada penelaahan terhadap kompetensi dasar pada materi/konsep yang diangkat, yaitu pada sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam. Analisis pada sekolah uji coba yaitu SDN Kemuningsari Lor 2 terletak di daerah pegunungan Argopuro kecamatan Panti Kabupaten Jember. Daerah sekitar sekolah juga mempunyai sumber daya alam yang beragam, mulai dari dataran tinggi, air terjun, dan sungai-sungai besar, akan tetapi sumber daya alam tersebut belum dimanfaatkan secara penuh sesuai dengan potensi yang dimiliki. Oleh karena itu, dikembangkanlah media pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas pembelajaran yaitu berupa monopolis dengan sub pokok bahasan aktivitas ekonomi

yang berkaitan dengan sumber daya alam untuk menanamkan konsep kepada murid-murid agar kelak jika murid-murid sudah dewasa dapat memanfaatkan sumber daya alam di sekitar mereka dengan baik sehingga dapat menjadi sebuah aktivitas ekonomi dengan tidak merusak alam.

Analisis yang keempat adalah analisis pengguna. Pengguna dalam penelitian pengembangan media pembelajaran monopolis adalah guru kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran monopolis selain untuk mempermudah murid-murid dalam belajar mata pelajaran IPS materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam yaitu mempermudah guru sebagai pengguna media pembelajaran monopolis untuk menyampaikan materi kepada murid-murid, sehingga murid-murid dapat cepat paham dan tidak mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Guru kelas IV-A SDN Kemuningsari Lor 2 merupakan lulusan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, sehingga guru tersebut dapat dengan mudah memahami langkah-langkah dan aturan dalam penggunaan media pembelajaran monopolis. Agar penggunaan media pembelajaran monopolis tidak menyulitkan guru sebagai pengguna saat proses pembelajaran, maka media monopolis didesain secara mudah dari segi peraturan bermain tetapi tidak menghilangkan tantangan dalam bermain, sehingga murid-murid tetap dapat bermain dengan mudah dan penuh tantangan.

3.5.2 Tahap Desain Produk

Pada tahap ini dipilih media yang tepat untuk dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ditentukan pada tahap sebelumnya. Setelah memilih media berupa monopolis, maka dimulai membuat perencanaan desain produk. Perencanaan desain produk yaitu mulai dari mengulas materi yang akan dikembangkan menjadi perangkat atau bahan belajarnya, dan pembuatan desain awal produk.

Pembuatan produk tetap memperhatikan selera konsumen yaitu murid kelas IV sekolah dasar. Karakter-karakter gambar dan ilustrasi dalam monopolis dibuat semenarik mungkin tanpa menghilangkan isi dari materi tersebut. Alur permainan

dalam monopolis dibuat se-sederhana mungkin tetapi masih ada unsur tantangannya, agar murid-murid tidak kesulitan saat bermain dan ada suatu motivasi untuk dapat memenangkan permainan dengan cara menguasai semua komplek dan memahami materi yang disajikan. Pada tahap perencanaan ini, mulai disiapkan bahan dan alat yang akan digunakan dalam pembuatan produk. Instrumen penelitian yang digunakan pada tahap ini adalah ulasan materi yang digunakan pada tahap ini adalah ulasan materi mengenai aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam untuk kelas IV sekolah dasar.

3.5.3 Tahap Produksi/Pelaksanaan Pengembangan Produk

Pada tahap ini mulai diproduksi dan dikembangkan produk media pembelajaran berupa monopolis. Pada tahap ini digunakan instrumen berupa ulasan materi yang dikembangkan medianya beserta pedoman kriteria media yang baik. Pengerjaan pembuatan media dimulai dari membuat papan monopolis dengan mengisi komplek-komplek dengan gambar yang sesuai dengan materi dan gambar-gambar ilustrasi yang mendukung, serta kotak yang berisi kartu materi dan kartu soal. Langkah kedua membuat kartu materi dan kartu pertanyaan. Langkah ketiga yaitu membuat uang-uangan dengan mata uang rupiah. Langkah ke empat membuat dadu dan bidak-bidak yang diperlukan saat permainan berlangsung.

Selain mengerjakan pengembangan produk monopolis, disusun juga instrumen penelitian yang berupa angket kelayakan monopolis, angket pendapat murid tentang monopolis, lembar pengamatan murid, dan soal tes hasil belajar. Angket kelayakan monopolis disusun lalu diserahkan kepada validator sebagai acuan untuk memberi penilaian kelayakan media monopolis. Angket pendapat murid disusun lalu diserahkan kepada murid-murid untuk mengetahui tingkat antusiasme murid terhadap media pembelajaran monopolis. Lembar pengamatan murid digunakan oleh observer untuk mengamati aktivitas murid selama pembelajaran berlangsung. Soal tes hasil belajar disusun untuk mengetahui tingkat pemahaman murid setelah belajar menggunakan media monopolis.

3.5.4 Tahap Validasi

Pada tahap ini dilakukan beberapa tahapan validasi yaitu sebagai berikut.

- a. Instrumen yang telah disusun berupa angket kelayakan monopolis, angket pendapat murid, lembar pengamatan murid, dan soal tes hasil belajar, serta media pembelajaran monopolis diserahkan dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sehingga diperoleh instrumen yang valid.
- b. Instrumen yang valid beserta media pembelajaran monopolis diserahkan kepada validator I yaitu ahli materi untuk divalidasi dan dikoreksi mengenai kesesuaiannya terhadap materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam.
- c. Instrumen yang telah valid beserta media pembelajaran monopolis diserahkan kepada validator II dan validator III yaitu dosen ahli media pembelajaran untuk divalidasi dan dikoreksi mengenai kesesuaiannya dengan kriteria media pembelajaran yang baik.

3.5.5 Tahap Revisi

Pada tahap ini dilakukan revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran monopolis berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media. Perbaikan dilakukan sebagai upaya pembuatan media pembelajaran yang benar-benar sesuai baik dengan materi pembelajaran maupun kriteria media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran monopolis yang telah melalui keseluruhan tahap validasi dan dinyatakan layak oleh seluruh validator kemudian diujicobakan kepada murid. Media pembelajaran monopolis sebelum diujicobakan digandakan sebanyak kelompok yang ada pada kelas uji coba.

3.5.6 Tahap Uji Coba Produk

Pada tahap ini, media monopolis yang telah valid diserahkan kepada tiap-tiap kelompok murid yang ada di kelas uji coba. Pada proses pembelajaran materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dengan menggunakan

permainan monopolis sebagai media pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, dilaksanakan pengamatan terhadap aktivitas murid oleh lima orang observer dengan mengisi lembar pengamatan murid. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat aktivitas murid saat belajar menggunakan media monopolis agar diketahui tingkat keefesienan produk.

Di akhir pembelajaran, murid diminta untuk mengisi soal tes hasil belajar untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Setelah proses pembelajaran berakhir, dibagikan angket pendapat murid tentang media monopolis kepada murid secara keseluruhan. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat antusiasme murid saat belajar menggunakan media permainan monopolis dan untuk mengetahui peningkatan minat dan motivasi murid saat belajar menggunakan media monopolis.

3.5.7 Tahap Revisi Akhir dan Penyebaran

Setelah seluruh tahap dilalui, maka dilakukan analisis akhir terhadap keefektifan media pembelajaran monopolis yang telah diujicobakan kepada murid. Hal ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran permainan monopolis tersebut benar-benar mampu atau tidak dalam membantu murid memahami konsep atau materi dengan melihat hasil belajar murid. Angket pendapat murid mengenai monopolis juga perlu dianalisis sebagai bahan kritik dan saran jika diperlukan revisi ulang pada media monopolis dengan tidak bertentangan dengan kritik dan saran dari validator ahli materi dan ahli media.

Setelah dilakukan analisis dan revisi akhir, maka media pembelajaran dalam bentuk monopolis pada materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dikatakan layak untuk digunakan. Pada penelitian ini, tahap penyebaran tidak dilaksanakan. Proses penelitian hanya dilaksanakan sampai pada tahap uji coba kemudian analisis terhadap hasil penelitian untuk menentukan kualitas media yang dikembangkan.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan hal yang penting untuk mengetahui keberhasilan suatu penelitian pengembangan. Menurut Hobri (2010:33) instrumen penelitian disusun dan dikembangkan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan suatu produk. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

3.6.1 Lembar Validasi

Menurut Hobri (2010:35) seluruh lembar validasi digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran dari segi isi dan konstruksinya berpatokan pada rasional teoritik yang kuat, dan konsistensi secara internal antar komponen-komponen. Media pembelajaran yang akan di validasi adalah media pembelajaran berupa pembelajaran monopoli pada materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 3 (tiga) orang validator, yaitu 2 (dua) orang validator ahli media yang diambil dari dosen ahli media, dan seorang ahli materi yang diambil dari kepala sekolah yang dijadikan tempat uji coba. Teknik yang digunakan untuk mengukur kevalidan pengembangan media pembelajaran yaitu dengan memberikan produk media pembelajaran beserta lembar validasi kepada validator. Sistematika penilaiannya yaitu validator diminta untuk memberikan penilaian pada produk media pembelajaran dengan cara memberikan *chek list* (✓) atas setiap aspek di kolom yang sesuai pada lembar validasi yang telah disediakan.

3.6.2 Lembar Pengamatan Siswa

Lembar observasi siswa digunakan sebagai pedoman mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan dari lembar observasi siswa adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dan keaktifan siswa saat

pembelajaran berlangsung. Sistematika pelaksanaan pengisian lembar observasi murid dilakukan oleh observer pada saat pembelajaran berlangsung.

3.6.3 Angket Respon Murid terhadap Pembelajaran

Menurut Hobri (2010:45) angket respon murid terhadap pembelajaran digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat murid terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu melalui instrumen ini juga dapat diperoleh data mengenai minat dan motivasi murid untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan hasil pengembangan produk media pembelajaran yaitu monopolis materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam.

3.6.4 Tes Hasil Belajar

Menurut Hobri (2010:45) tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kompetensi murid dan ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tes ini harus disusun sesuai dengan tingkat kognitif murid, kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam. Soal-soal dalam tes berpacuan pada taksonomi Bloom yang telah direvisi Anderson (dalam Utari, 2013), yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi atau menilai), C6 (mencipta). Pada penelitian ini tes yang digunakan pada soal-soal dalam materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam terdiri dari C1 (mengingat) – C4 (menganalisis) karena subjek dalam penelitian ini adalah murid-murid sekolah dasar kelas IV. Data hasil tes belajar murid dapat digunakan sebagai bahan analisis keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data penelitian. Untuk mengumpulkan data penelitian maka teknik-teknik yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Validasi produk media pembelajaran berupa monopolis pada materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dilakukan oleh 3 (tiga) orang validator, yaitu dua orang validator ahli media (dosen ahli media di FKIP Universitas Jember), dan seorang ahli materi (kepala sekolah di tempat uji coba). Tujuan validasi produk media adalah untuk mendapatkan data validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi produk media menggunakan lembar validasi dengan memberikan *check list* (√) pada kriteria yang disediakan. Hasil validasi dapat digunakan sebagai bahan untuk merevisi atau memperbaiki media pembelajaran.
- b. Lembar observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran dan keaktifan murid saat proses penggunaan media pembelajaran. Lembar observasi murid dilakukan oleh beberapa observer pada saat pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas murid selama proses pembelajaran tersebut. Pengisian lembar observasi murid berdasarkan pada tingkah laku murid pada saat penelitian berlangsung.
- c. Angket diberikan kepada murid-murid dan diminta untuk menjawab pertanyaan dari angket tersebut mengenai media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pendapat masing-masing. Angket diberikan setelah pembelajaran berakhir untuk mengetahui respon murid terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopolis dan memberikan penilaian terhadap media monopolis yang telah dikembangkan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui minat dan motivasi murid setelah menggunakan media monopolis.
- d. Tes hasil belajar diberikan untuk memperoleh data tentang hasil belajar murid, yaitu pemahaman murid mengenai materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam. Tes ini terdiri dari 30 soal objektif. Tes hasil belajar diberikan setelah pelaksanaan proses pembelajaran.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Berikut ini adalah teknik analisis untuk masing-masing data.

3.8.1 Analisis Data Hasil Validasi Media Pembelajaran

Uji validitas media pembelajaran digunakan untuk mengukur kevalidan produk media pembelajaran berbentuk monopolis yang sedang dikembangkan. Jika kategori koefisien tinggi, maka langkah pengembangan media dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya, sebaliknya jika kategori koefisien rendah, maka produk pengembangan media harus di revisi sesuai dengan kekurangan yang ditentukan oleh validator. Menurut Hobri (2010:52), untuk mengukur validitas media pembelajaran dapat dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

- Melakukan rekapitulasi data penelitian kevalidan media pembelajaran ke dalam tabel yang meliputi: aspek (A_i), indikator (I_i), dan nilai V_{ji} untuk masing-masing validator.
- Menentukan rata-rata hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator dengan rumus

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

V_{ji} adalah nilai validator ke- j terhadap indikator ke- i ,

N adalah banyaknya validator

- Menentukan nilai rata-rata aspek dengan rumus

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}$$

Keterangan:

A_i adalah rerata nilai untuk aspek $-i$,

I_{ij} adalah rerata untuk aspek ke- i indikator ke- j

m adalah banyaknya indikator dalam aspek ke- i

- d. Menentukan nilai V_a atau rerata total dari rerata nilai untuk semua aspek dengan rumus

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

V_a adalah nilai rerata total untuk semua aspek,

A_i adalah rerata nilai untuk aspek ke- i ,

n adalah banyaknya aspek

Nilai rerata total atau nilai V_a kemudian dirujuk pada interval penentuan persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 3.1 Skala Persentase Penilaian

Persentase Penilaian	Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Sumber: Arikunto, 2010.

Kriteria produk media pembelajaran dikatakan baik jika minimal tingkat validitas yang dicapai adalah tingkat layak, jika minimal tingkat validitas masih di bawah layak, maka perlu diadakan revisi berdasarkan masukan (koreksi) para validator. Selanjutnya dilakukan kembali validasi. Demikian seterusnya sampai diperoleh kriteria produk media pembelajaran yang dapat dikatakan layak.

3.8.2 Data Lembar Pengamatan Siswa

Menurut Indriyani (dalam Wahyudi, 2015:40) aktivitas siswa adalah aktivitas yang dilakukan siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dikatakan efektif jika persentase keaktifan siswa menunjukkan kategori baik, demikian sebaliknya. Menurut Sukardi (dalam Afyani, 2015:47), persentase keaktifan murid dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P_s = \frac{A_s}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_s = persentase keaktifan

A_s = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Berikut tabel kategori aktivitas siswa

Tabel 3.2 Interval Persentase Keaktifan Siswa

Besar P_s	Interpretasi
$91\% < P_s \leq 100\%$	Sangat Aktif
$71\% < P_s \leq 90\%$	Aktif
$41\% < P_s \leq 70\%$	Cukup Aktif
$21\% < P_s \leq 40\%$	Kurang Aktif
$0\% < P_s \leq 20\%$	Sangat Kurang Aktif

Sumber: Masyhud, 2014:298.

3.8.3 Data Angket Respon Murid

Menurut Hobri, 2010:64 data yang diperoleh dari pemberian kuesioner/angket dianalisis untuk menentukan banyaknya murid yang memberi jawaban bernilai positif dan negatif untuk setiap kategori yang dinyatakan dalam angket. Respon positif artinya murid mendukung, merasa senang, berminat terhadap komponen dan proses/kegiatan pembelajaran menggunakan produk media yang dikembangkan, demikian sebaliknya. Hobri, 2010:64 merumuskan respon murid dikatakan positif apabila persentase yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 80% dari jumlah aspek yang diteliti sedangkan respon negatif bermakna sebaliknya.

Menurut Indriyani (dalam Alfiyani, 2015:47), rumus yang digunakan untuk menganalisis respon murid adalah sebagai berikut.

$$\gamma = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

γ adalah persentase respon,

n adalah siswa yang memberikan respon positif minimal 75% dalam angket, N adalah siswa keseluruhan.

Interpretasi persentase respon (γ) murid disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.3 Interpretasi Persentase Respon

Besar γ	Interpretasi
$81\% < \gamma \leq 100\%$	Sangat tinggi
$61\% < \gamma \leq 80\%$	Tinggi
$41\% < \gamma \leq 60\%$	Sedang
$21\% < \gamma \leq 40\%$	Rendah
$0\% < \gamma \leq 20\%$	Sangat Rendah

Sumber: Indriani (dalam Alfiyani, 2015:48).

3.8.4 Data Tingkat Penguasaan Murid

Analisis data hasil tes digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar masing-masing murid. Dalam penelitian ini analisis data hasil tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbentuk monoplis dalam proses pemahaman murid terhadap materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam. Kriteria pembelajaran dinyatakan berhasil apabila minimal 80% murid yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai tingkat penguasaan materi minimal sedang, atau minimal 80% murid yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai skor minimal 70 (dalam skor maksimal 100) atau kategori baik (Hobri, 2010:58). Data hasil analisis tingkat penguasaan murid ini digunakan sebagai salah satu kriteria keefektifan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Kemampuan murid dapat dikelompokkan dalam interval skor penentuan tingkat penguasaan murid sebagai berikut

Tabel 3.4 Interval Tingkat Penguasaan Siswa

Skor	Kategori
80 – 100	Sangat Baik
70 – 79	Baik
60 – 69	Sedang / Cukup
40 – 59	Kurang
0 – 39	Sangat Kurang

Sumber: Masyhud, 2014.

Kemudian untuk mengetahui tingkat persentase keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$Pb = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Pb adalah prsentase keberhasilan pembelajaran

n adalah murid yang mendapat skor minimal 70 atau kategori baik

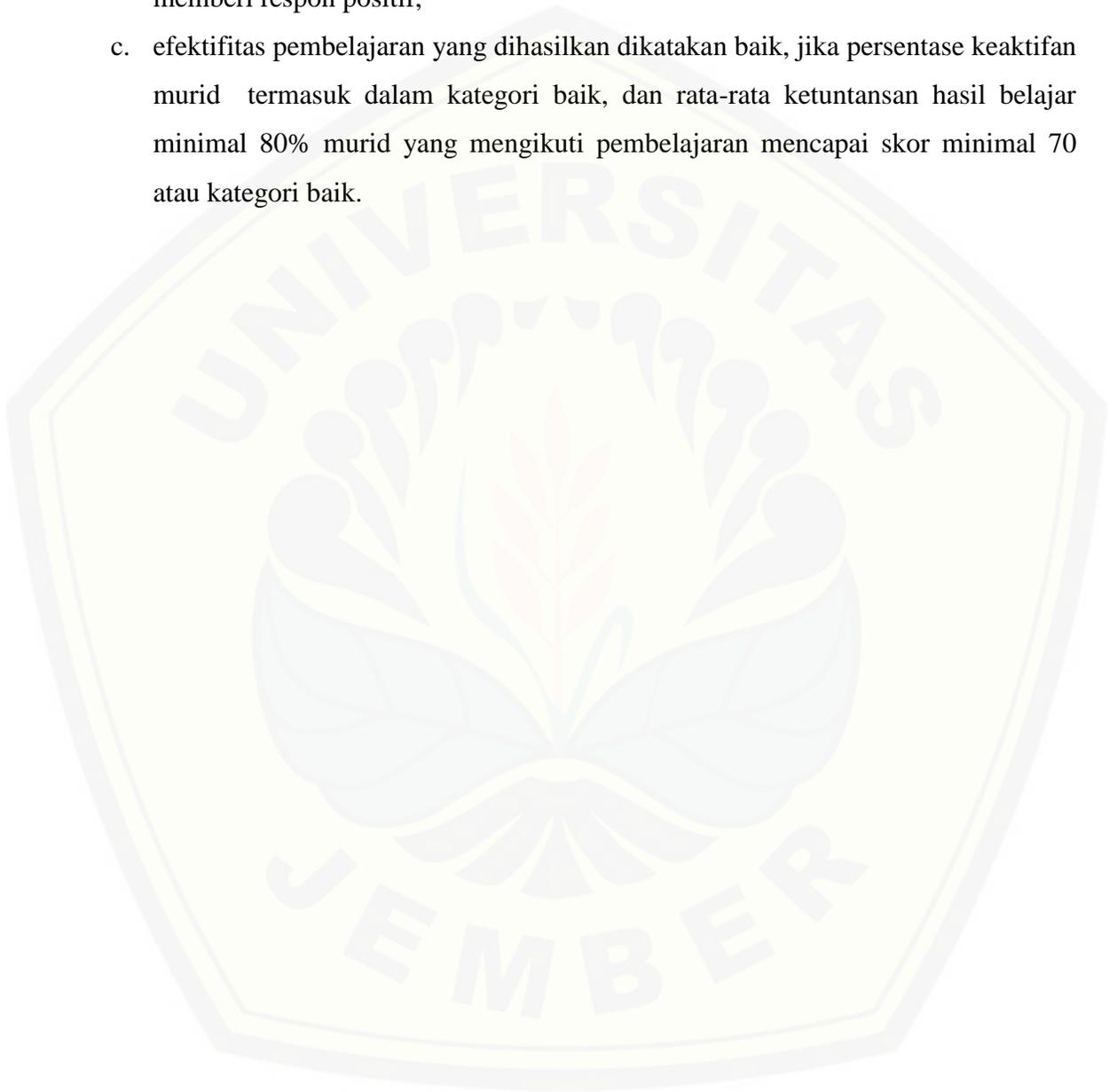
N adalah murid keseluruhan.

3.9 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran

Pada penelitian pengembangan ini diperlukan suatu kriteria untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Jika hasil pengembangan media pembelajaran masih kurang baik, maka perlu diadakan revisi dan uji coba kembali hingga memenuhi kriteria baik. Menurut Nieven (dalam Hobri, 2010:27), media pembelajaran dikatakan berkualitas jika memenuhi aspek validitas (*validity*), kepraktisan (*practicality*), dan keefektifan (*effectieness*). Menurut Hobri (2010:53,64), kriteria kualitas pengembangan produk media pembelajaran yang ditentukan dalam penelitian meliputi:

- a. validitas media pembelajaran dikatakan baik jika minimal interpretasi yang dicapai adalah tingkat valid,

- b. media pembelajaran dikatakan praktis jika respon murid terhadap pembelajaran dengan menggunakan media monoplis $\geq 80\%$ dari banyak subjek yang diteliti memberi respon positif,
- c. efektifitas pembelajaran yang dihasilkan dikatakan baik, jika persentase keaktifan murid termasuk dalam kategori baik, dan rata-rata ketuntasan hasil belajar minimal 80% murid yang mengikuti pembelajaran mencapai skor minimal 70 atau kategori baik.



BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk monopolis pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam untuk kelas IV SD semester 2, dapat disimpulkan sebagai berikut.

A. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk monopolis pada mata pelajaran IPS sub pokok aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam untuk kelas IV SD semester 2 menggunakan model R&D (*Research and Development*) oleh Borg and Gall (dalam Gooch, 2012:86) yang terdiri dari tujuh tahap pengembangan.

1. Tahap pertama yaitu tahap analisis kebutuhan yang dilakukan untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran meliputi analisis murid, analisis konsep, analisis tujuan, dan analisis pengguna. Pada tahap pertama ini disimpulkan bahwa murid lebih aktif bermain daripada belajar, murid juga kurang suka terhadap materi yang bersifat hafalan atau bersifat konsep, dan murid usia sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret dan konsep yang diambil pada penelitian ini masih cenderung bersifat hafalan dan abstrak, sehingga tujuan yang diambil adalah untuk mengkonkritkan konsep yang abstrak agar lebih mudah dipahami murid dan membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan berbantuan media berbasis permainan.

2. Tahap kedua adalah tahap desain produk yang meliputi pemilihan media sesuai dengan analisis masalah yang ada, pengulasan materi yang diangkat dalam media monopolis dan pembuatan desain awal produk.

Tahap ketiga adalah tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk satu set monopolis beserta instrumen-instrumennya yang meliputi lembar validasi media,

lembar observasi murid, angket pendapat murid mengenai media monopolis, dan soal tes hasil belajar.

3. Tahap keempat yaitu tahap validasi, pada tahap ini dilakukan validasi terhadap media monopolis yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 3 orang validator dan didapatkan hasil yaitu validasi pertama dari kepala sekolah menyatakan bahwa media monopolis sudah siap diujicobakan, pada validasi ke dua dari ahli media yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jember menyatakan bahwa media monopolis masih perlu direvisi terutama pada ukuran papan monopolis dan bahasa pada kartu materi dan kartu soal, sedangkan pada validasi ke tiga yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jember menyatakan bahwa media monopolis sudah siap untuk diujicobakan.
4. Tahap kelima yaitu tahap revisi yang dilakukan sesuai dengan saran dari masing-masing validator.
5. Setelah media monopolis melalui tahap revisi dan dinyatakan layak diujicobakan, maka tahap selanjutnya atau tahap keenam yaitu tahap uji coba produk yang dilaksanakan sebanyak 2 kali yaitu pada kelompok kecil dan pada kelompok besar. Pada tahap uji coba kelompok kecil dengan menggunakan murid kelas IV-B SDN Kemuningsari Lor 2 Jember sebanyak 4 anak dengan memberi permainan monopolis dan angket pendapat murid mengenai media monopolis, dan didapatkan hasil bahwa murid-murid tertarik terhadap media yang dikembangkan. Pada tahap uji coba kelompok besar dengan menggunakan murid-murid kelas IV-A SDN Kemuningsari Lor 2 Jember dengan melangsungkan proses belajar mengajar menggunakan media monopolis, disamping itu juga dilaksanakan pengamatan terhadap aktivitas murid yang dilakukan oleh 5 orang observer, pengisian angket pendapat murid mengenai media monopolis, dan tes hasil belajar. Setelah media diujicobakan diadakan analisis sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopolis yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

6. Tahap ketujuh yaitu tahap revisi akhir dan penyebaran tidak dapat dilaksanakan, dikarenakan tujuan utama pada penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kualitas media yang dikembangkan.

B. Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran yang dijelaskan di atas maka didapatkan hasil pengembangan yaitu media pembelajaran dalam bentuk monopolis pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam untuk kelas IV Sekolah Dasar semester 2. Media pembelajaran monopolis telah dikategorikan baik karena telah memenuhi tiga kriteria, yaitu.

1. Valid, diperoleh dari hasil validasi oleh tiga validator dengan hasil menunjukkan kriteria sangat layak pada validator pertama atau ahli materi, dan pada validator ke dua dan ke tiga atau ahli media menunjukkan kriteria sangat layak. Rata-rata nilai validasi dari ketiga validator sebesar 97,91% yang menunjukkan bahwa media monopolis yang dikembangkan termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sangat layak. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran monopolis layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS mata pelajaran aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam pada kelas IV Sekolah Dasar.
2. Praktis, diperoleh dari hasil analisis angket pendapat murid mengenai media pembelajaran monopolis yang menunjukkan bahwa murid memberikan respon positif terhadap media monopolis. Hal ini menunjukkan bahwa murid merasa senang dan tertarik dalam belajar menggunakan media pembelajaran monopolis.
3. Efektif, diperoleh dari hasil analisis aktivitas murid dan tes hasil belajar murid. Persentase aktivitas murid pada saat belajar menggunakan media monopolis menunjukkan kategori aktif, dan terdapat 89,47% murid dari jumlah murid secara keseluruhan yang mencapai ketuntasan belajar atau mencapai skor minimal 70 atau kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media monopolis yang dikembangkan efektif digunakan pada proses pembelajaran dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

5.2 Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

5.2.1 Bagi guru

- a. Media pembelajaran dalam bentuk monopolis dapat dijadikan pertimbangan sebagai media atau sarana belajar.
- b. Media pembelajaran dalam bentuk monopolis dapat dijadikan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, variatif, dan efektif.

5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. Media pembelajaran dalam bentuk monopolis dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas pendidikan khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga tujuan kurikulum dapat tercapai.
- b. Dapat memfasilitasi dan memperbanyak media monopolis bagi guru-guru, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Penelitian pengembangan media monopolis dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk lebih mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan di sekolah.

5.2.3 Bagi peneliti lain

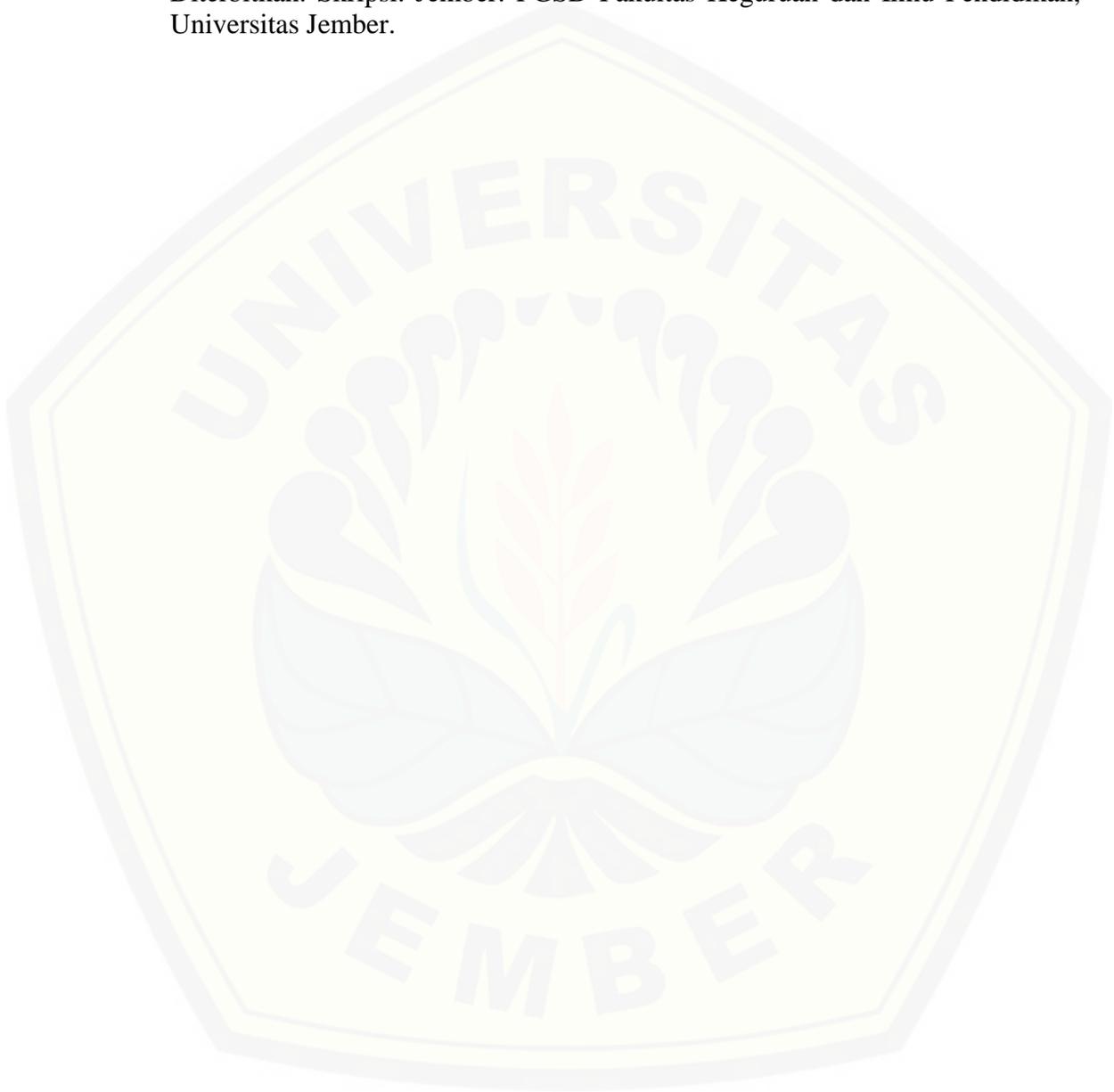
- a. Dapat menjadi referensi dan masukan bagi pengembangan media dalam bentuk permainan, khususnya permainan monopoli.
- b. Media pembelajaran dalam bentuk monopolis dapat digunakan sebagai acuan pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, Sefdella. 2013. “Pengembangan Media Papan Permainan Monopoli “Bintang Harapan” untuk Pembelajaran Apresiasi Cerita Rakyat Siswa SD Kelas V SDN 2 Bantur Kabupaten Malang”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Malang: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Alfiyani, Novita. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.
- Arikunto, 1990. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Depdiknas.
- Gooch, Deanna L. 2012. *Research Development and Validation of a School Leader’s Resource Guide for The Facilitation of Social Media Use by School Staff*. Manhattan, Kansas: Kansas State University.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Indiarti, Rizki Dini. 2013. “Penerapan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IVB SDN Bareng 1 Kecamatan Klojen Kota Malang”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Malang: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Jawandi, Ahmad. 2013. *Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan “Smart Monopoli” untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri Tumenggungan*. Jurnal. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

- Kurnia, Ingriwati, dkk. 2008. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Maryatun. I.B. & Hayati, N. 2010. *Pengembangan Program Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PG PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Masyhud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sasongko, Ikhlasul Idris. 2015. "Pengembangan Media Monopoli Pintar pada Pembelajaran Tematik Tema Sejarah Peradaban Indonesia di Kelas V SDN Madyopuro 5 Kota Malang". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Malang: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprpto, N.A. 2013. *Permainan Monopoli sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA*. Jurnal Ilmiah Guru, No. 1, Tahun XVII, Mei 2013.
- Supriyadi. 2013. *Strategi Belajar & Mengajar*. Yogyakarta: Jaya Ilmu.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Utari, Retno, 2013. *Taksonomi Bloom Apa dan Bagaimana Menggunakannya*. Artikel. Jakarta: Pusdiklat KNKP.
- Yafi, Moh. Ali. 2015. "Penerapan Media Edukatif Permainan Monopoli Cerdas pada Pembelajaran IPS di Kelas III B SDN Karangtengah 01 Kota Blitar". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Malang: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.

Wahyudi, E. S. 2015. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Tema Cita-citaku Pokok Bahasan Sudut pada Segitiga dan Segiempat untuk Kelas IV SD”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk “Monopolis” pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam di kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember tahun 2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk Monopolis pada mata pelajaran IPS sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam di kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember tahun 2016? 2. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk Monopolis pada 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembang an media pembelajaran dalam bentuk Monopolis 2. Hasil pengembang an media pembelajaran dalam bentuk Monopolis 	<p>Tahap Penelitian Pengembangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap analisis kebutuhan 2. Tahap desain produk 3. Tahap produksi 4. Tahap validasi dan evaluasi 5. Tahap revisi 6. Tahap uji coba produk 7. Tahap revisi akhir dan penyebaran. <p>Aspek Kualitas Media:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Valid b. Praktis c. Efektif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Validator <ul style="list-style-type: none"> - Dosen - Guru 2. Subyek uji coba: <ul style="list-style-type: none"> - Siswa Kelas IV-A SDN Kemuningsari Lor 2 Jember 3. Kepustakaan 4. Dokumen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sekolah uji coba: SDN Kemuningsari Lor 2 Jember 2. Jenis penelitian: penelitian pengembangan 3. Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Tes e. Validasi f. Dokumen 4. Analisis data: <ul style="list-style-type: none"> - Rumus uji validitas <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap indikator dengan rumus $I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$ <p>Sumber : Hobri (2010:52)</p> <p>Keterangan:</p>

Judul Penelitian	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
	<p>mata pelajaran IPS sub pokok bahasan aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam di kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember tahun 2016?</p>				<p>V_{ji} adalah data nilai validator ke-j terhadap indikator ke-i, n adalah banyaknya validator</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan nilai rata-rata setiap aspek dengan rumus $A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}$ <p>Sumber : Hobri (2010:53)</p> <p>Keterangan: A_i adalah rerata nilai untuk aspek-i, I_{ij} adalah rerata untuk aspek ke-i indikator ke-j, m adalah banyaknya indikator dalam aspek ke-i</p> Menentukan nilai V_a atau nilai rerata total dari rerata nilai untuk semua aspek dengan rumus $V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$ <p>Sumber : Hobri (2010:53)</p> <p>Keterangan: V_a adalah nilai rerata</p>

Judul Penelitian	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
					<p>total untuk semua aspek, A_i adalah rerata nilai untuk aspek ke-i, n adalah banyaknya aspek</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumus presentase keaktifan siswa $P_s = \frac{A_s}{N} \times 100\%$ <p><i>Sumber : Sukardi (dalam Alfiyani, 2015:47)</i></p> <p>Keterangan: P_s = persentase keaktifan A_s = jumlah skor yang diperoleh N = jumlah skor maksimal</p> - Rumus presentase respon siswa $\gamma = \frac{n}{N} \times 100\%$ <p><i>Sumber : Indriyani (dalam Afiyani, 2015:47)</i></p> <p>Keterangan: γ adalah persentase respon n adalah siswa yang memberikan respon positif minimal 75%</p>

Judul Penelitian	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
					<p>dalam angket N adalah siswa keseluruhan</p> <p>- Rumus presentase hasil belajar</p> $Pb = \frac{N}{n} \times 100\%$ <p><i>Sumber : Mahsyud (2014:284)</i></p> <p>Keterangan: Pb adalah persentase keberhasilan pembelajaran n adalah siswa yang mendapat skor minimal 60 N adalah siswa keseluruhan</p>

B. Silabus Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam

Nama Sekolah : SDN Kemunigsari Lor 2

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : IV / II

Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sarana dan Sumber
2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.	Aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.	2.1.1 Mengidentifikasi sumber daya alam yang berpotensi di daerahnya 2.1.2 Mengelompokkan sumber daya alam di daerahnya 2.1.3 Mengidentifikasi bentuk-bentuk aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam di daerahnya	tes tulis	2 x 35 menit	Buku IPS 4

C. HASIL WAWANCARA

Hasil Wawancara dengan Guru

Hasil Wawancara 1

Tema Wawancara : Penggunaan media dalam mata pelajaran IPS

Narasumber : Bu Endah Sunaidah (guru kelas IV-A)

Hari, Tanggal : 27 Agustus 2015

Tempat : SD Negeri Kemuningsari Lor 2 Jember

Pertanyaan : Metode apakah yang sering digunakan dalam mengajar?

Jawaban : Ceramah dan sosio drama, karena ada beberapa anak yang tidak bisa menangkap manteri hanya dengan ceramah.

Pertanyaan : Media apakah yang sering digunakan dalam mengajar?, jika jarang menggunakan media, alasannya kenapa?

Jawaban : Media yang sering digunakan ialah media gambar,karena membuatnya itu mudah.

Pertanyaan : Seberapa efektif penggunaan media bagi peserta didik?

Jawaban : Sangat efektif sekali, karena dapat membantu anak-anak dalam memahami materi, kalau disini penggunaan media dapat berpengaruh sekitar 50% selama satu semester.

Pertanyaan : Pelajaran apakah yang sering menggunakan media?

Jawaban : IPA

Pertanyaan : Media apakah yang digunakan dalam pembelajaran IPS?

Jawaban : Hampir tidak ada, walaupun ada media yang digunakan keseringan adalah media gambar.

Pertanyaan : Masalah apa saja yang sering muncul saat pembelajaran IPS?

Jawaban : anak-anak sering rame sendiri, karena mata pelajaran IPS itu abstrak, sehingga anak-anak sangat mudah merasa bosan.

Pertanyaan : Bagaimana karakteristik siswa-siswi kelas IV di sekolah ini?

Jawaban : Anak-anak di sini dalah sehari-harinya suka berkelompok, bergerak dan bermain, karena anak-anak di sini dari desa. Anak-anak di sini dalam menangkap materi ada 2 karakter, ada yang cepat menangkap materi, ada yang lambat dalam menangkap materi.

Pertanyaan : Apakah sudah pernah mendengar atau mengetahui media pembelajaran permainan monopoli?

Jawaban : Belum pernah

Jember, 27 Agustus 2015

Pewawancara

(Johan Ade Setiyawan)

Hasil Wawancara dengan Siswa**Hasil Wawancara 2**

Tema Wawancara : Tanggapan mengenai mata pelajaran IPS

Narasumber : Anton Arifandi Putra (murid kelas IV-A)

Hari, Tanggal : 27 Agustus 2015

Tempat : SD Negeri Kemuningsari Lor 2 Jember

Pertanyaan : Pelajaran apakah yang paling disukai? Kenapa suka dengan pelajaran tersebut?

Jawaban : Olahraga dan gambar, karena pelajarannya gak perlu mikir pak.

Pertanyaan : Pelajaran apakah yang paling tidak disukai? Kenapa tidak suka dengan pelajaran tersebut?

Jawaban : Matematika dan IPS, karena sulit.

Pertanyaan : Apakah kalian pernah mengalami kesulitan saat belajar IPS?

Jawaban : Pernah pak, karena materi dalam IPS itu sulit dipahami dan dihafal

Pertanyaan : Dalam kegiatan sehari-hari bagaimana guru saat mengajar di dalam kelas? Khususnya mata pelajaran IPS?

Jawaban : Sehari-hari guru menerangkan IPS dengan ceramah mengenai materi-materi di buku, pernah juga guru menerangkan dengan menggunakan media gambar.

Pertanyaan : Pada saat guru menjelaskan apa yang kalian rasakan saat pembelajaran di dalam kelas?

Jawaban : Bosan dan mengantuk.

Pertanyaan : Apakah kalian suka lupa tentang materi pelajaran di sekolah saat kalian sudah ada di rumah?

Jawaban : Iya.

Jember, 27 Agustus 2015

Pewawancara

(Johan Ade Setiyawan)

Hasil Wawancara dengan Siswa**Hasil Wawancara 3**

Tema Wawancara : Tanggapan mengenai mata pelajaran IPS

Narasumber : Intan Nur Aini (murid kelas IV-A)

Hari, Tanggal : 27 Agustus 2015

Tempat : SD Negeri Kemuningsari Lor 2 Jember

Pertanyaan : Pelajaran apakah yang paling disukai? Kenapa suka pelajaran tersebut?

Jawaban : IPA, karena mudah dan kalau waktunya pelajaran IPA lebih sering menggunakan alat peraga.

Pertanyaan : Pelajaran apakah yang paling tidak disukai? Kenapa tidak suka pelajaran tersebut?

Jawaban : IPS

Pertanyaan : Apakah kalian pernah mengalami kesulitan saat belajar IPS?

Jawaban : Iya, karena sulit dihafal

Pertanyaan : Dalam kegiatan sehari-hari bagaimana guru saat mengajar di dalam kelas? Khususnya mata pelajaran IPS?

Jawaban : Mengajarnya dengan bercerita materi dari buku.

Pertanyaan : Pada saat guru menjelaskan apa yang kalian rasakan saat pembelajaran di dalam kelas?

Jawaban : Saya merasa pikiran saya tidak ada di dalam kelas.

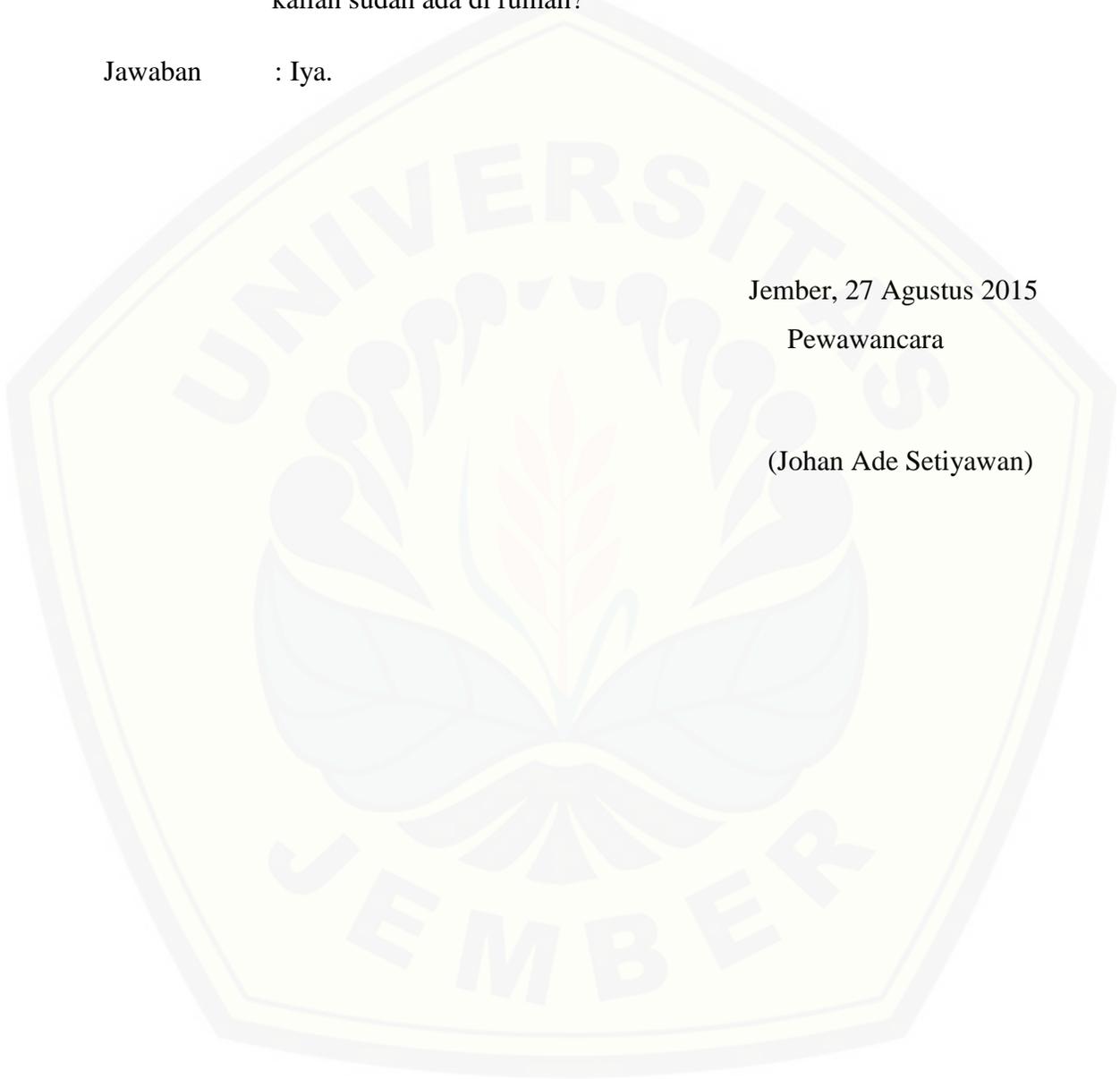
Pertanyaan : Apakah kalian suka lupa tentang materi pelajaran di sekolah saat kalian sudah ada di rumah?

Jawaban : Iya.

Jember, 27 Agustus 2015

Pewawancara

(Johan Ade Setiyawan)



D.2 Draft II Kartu Materi Monopolis Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam



<p>Kartu Materi</p> <p>Perbedaan yang signifikan di antara yam, asam lemak, dan karbohidrat. Hal yang membedakan ialah jenis ikatan kimianya, yang pada asam lemak adalah ikatan rangkap. Contoh: asam lemak jenuh memiliki rumus umum:</p>	<p>Kartu Materi</p> <p>Walaupun logistikasi memiliki kegunaan, ia tidak menjamin 100% di pasar. Contoh: Wipro di India memiliki saham yang dimiliki oleh pemerintah, dan karenanya, ia tidak dapat dikomersialkan.</p>	<p>Kartu Materi</p> <p>Harapan yang tinggi yang ada di pasar baru akan meningkatkan kemampuan Kapital. Hal yang membedakan adalah: Perencanaan, Strategi, dan Pelaksanaan yang ada.</p>
<p>Kartu Materi</p> <p>Hal yang membedakan antara perusahaan adalah: bagaimana mereka mengelola sumber-sumber. Contoh: perusahaan memiliki perbedaan.</p>	<p>Kartu Materi</p> <p>Perusahaan memiliki kemampuan di tingkat 500 di di pasar internasional. Hal yang membedakan adalah: perbedaan dari perusahaan.</p>	<p>Kartu Materi</p> <p>Harapan yang tinggi yang ada di pasar baru akan meningkatkan kemampuan Kapital. Hal yang membedakan adalah: Perencanaan, Strategi, dan Pelaksanaan yang ada.</p>
<p>Kartu Materi</p> <p>Perbedaan yang signifikan di antara yam, asam lemak, dan karbohidrat. Hal yang membedakan ialah jenis ikatan kimianya, yang pada asam lemak adalah ikatan rangkap. Contoh: asam lemak jenuh memiliki rumus umum:</p>	<p>Kartu Materi</p> <p>Perusahaan memiliki kemampuan di tingkat 500 di di pasar internasional. Hal yang membedakan adalah: perbedaan dari perusahaan.</p>	<p>Kartu Materi</p> <p>Harapan yang tinggi yang ada di pasar baru akan meningkatkan kemampuan Kapital. Hal yang membedakan adalah: Perencanaan, Strategi, dan Pelaksanaan yang ada.</p>







D.3 Draft III Kartu Soal Monopolis Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam



<p>Kartu Soal</p> <p>Ada masalah kalimat benda di kelas jamak, bagaimana caranya agar yang dapat kalimat tersebut untuk menunjukkan pokoknya pada gender?</p>	<p>Kartu Soal</p> <p>Sebutkan 2 contoh kata yang ada di himmah!</p>	<p>Kartu Soal</p> <p>Tika menulis kalimat benda di kelas jamak, bagaimana caranya agar yang dapat kalimat tersebut untuk menunjukkan pokoknya pada gender?</p>
<p>Kartu Soal</p> <p>Tamara yang biasa ditamam pada daerah perikanan?</p>	<p>Kartu Soal</p> <p>Daftar gerbang ada yang dapat dengan dikoreksi dan ada yang dapat tidak terlewat-jahit. Sebutkan contoh daftar gerbang yang dapat dilihat terlewat dahulu atau hasil akhirnya?</p>	<p>Kartu Soal</p> <p>Perhatikan di Indonesia dibagi 2 jenis daerah terbaginya, sebutkan 11!</p>
<p>Kartu Soal</p> <p>Peraturan dapat dibagi menjadi berapa? Dan sebutkan masing-masing jenis peraturannya!</p>	<p>Kartu Soal</p> <p>Ada apa saja yang banyak dihidupkannya di bukannya?</p>	<p>Kartu Soal</p> <p>Sebutkan materi dari daftar soal perkatan yang tidak memiliki dalil!</p>



<p>Kartu Soal</p> <p>Jika di samping terdapat terapan) kalian bisa sebelum. Jika kalian, pelajari masalah aplikasi yang dapat kalian temukan di situs-situs tersebut?</p>	<p>Kartu Soal</p> <p>Jika di dalam kalimat itu sebuah kalimat, kemudian akan ada aplikasi yang dapat kalian gunakan untuk memvisualisasikan peristiwa dalam tersebut?</p>	<p>Kartu Soal</p> <p>Sebutkan 2 bentuk partikel yang ada di Indonesia?</p>
<p>Kartu Soal</p> <p>Daerah mana saja yang cocok untuk aktivitas pariwisata?</p>	<p>Kartu Soal</p> <p>Kepulauan Indonesia dibagi menjadi hal pilih...</p>	<p>Kartu Soal</p> <p>Sebutkan dan jelaskan 3 hal pilihan dari kegiatan rekreasi?</p>
<p>Kartu Soal</p> <p>Sebutkan 2 contoh aktivitas wisata yang ada di pulau Jawa?</p>	<p>Kartu Soal</p> <p>Hal-hal perkuliahan tidak dapat dikonsepsi, sebutkan contoh lain perkuliahan dan hasil belajarnya!</p>	<p>Kartu Soal</p> <p>Sebutkan masing-masing 2 contoh tanaman yang dapat digunakan di perkuliahan dan hasil dari perkuliahan tersebut sesuai!</p>

EMBE



D.4 Draft IV Uang-uangan Monopolis Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam







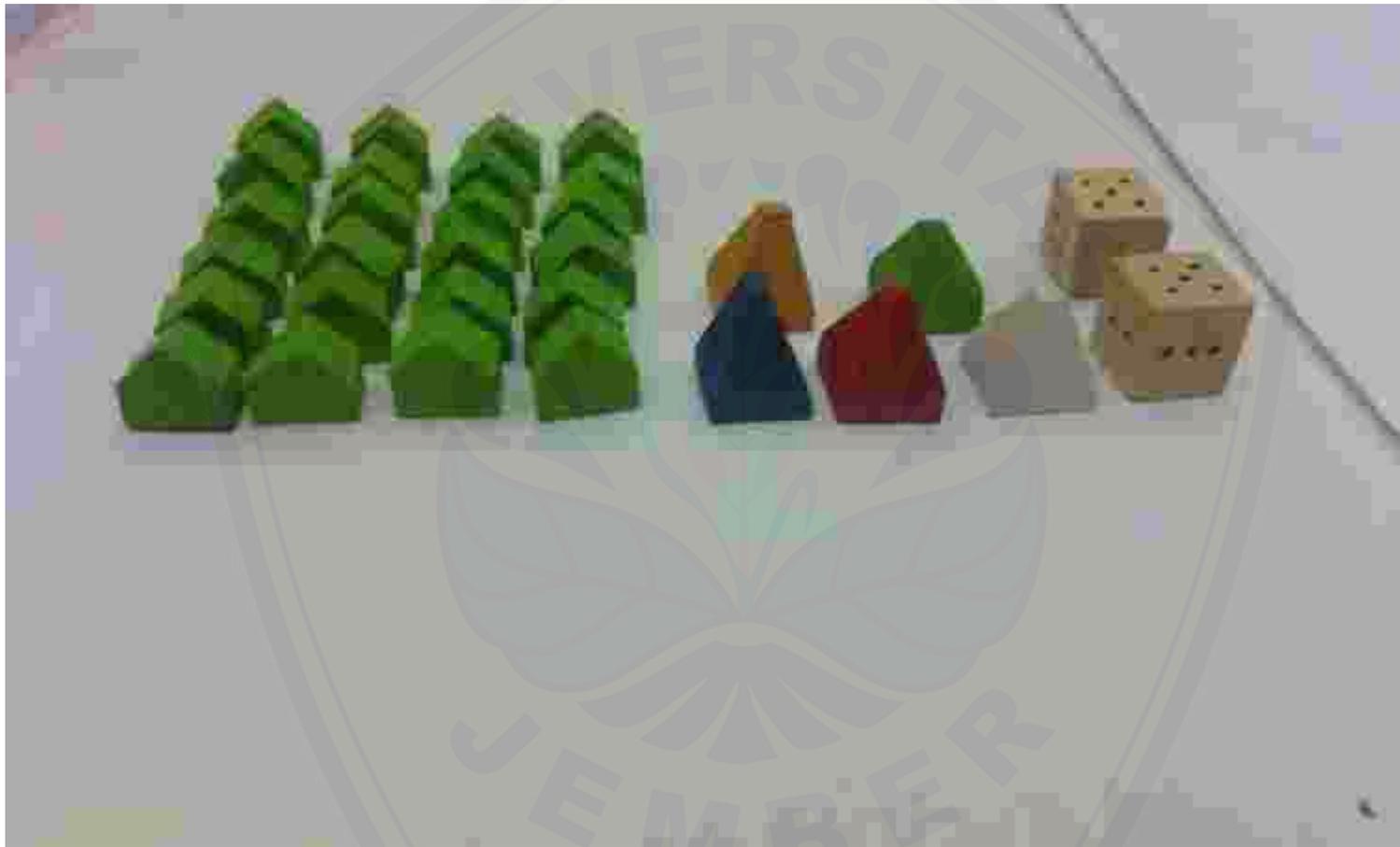








D.5 Draft V Dadu dan Bidak-bidaknya Monopolis Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam



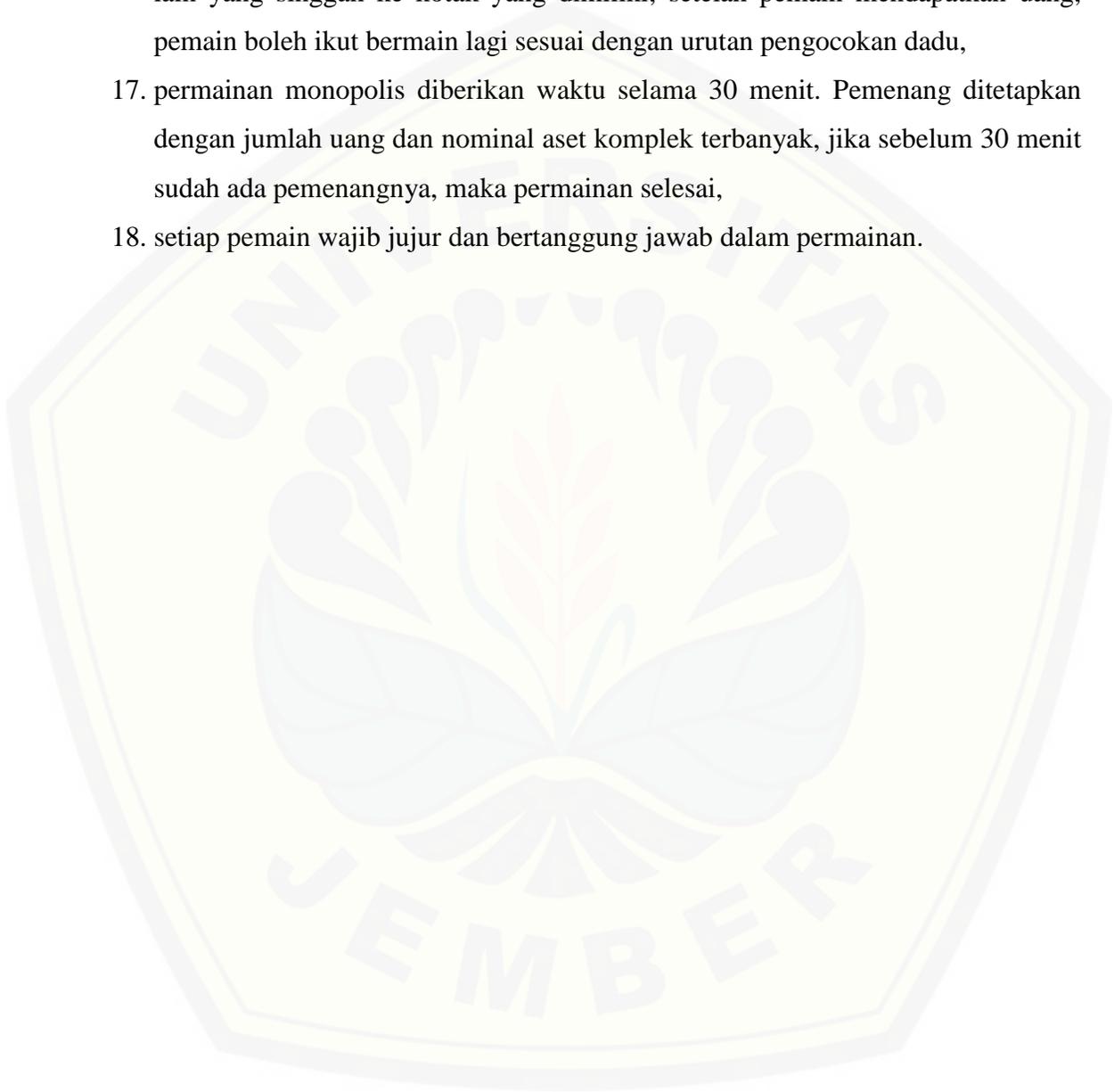
D.6 Draft VI Langkah-langkah Aturan Bermain Monopolis Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam

Berikut adalah tata cara dan aturan penggunaan media monopolis pembelajaran:

1. jumlah murid dalam kelas dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan maksimal 4 orang yang semuanya ikut bermain,
2. setiap kelompok dipilih 1 orang ketua kelompok untuk mendapatkan tugas tambahan selain ikut dalam permainan, yaitu untuk mengatur jalannya permainan, dan mengawasi keluar masuknya uang dari bank,
3. urutan bermain ditentukan dengan hompipa, dan berputar searah dengan jarum jam,
4. setiap pemain dibagikan uang sebesar Rp 50.000 untuk modal awal,
5. semua pemain berjalan mulai dari garis start dengan mengocok dadu dan berjalan sesuai dengan angka yang tertera pada bagian atas dadu,
6. jika angka yang tertera pada bagian atas kedua dadu adalah bilangan yang sama, maka pemain tersebut mendapatkan kesempatan sekali lagi untuk mengocok dadu dan melanjutkan perjalanan, tetapi jika bilangan yang sama keluar dalam 3x kocokan berturut-turut maka pemain secara otomatis masuk ke kotak penjara,
7. jika pemain berhenti pada kotak bergambar materi sumber daya alam maka pemain bisa memilih untuk membeli kotak itu atau tidak, jika pemain tersebut mau membeli kotak tersebut maka pemain harus membayar sesuai harga yang telah ditentukan dan dibayarkan kepada bank,
8. pemain dapat membangun kotak bergambar materi sumber daya alam jika sudah melewati papan monopolis minimal 1 putaran, harga bangunan dari tiap kotak bergambar materi sumber daya alam yang akan dibangun ada pada kartu keterangan kotak tersebut. Uang dari pembayaran pembangunan diserahkan kepada bank,

9. jika pemain berhenti pada kotak penunjang (penjara, mundur 6 kotak, maju 2 kotak, parkir bebas, dan masuk penjara) maka pemain wajib mengikuti petunjuk yang diberikan dari kotak tersebut,
10. jika pemain berhenti pada kotak bertuliskan materi, pemain wajib mengambil kartu materi yang telah disediakan. Kartu ini digunakan untuk dibaca dan dipahami pemain tersebut lalu ditaruh lagi pada tempatnya, tetapi di taruh pada bagian paling bawah,
11. jika pemain berhenti pada kotak bertuliskan soal, pemain mempunyai 2 pilihan, pilihan pertama pemain dapat langsung mengambil kartu soal dan menjawabnya, pilihan ke dua pemain tidak mengambil kartu soal tetapi melemparkan ke teman lain dalam satu kelompok yang dapat menjawabnya, pemain yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat penghargaan dari teman-temannya berupa uang sebesar Rp 2.000 dari setiap pemain dalam kelompok,
12. jika pemain berhenti pada kotak tagihan air dan tagihan listrik, pemain wajib membayar kepada bank sesuai dengan nominal yang sudah ditentukan kepada bank,
13. jika pemain berhenti pada komplek gambar yang sudah dimiliki lawan, maka pemain tersebut mempunyai 2 pilihan yaitu pertama menjawab pertanyaan, jika pemain tersebut dapat menjawab pertanyaan yang diambilkan dari kartu soal dengan benar maka pemain tersebut bebas untuk tidak membayar biaya sewa, tetapi jika pemain menjawab dengan kurang benar maka pemain tersebut wajib membayar biaya sewa dengan harga yang sudah ditetapkan secara penuh,
14. jika pemain masuk penjara maka pemain tersebut mempunyai 2 pilihan, yang pertama pemain tidak boleh bermain selama 3x pengocokan dadu, pilihan kedua pemain bisa ikut kocokan dadu selanjutnya dengan membayar denda sebesar Rp 7.000,
15. setiap kali pemain dapat melewati kotak start akan diberikan penghargaan berupa uang oleh bank sebesar Rp 5.000, tetapi jika pemain berhenti tepat di kotak start maka pemain tidak diberikan penghargaan berupa uang oleh bank.

16. pemain yang sudah tidak memiliki uang tidak boleh ikut bermain untuk sementara waktu hingga pemain tersebut mendapatkan uang sewa dari pemain lain yang singgah ke kotak yang dimiliki, setelah pemain mendapatkan uang, pemain boleh ikut bermain lagi sesuai dengan urutan pengocokan dadu,
17. permainan monopolis diberikan waktu selama 30 menit. Pemenang ditetapkan dengan jumlah uang dan nominal aset kompleks terbanyak, jika sebelum 30 menit sudah ada pemenangnya, maka permainan selesai,
18. setiap pemain wajib jujur dan bertanggung jawab dalam permainan.



E. KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : IV / 2

Jumlah Soal : 30 Objektif

Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

Kompetensi Dasar : 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

A. Objektif

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Bentuk Soal	No. Soal	Skor	Keterangan
		C1	C2	C3	C4				
1	Menyebutkan ketinggian pegunungan	√				Objektif	1	3	
2	Menyebutkan sumber daya dari pegunungan	√				Objektif	2	3	
3	Menjelaskan manfaat pegunungan sebagai objek wisata		√			Objektif	3	3	
4	Menyebutkan ketinggian dataran tinggi	√				Objektif	4	3	
5	Menyebutkan jenis-jenis perairan darat	√				Objektif	5	3	
6	Menyebutkan ketinggian dataran rendah	√				Objektif	6	3	
7	Memberi contoh aktivitas konsumsi dalam kegiatan sehari-hari		√			Objektif	7	3	
8	Menyeleksi kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan di laut		√			Objektif	8	3	

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Bentuk Soal	No. Soal	Skor	Keterangan
		C1	C2	C3	C4				
9	Menerapkan aktivitas ekonomi yang dapat dilakukan di objek wisata			√		Objektif	9	3	
10	Menyebutkan 3 hal pokok kegiatan ekonomi	√				Objektif	10	3	
11	Memberi contoh olahan dari hasil perikanan		√			Objektif	11	3	
12	Memilih kegiatan yang tidak boleh dilakukan di danau			√		Objektif	12	3	
13	Menyebutkan manfaat pantai dari segi ekonomi	√				Objektif	13	3	
14	Menunjukkan hasil tambang yang dilakukan di sungai			√		Objektif	14	3	
15	Memberi contoh hasil olahan dari hasil perkebunan		√			Objektif	15	3	
16	Menafsirkan alasan pengolahan hasil perikanan		√			Objektif	16	3	
17	Menerapkan aktivitas ekonomi yang dapat dilakukan di daerah dataran tinggi			√		Objektif	17	3	
18	Menyeleksi kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan di sungai		√			Objektif	18	3	
19	Menjelaskan alasan Indonesia disebut sebagai negara maritim		√			Objektif	19	3	
20	Menggambarkan alasan pemerintah memajukan objek wisata di daerahnya			√		Objektif	20	3	
21	Menganalisis permasalahan dari petani dan memberikan solusi yang tepat				√	Objektif	21	3	
22	Mengenali tempat kegiatan ekonomi bagi seorang nelayan ketika menangkap ikan	√				Objektif	22	3	
23	Menyebutkan 2 jenis perkebunan di Indonesia sesuai dengan tempatnya	√				Objektif	23	3	
24	Menganalisis musibah yang diakibatkan dari sungai yang tidak dikelola dengan baik dan menjelaskan apa penyebabnya				√	Objektif	24	3	

No	Indikator	Jenjang Kemampuan				Bentuk Soal	No. Soal	Skor	Keterangan
		C1	C2	C3	C4				
25	Menyebutkan nama pegunungan yang ada di Kab. Jember	√				Objektif	25	3	
26	Mengenali tempat kegiatan ekonomi bagi seorang guru ketika mengajar	√				Objektif	26	3	
27	Menganalisis permasalahan dari desa sukamaju dan memberikan solusi yang tepat				√	Objektif	27	3	
28	Memberikan contoh hasil dari usaha meubel		√			Objektif	28	3	
29	Memberikan contoh hasil dari perkebunan di dataran rendah		√			Objektif	29	3	
30	Menganalisis manfaat dari penyuluhan sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah nelayan				√	Objektif	30	3	

F. Soal Tes Hasil Belajar

Nama :

No. Urut Daftar Hadir :

Kelas :

1. Pegunungan mempunyai ketinggian?
 - a. 200 m di atas permukaan laut
 - b. 400 m di atas permukaan laut
 - c. 1500 m di atas permukaan laut
 - d. 700 m di atas permukaan laut

2. Sumber daya yang diperoleh di pegunungan adalah?
 - a. ikan
 - b. udang
 - c. pasir
 - d. aspal

3. Pegunungan selain dimanfaatkan sebagai daerah perkebunan, juga dapat dimanfaatkan sebagai objek wisata, karena?
 - a. daerahnya yang ramai
 - b. memiliki suhu yang panas
 - c. suhunya dingin & sejuk, serta banyak pemandangan yang indah
 - d. banyak bangunan perkantoran yang besar-besar

4. Dataran tinggi mempunyai ketinggian?
 - a. 500 m di atas permukaan laut
 - b. 100 m di atas permukaan laut
 - c. 150 m di atas permukaan laut
 - d. 300 m di atas permukaan laut

5. Di bawah ini mana yang termasuk ke dalam perairan darat?
- a. laut dan sungai
 - b. sungai dan danau
 - c. laut dan selat
 - d. danau dan laut
6. Dataran rendah mempunyai ketinggian?
- a. 700 m di atas permukaan laut
 - b. 800 m di atas permukaan laut
 - c. 900 m di atas permukaan laut
 - d. 200 m di atas permukaan laut
7. Kegiatan sehari-hari yang menunjukkan aktivitas konsumsi, antara lain?
- a. ayah membaca koran
 - b. ibu menjahit baju
 - c. kakak merangkai bunga
 - d. nenek memasak nasi
8. Berikut adalah kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan di laut, kecuali?
- a. objek wisata bawah laut
 - b. menangkap ikan
 - c. budidaya terumbu karang
 - d. berkebun
9. Jika di daerah kalian ada suatu tempat wisata, peluang apa saja yang dapat kalian ciptakan untuk memanfaatkan potensi tersebut?
- a. merampok, menggoda pengunjung, dan menjadi tukang parkir
 - b. berjualan makanan, membangun penginapan, dan berjualan souvenir
 - c. berjualan makanan, membuat kerusakan, dan menggoda pengunjung
 - d. berjualan makanan membuat kerusakan, dan menjadi tukang parkir
10. Apa saja yang termasuk ke dalam 3 hal pokok kegiatan ekonomi masyarakat?
- a. penyalur, konsumen, produsen
 - b. produksi, distribusi, konsumsi
 - c. konsumsi, distributor, produsen
 - d. distributor, konsumen, perodusen

11. Hasil perikanan dapat langsung dikonsumsi dan dapat diolah terlebih dahulu.

Olahan dari hasil perikanan antara lain?

- a. abon, rambak, kerupuk udang
- b. terasi, bandeng presto, bakso lele
- c. kerupuk udang, tape, suwar-suwir
- d. tape, abon, terasi

12. Jika daerah rumah kalian ada sebuah danau, kegiatan apa yang tidak boleh kalian lakukan?

- a. membuang sampah ke danau
- b. membangun objek wisata
- c. membangun pembangkit listrik
- d. budidaya ikan darat



13. Pantai di Indonesia banyak dimanfaatkan sebagai?

- a. objek wisata
- b. dibangun pabrik
- c. perumahan
- d. pertanian

14. Hasil tambang apakah yang kalian dapat jika kalian menambang di sungai yang besar?

- a. pasir dan batu
- b. minyak dan tembaga
- c. emas dan berlian
- d. batu bara dan pasir



15. Hasil perkebunan tidak dapat langsung dikonsumsi, di bawah ini mana yang termasuk contoh hasil olahan dari perkebunan?

- a. minyak goreng
- b. bandeng presto
- c. kerupuk udang
- d. rambak sapi

16. Kenapa hasil perikanan yang di ekspor harus diolah terlebih dahulu?

- a. agar lebih menarik
- b. agar tidak cepat basi dan tahan lama
- c. agar enak rasanya
- d. agar mudah dikenali

17. Jika kalian bertempat tinggal di daerah dataran tinggi, tanaman apa saja yang dapat kalian tanam di daerah tersebut?

- a. padi, jagung, dan palawija
- b. teh, padi, dan palawija
- c. kopi, teh, dan pohon mahoni
- d. kopi, jagung, dan padi



18. Berikut adalah kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan di sungai, kecuali?

- a. pariwisata
- b. perikanan
- c. pertambangan
- d. peternakan

19. Mengapa Indonesia disebut sebagai negara maritim?

- a. karena luas laut di Indonesia adalah 2/3 dari luas daratannya
- b. karena luas laut di Indonesia lebih kecil daripada luas daratan
- c. karena banyak laut
- d. karena nenek moyang adalah seorang pelaut

20. Mengapa pemerintah daerah selalu memajukan objek wisata di daerahnya?

- a. hasil dari objek wisata dapat menambah pemasukan daerah
- b. karena itu adalah hobi pemerintah daerah
- c. agar daerahnya ramai dikunjungi wisatawan
- d. agar daerahnya kelihatan maju

21. Pak Yoga adalah seorang petani padi yang hidup di desa. Bulan depan Pak Yoga akan panen, tetapi Pak Yoga sudah tua dan kesulitan untuk menjual hasil panennya ke kota. Apakah yang harus dilakukan oleh Pak Yoga?

- a. membagikan beras ke tetangganya
- b. menggunakan jasa distributor untuk menjual beras ke kota
- c. hasil panen dimakan sendiri
- d. hasil panen diberikan ke saudara-saudaranya.

22. Kegiatan ekonomi dapat dilakukan di berbagai tempat. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang nelayan ketika menangkap ikan adalah?

- a. pasar
- b. laut
- c. sawah
- d. pegunungan

23. Perkebunan di Indonesia dibagi menjadi 2 sesuai dengan tempatnya, antara lain?

- a. perkebunan dataran tinggi dan perkebunan dataran rendah
- b. perkebunan laut, dan perkebunan pantai
- c. perkebunan dataran rendah dan pantai
- d. perkebunan danau dan perkebunan dataran tinggi

24. Sungai yang besar jika dikelola dengan baik dapat dimanfaatkan sebagai sarana olahraga arum jeram. Sebaliknya sungai jika tidak dikelola dengan baik akan mengakibatkan musibah bagi warga sekitar. Apakah musibah yang dimaksud?
Dan apa penyebabnya?

- a. banjir karena sering membuang sampah di sungai
- b. gempa bumi karena meletusnya gunung berapi
- c. abrasi karena meluapnya air sungai
- d. air sungai yang jernih karena sering dibersihkan

25. Kabupaten Jember termasuk ke dalam wilayah pegunungan. Pegunungan apakah yang ada di Kabupaten Jember?

- a. pegunungan Kendeng
- b. pegunungan Serayu
- c. pegunungan Sewu
- d. pegunungan Argopuro

26. Kegiatan ekonomi dapat dilakukan di berbagai tempat. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang guru ketika mengajar anak-anak adalah?

- a. rumah
- b. sekolah
- c. pasar
- d. kebun

27. Desa Suka Maju terletak di daerah pegunungan. Desa ini memiliki sungai yang besar dan alirannya yang deras, tetapi belum termanfaatkan secara optimal potensi sungai tersebut. Desa Suka Maju mempunyai permasalahan yaitu listrik hanya menyala dari pukul 18.00 WIB – 22.00 WIB. Apakah solusi dari permasalahan dari desa Suka Maju?

- a. menggunakan minyak tanah sebagai bahan penerangan
- b. tidak perlu menggunakan lampu karena ada cahaya bulan
- c. mengajak warga desa untuk membangun kincir air di sungai sebagai alat untuk pembangkit listrik
- d. berdiam diri dan pasrah dengan keadaan

28. Dalam kegiatan produksi, orang menghasilkan barang dan jasa. Usaha meubel adalah usaha yang menghasilkan?

- a. perabot rumah tangga dari kayu
- b. kendaraan motor
- c. barang elektronik
- d. perabot rumah tangga dari besi

29. Berikut yang termasuk kegiatan perkebunan yang dapat dilakukan oleh penduduk di dataran rendah adalah?

- a. perkebunan kopi dan teh
- b. perkebunan kelapa sawit dan coklat
- c. pekebunan kopi dan pinus
- d. pekebunan teh dan kina

30. Pak Boy bekerja sebagai nelayan. Setiap hari Pak Boy melaut untuk menangkap ikan. Ikan hasil tangkapannya dijual di pasar ikan yang letaknya jauh dari rumahnya, akibatnya ikan sering busuk sebelum sampai ke pasar. Suatu ketika ada mahasiswa yang datang dan memberi penyuluhan mengenai pengolahan ikan. Apa manfaat dari hasil penyuluhan yang diberikan oleh mahasiswa bagi Pak Boy dan nelayan lain di sana?

- a. ikan menjadi tidak mudah busuk karena sudah diolah dan harga jual naik
- b. ikan menjadi lebih cepat busuk
- c. harga ikan menjadi semakin murah
- d. tidak bermanfaat apa-apa bagi Pak Boy dan nelayan lain

G. KUNCI JAWABAN

1. C	11. B	21. B
2. C	12. A	22. B
3. C	13. A	23. A
4. A	14. A	24. A
5. B	15. A	25. D
6. D	16. B	26. B
7. A	17. C	27. C
8. D	18. D	28. A
9. B	19. A	29. B
10. B	20. A	30. A

H. Ulasan Materi

Materi tentang aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam yang dijadikan acuan untuk pembuatan media pembelajaran permainan monopoli diambil dari buku BSE SD yang menggunakan kurikulum KTSP, yaitu berjudul Ilmu Pengetahuan Sosial yang ditulis oleh Indrastuti dan Penny Rahmawaty. Adapun uraian materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam adalah sebagai berikut:

A. Sumber Daya Alam dan Potensi Alam

Sumber daya alam dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan. Untuk memenuhi kebutuhan manusia, sumber daya alam tersebut harus diolah terlebih dahulu. Pengolahan tersebut dinamakan proses produksi dan pada akhirnya menghasilkan barang jadi, lalu disalurkan ke konsumen untuk memenuhi kebutuhannya.

1. Potensi Alam di Indonesia

a. Daerah Pegunungan

Wilayah pegunungan memiliki ketinggian di atas 1500 m dari permukaan laut. Di wilayah ini keadaan tanahnya yang subur dapat dimanfaatkan untuk bercocok tanam.

Di Indonesia, daerah pegunungan terdapat di beberapa pulau seperti berikut:

- 1) di Sumatera terdapat Bukit Barisan,
- 2) di Jawa terdapat Pegunungan Serayu, Pegunungan Dieng, dan Pegunungan Tengger,
- 3) di Kalimantan terdapat Pegunungan Iban, Pegunungan Schwaner, dan Pegunungan Muller,
- 4) di Sulawesi terdapat Pegunungan Baludewa, Pegunungan Atilemba, Pegunungan Verbeek, Pegunungan Mekongga, dan Pegunungan Quartes.

b. Dataran Tinggi

Dataran tinggi mempunyai ketinggian lebih dari 600 meter di atas permukaan laut. Sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi antara lain udaranya yang sejuk dan jenis tanahnya yang dapat ditanami berbagai tanaman.

Contoh dataran tinggi di Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) dataran tinggi Dieng di Jawa Tengah,
- 2) dataran tinggi Priangan di Jawa Barat,
- 3) dataran tinggi Brastagi di Sumatera Utara,
- 4) dataran tinggi Kerinci di Sumatera Barat.

c. Dataran Rendah

Dataran rendah mempunyai ketinggian sampai 500 meter di atas permukaan laut. Sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi adalah tanah dan segala sesuatu yang ada di dalamnya, seperti bahan mineral dan bahan tambang. Dataran rendah tersebar di seluruh wilayah Nusantara seperti di Sumatera, Kalimantan, Papua, dan Pulau Jawa.

d. Perairan Darat

Di Indonesia wilayah perairan darat dapat berupa sungai, rawa, dan danau. Sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan di wilayah perairan darat adalah jenis-jenis flora dan fauna yang ada di dalamnya, bahan-bahan tambang dan mineral. Beberapa contoh danau adalah sebagai berikut:

- 1) danau Toba, Kerinci, dan Ranau di Sumatra,
- 2) danau Poso dan Towati di Sulawesi,
- 3) danau Batur di Bali.

Sungai-sungai yang dapat dimanfaatkan misalnya Sungai Musi di Sumatra atau Sungai Kapuas dan Mahakam di Kalimantan.

e. Pantai

Pantai adalah daratan yang ada di sekitar lautan. Bentuk pantai di Indonesia tidak sama, ada yang landai dan ada yang curam. Pantai landai banyak terdapat di Pulau Jawa bagian utara. Sedangkan pantai curam banyak terdapat di Pulau Jawa bagian selatan. Pantai banyak dimanfaatkan manusia sebagai objek wisata.

f. Lautan

Luas wilayah lautan Indonesia adalah dua per tiga dari seluruh luas wilayah Indonesia. Sumber daya alam yang didapat dalam lautan sangat banyak, di antaranya berbagai macam ikan dan tumbuhan laut. Selain itu berbagai bahan tambang dan mineral juga didapatkan dari dalam lautan.

Lautan dan selat atau lautan sempit yang termasuk wilayah Indonesia adalah Laut Jawa, Laut Cina Selatan, Samudra Hindia, Laut Flores, Laut Banda, Laut Arafuru, Selat Malaka, Selat Karimata, dll.

2. Kegiatan Memanfaatkan Potensi Alam

Sumber daya alam dapat dimanfaatkan oleh masyarakat setempat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Potensi alam tersebut selain dimanfaatkan untuk dipakai sendiri juga dapat diolah dan dijual untuk masyarakat daerah lain.

Pemanfaatan potensi alam yang merupakan kenampakan alam serta sumber daya alam yang ada di dalamnya di antaranya.

- a. Wilayah pegunungan yang memiliki ketinggian antara 1500-2500 meter di atas permukaan laut memiliki suhu udara yang cukup dingin. Tanaman yang bisa tumbuh di atasnya adalah cemara dan mahoni.

Tanaman tersebut dimanfaatkan oleh masyarakat setempat sebagai bahan bangunan dan perabotan. Selain itu bahan galian dari pegunungan berupa pasir dan bebatuan dapat dimanfaatkan untuk bahan bangunan.

- b. Wilayah dataran tinggi yang memiliki ketinggian lebih dari 600 meter di atas permukaan laut memiliki potensi alam yang cukup banyak. Tanaman

seperti teh, kopi, kina, sayur serta buah-buahan bisa tumbuh dengan baik. Udaranya yang sejuk cocok untuk tempat peristirahatan. Dataran tinggi banyak dimanfaatkan oleh masyarakat setempat untuk obyek wisata.

- c. Wilayah dataran rendah mempunyai ketinggian sampai 500 meter di atas permukaan laut. Biasanya tempat semacam ini banyak digunakan untuk permukiman penduduk. Tanaman yang dapat tumbuh antara lain padi, jagung, dan palawija. Hutan-hutan juga banyak terdapat di wilayah dataran rendah. Hutan, tanaman, dan hewan-hewan banyak dimanfaatkan untuk kehidupan manusia. Ada lagi jenis hutan yang disebut sabana atau padang rumput. Daerah semacam ini sangat cocok untuk budidaya peternakan.
- d. Wilayah perairan darat dapat berupa sungai, danau dan rawa-rawa. Sungai-sungai besar di Indonesia banyak dimanfaatkan untuk sarana pengangkutan dan sarana olah raga seperti arung jeram. Sumber daya alam yang didapat dari sungai adalah berbagai macam ikan dan bahan tambang seperti pasir dan batu sungai. Sungai dimanfaatkan oleh penduduk sekitarnya untuk pengairan sawah.

Danau banyak dimanfaatkan untuk rekreasi, sarana olah raga, pencegah banjir, pengairan, dan sangat cocok untuk budidaya perikanan darat. Danau yang besar bisa dimanfaatkan untuk pembangkit tenaga listrik.

Rawa-rawa juga banyak terdapat di wilayah Indonesia. Tumbuhan yang hidup di rawa-rawa misalnya pandan, beluntas, dan ketapang.

- e. Wilayah pantai yang terdapat di tepi lautan banyak dimanfaatkan masyarakat untuk sarana rekreasi, terutama pantai yang landai. Pantai landai dimanfaatkan pula untuk pembuatan garam dan peternakan ikan bandeng. Selain itu wilayah pantai sering dibangun pelabuhan atau dermaga untuk berlabuhnya kapal-kapal.

Wilayah pantai sering ditumbuhi tumbuhan bakau. Hutan bakau di wilayah pantai merupakan tempat bersarangnya ikan dan udang yang merupakan bahan ekspor Indonesia ke luar negeri.

- f. Indonesia sebagian besar terdiri atas wilayah lautan. Wilayah lautan dapat dimanfaatkan untuk sarana transportasi, olahraga, menyelam, rekreasi taman laut, dll. Sumber daya alam yang bisa dimanfaatkan oleh manusia adalah berbagai jenis ikan dan hewan laut seperti kerang mutiara. Ada juga berbagai tanaman laut seperti rumput laut dan berbagai bahan mineral dan tambang. Penambahan minyak dan gas bumi juga sering dilakukan di lautan lepas.

B. Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan Potensi Alam

Potensi alam dan sumber daya alam di wilayah Indonesia bermacam-macam jenisnya. Potensi alam tersebut dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan ekonomi masyarakat mulai dari produksi, distribusi, maupun konsumsi.

Kegiatan produksi adalah kegiatan mengolah bahan mentah menjadi bahan jadi. Kegiatan distribusi adalah kegiatan menyebarkan dan menyalurkan barang-barang ke pemakai atau konsumen. Sedangkan kegiatan konsumsi adalah kegiatan memakai barang-barang oleh konsumen.

1. Pertanian

Masyarakat yang hidup di dataran rendah mengelola potensi alam untuk budidaya pertanian. Tanah dataran rendah sangat cocok untuk pertanian seperti padi, jagung, palawija, dan berbagai sayur mayur.

Hasil-hasil pertanian tersebut bisa langsung dikonsumsi atau bisa juga diolah menjadi produk olahan. Contohnya tepung diolah menjadi kue. Untuk dapat sampai ke tangan konsumen, barang-barang tersebut disalurkan oleh pedagang.

2. Perkebunan

Usaha perkebunan cocok di dataran tinggi, pegunungan, dan dataran rendah. Tanah di dataran tinggi sangat cocok untuk perkebunan teh, kopi, dan kina. Tanah di pegunungan sangat cocok untuk jenis perkebunan cemara, mahoni, dan pohon pinus. Tanah di dataran rendah cocok untuk tanaman karet, kelapa sawit, cengkeh, tembakau, dan cokelat.

Hasil perkebunan tidak dapat langsung dikonsumsi oleh masyarakat setempat, tetapi harus diolah terlebih dahulu. Contohnya minyak goreng yang dipakai ibu kalian untuk memasak. Minyak itu berasal dari perkebunan kelapa sawit. Kelapa sawit diolah melalui proses produksi di pabrik menjadi minyak goreng. Untuk sampai ke konsumen, minyak harus disalurkan oleh pedagang ke pengecer.

3. Peternakan

Padang rumput atau sabana banyak dimanfaatkan oleh masyarakat setempat untuk sarana peternakan. Hewan ternak yang biasa dibudidayakan manusia adalah sapi, kuda, kambing, dan kerbau.

Selain itu peternakan ayam, bebek, serta burung petelur juga banyak dibudidayakan manusia. Usaha peternakan bisa langsung dikonsumsi oleh manusia, tetapi juga bisa melalui suatu proses produksi, misalnya pengolahan daging kaleng, abon, pengolahan kulit binatang, dll.

4. Perikanan

Usaha tambak udang dan tambak bandeng biasanya diusahakan masyarakat di wilayah perairan danau atau pantai. Ikan dapat langsung dikonsumsi, tetapi juga dapat diolah menjadi bentuk makanan yang lain melalui proses produksi. Contohnya kerupuk udang, udang kaleng, terasi, bandeng presto, dll.

5. Pertambangan

Usaha pertambangan biasanya dilakukan di wilayah pegunungan atau lepas pantai. Kegiatan penambangan biasanya dilakukan oleh pemerintah seperti pengeboran minyak bumi, gas, bahan mineral, batu bara, dll.

Penambangan yang dilakukan swasta atau perorangan misalnya penambangan pasir dan batu bangunan oleh penduduk setempat, biasanya di wilayah sungai atau lereng pegunungan.

6. Perindustrian

Usaha perindustrian memanfaatkan hampir semua potensi alam seperti pertanian, perkebunan, peternakan, perikanan, dan penambangan. Hasil alam

diolah lagi di dalam sebuah industri, contohnya pabrik kertas yang menggunakan bahan baku kayu.

7. Transportasi

Usaha transportasi sangat penting sekali untuk menunjang usaha-usaha di bidang lain. Tanpa sarana transportasi, kegiatan ekonomi masyarakat akan mengalami hambatan. Jenis usaha transportasi adalah transportasi darat, laut, dan udara. Bahkan di sungai-sungai besar di Sumatra dan Kalimantan juga dimanfaatkan untuk sarana transportasi.

8. Pariwisata

Dunia pariwisata saat ini banyak dikembangkan oleh pemerintah daerah setempat, terutama untuk menggali potensi alam yang menarik.

Potensi alam seperti wilayah pegunungan, dataran tinggi, danau, pantai, dan taman laut sangat cocok untuk objek wisata. Objek wisata ini selain untuk memberi pemasukan bagi pemerintah daerah setempat juga memberikan peluang usaha bagi penduduk sekitarnya. Jenis peluang usaha itu antara lain jasa perhotelan, restoran, transportasi, perdagangan, serta jasa pemandu wisata dll.

No	Aspek yang Diukur	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	Ketersediaan dan penyediaan informasi/pengajaran berbasis internet/komputer dalam studi.				✓
	Dimensi dan ukuran media				✓
3	Aspek Fungsi Media				
	Menarik perhatian siswa.				✓
	Mempersingkat penyajian pesan dan tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).				✓
	Mengurangi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.			✓	
	Pembelajaran lebih konstruktif dan produktif.				✓
	Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/memilih/membalikkan peran belajar.				✓
	Meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.				✓
4	Kejelasan Media dalam Prasyarat Konsep				
	Potensi alam dan pemanfaatan penguasaan serta contohnya.				✓
	Potensi alam dan pemanfaatan dataran tinggi serta contohnya.				✓
	Potensi alam dan pemanfaatan dataran rendah serta contohnya.				✓
	Potensi alam dan pemanfaatan perairan darat serta contohnya.				✓
	Potensi alam dan pemanfaatan panti serta contohnya.				✓
	Potensi alam dan pemanfaatan lautan serta contohnya.				✓

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	Kegiatan ekonomi pertanian				✓
	Kegiatan ekonomi perkebunan				✓
	Kegiatan ekonomi perikanan				✓
	Kegiatan ekonomi perkotaan				✓
	Kegiatan ekonomi perantahingau				✓
	Kegiatan ekonomi pariwisata				✓

Mohon menuliskan butir-butir revisi dan atau menuliskan tanggapan pada lembar berikut:

Media pembelajaran melalui permainan monopoli cukup inovatif dan menarik, membuat pembelajaran lebih komunikatif dan produktif. Dengan media ini penyajian pesan tidak verbalis, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa.

Jember, 20 Desember 2015

Validator

(Achmad Ghazi S.Pd., M.Pd.)

Saran:

1. Bereslah soal jika ada pertanyaan yang pertanyaannya "Seberapa besar" atau "Berapanya" sesuatu yang berkaitan dengan (1) dan (2) atau sebaliknya pada grafik.
2. Pada materi ini, sebaiknya, sumber data, waktu dan tempat, terutama jika berkaitan dengan grafik grafik tertentu.
3. Wujudkan soal dengan bahasa yang lebih sederhana, karena pada dasarnya, grafik adalah media untuk memudahkan memahami materi.

Jember, 2 Desember 2018

Validasi



(R. Guntinguh S.Pd., M.Pd.)

Saran

- 1. Untuk keperluan surat skripsi lebih baiknya untuk menggunakan komputer atau lebih baik lagi
- 2. Untuk yang komputer bisa jadi baik, ada beberapa saat prosesnya kadang masih mengalami masalah juga.

Jember, 2 Desember 2015

Validator



(Ajuningtiyah, S.Pd., M.Pd.)

**LEMBAR VALIDASI FUNGSI MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
AKTIVITAS EKONOMI YANG BERKAITAN
DENGAN SUMBER DAYA ALAM**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Sub Pokok Bahasan : Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam
 Kelas/semester : IV/2
 Nama Validator : Agustiningih, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian Angket Validasi

- Berilah tanda cek (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat Anda.
- Berilah penilaian 1, 2, 3, atau 4 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut:

4 = sangat baik	2 = kurang baik
3 = baik	1 = tidak baik
- Jika ada yang perlu direvisi, mohon mencatatkan pada lembar saran atau pada catatan yang dilampirkan.

Aspek	Komponen yang Ditilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	1. Menarik perhatian siswa.				✓
	2. Menjelaskan penguasaan peran dan tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk hima-kima tertulis atau lisan).			✓	
	3. Mengaitkan pengetahuan ruang, waktu, dan daya laba.			✓	
	4. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.				✓
	5. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menunjukkan gairah belajar.				✓
	6. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan.				✓

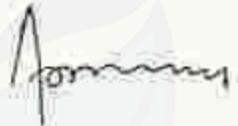
Aspek	Komponen yang Ditilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	penyajian				

Saran:

1. Penulis lebih banyak dapat untuk presentasi video, menggunakan musik, dan meningkatkan ketertarikan siswa sehingga kegiatan lebih menyenangkan.
2. Bahan ajar cetak, baik itu materi perlu diperbaiki untuk mempermudah presentasi presentasi.

Jember, 2 Desember 2015

Validator



(Agusningih, S.Pd., M.Pd.)

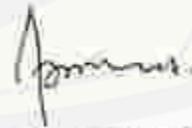
Apik	Kategori yang Diteliti	Skala Penelitian			
		1	2	3	4
8.	Posisi dan nilai pertumbuhan lahan sawah usahatani		✓		
9.	Kegiatan ekonomi pertanian		✓		
10.	Kegiatan ekonomi perkebunan		✓		
11.	Kegiatan ekonomi perikanan		✓		
12.	Kegiatan ekonomi peternakan		✓		
13.	Kegiatan ekonomi pertambangan			✓	
14.	Kegiatan ekonomi perindustrian		✓		
15.	Kegiatan ekonomi pariwisata			✓	

Saran

1. Harus dibarengi dengan konsep untuk setiap kategori Apik sebelum pengisian, agar terdapat konsep-konsep yang lebih mudah dipahami dan dipahami.
2. Program bahwa pada beberapa hal yang ada pada materi masih perlu dipertimbangkan.

Jember, 2 Desember 2015

Validasi



(Agustiningrum, S.Pd., M.Pd.)

Saran:

Visi dan Misi yang dikembangkan harus selaras dan
berjalan berkesinambungan untuk mewujudkan Dicer.

Jember, 17 Desember 2015

Validator



(Agusriyanto, S.Pd., M.Pd.)

**LEMBAR VALIDASI FUNGSI MEDIA MONOPOLIS AKTIVITAS
EKONOMI YANG BERKAITAN DENGAN
SUMBER DAYA ALAM**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Sub Pokok Bahasan : Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam
 Kelas/semester : IV/2
 Nama Validator : Agustiningih, S.Pd, M.Pd

Petunjuk Pengisian Angket Validasi

- Berilah tanda cek (✓) pada kolom, sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
- Berilah penilaian 1, 2, 3, atau 4 untuk masing-masing indikator dengan kriteria sebagai berikut.
 4 = sangat baik 2 = kurang baik
 3 = baik 1 = tidak baik
- Jika ada yang perlu direvisi mohon menuliskan pada lembar saran atau pada ruang yang disediakan

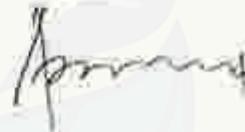
Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Fungsi Media	1. Menarik perhatian siswa				✓
	2. Memperjelas penyajian pesan dan tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)				✓
	3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera			✓	
	4. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif				✓
	5. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menciptakan gaya belajar				✓
	6. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan				✓

No	Kompetensi yang Dimiliki / diperolehdijawab	Skala Penilaian			
		1	2	3	4

Nama:
Tampil dalam dunia kerja dan mampu melaksanakan tugas
Mempunyai kemampuan dalam menganalisis masalah dan
menentukan cara untuk menyelesaikannya

Jember, 17 Desember 2015

Validator



(Agustiniwati, S.Pd., M.Pd.)

Aspek	Komponen yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kejelasan Media dalam Pelayanan Kunsep	7. Kegiatan ekonomi pertanian				✓
	8. Kegiatan ekonomi perkebunan				✓
	9. Kegiatan ekonomi peternakan			✓	
	10. Kegiatan ekonomi perikanan			✓	
	11. Kegiatan ekonomi pertambangan				✓
	12. Kegiatan ekonomi pariwisata				✓

Saran:

Konsep yang digunakan pada media Gribah Urahi Kajian
Kompetensi Dasar dan Indikator pembelajaran yang telah
tersebut.

Jember, 17 Desember 2015

Validator:

(Aguslaingsih, S.Pd., M.Pd.)

LEMBAR KESIMPULAN

Dari validasi aspek format media, validasi aspek visual, validasi aspek fungsi media, dan validasi kejelasan media dalam penyajian konsep yang telah Bapak/Ibu berikan, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan kesimpulan akhir mengenai media pembelajaran berbentuk animasi yang telah saya buat.

Kesimpulan	Ya	Ya, dengan revisi	Tidak
Apakah media pembelajaran dalam bentuk animasi yang dibuat peneliti sudah dapat diuji cobakan kepada siswa?	✓		

Saran Revisi:

Muti: pembelajaran mengenai Benda Kaku dan Lunak

Kerangka: Muti dan pembelajaran IIC Model dan Model

Media: foto Benda Kaku dan Lunak

Jember, 17 Desember 2015

Validator:

(Agustiningih, S.Pd., M.Pd.)



No:
Pasari Mawar - Jember, 18 Desember 2015

Jember, 18 Desember 2015

Validasi

Dr. Muliadi Irvan, M.Pd

Sangat

Jember, 18 Desember 2015.

Validator



(Dr. Mubidi Ircan, M.Pd.)



Aspek	Komponen yang Ditilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
	penyediaan				

Syarat

Jember, 18 Desember 2015

Validator

(Dr. Multadi Irvan, M.Pd.)

Aspek	Komponen yang Diteliti	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kejelasan Media dalam Penyajian Konsep	7. Kegiatan ekonomi pertanian				✓
	8. Kegiatan ekonomi perkebunan				✓
	9. Kegiatan ekonomi perikanan				✓
	10. Kegiatan ekonomi pertambangan				✓
	11. Kegiatan ekonomi perindustrian				✓
	12. Kegiatan ekonomi pariwisata				✓

Saran:

Jember, 18 Desember 2015

Validator

(Dr. Muhtadi Irvan, M.Pd.)

LEMBAR KESIMPULAN

Dari validasi aspek format media, validasi aspek visual, validasi aspek fungsi media, dan validasi kejelasan media dalam penyajian konsep yang telah Bapak/Ibu berikan, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan kesimpulan akhir mengenai media pembelajaran berbentuk monopoli yang telah saya susun.

Kesimpulan	Ya	Ya dengan revisi	Tidak
Apakah media pembelajaran dalam bentuk monopoli yang dibuat peneliti sudah dapat meningkatkan kepedulian siswa?	✓		

Saran Rector :

Jember, 18 Desember 2015

Validator



(Dr. Muhtadi Ihsan, M.Pd.)

J. Lembar Hasil Angket Murid

**ANGKET RESPON MURID TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBENTUK MONOPOLIS**

PEMUNJUK PENELITIAN

1. Isilah angket ini dengan jujur sesuai dengan pendapat Anda.
2. Jawaban yang anda berikan pada angket ini tidak akan berpengaruh pada nilai Anda.
3. Jawaban yang anda berikan pada angket ini akan dijaga kerahasiaannya.
4. Tidak ada nilai, hukuman, dan kelas.
5. Hanya pertanyaan yang diberikan dengan sekama.
6. Angket selalu ada jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda.

1. Apakah materi yang disajikan dalam media belajar Berbentuk Monopolis sesuai dengan materi yang diberikan sekolah?

- a. Sangat sesuai
- b. Sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai

2. Apakah kartu misteri dan kartu soal yang disajikan dalam media berbentuk monopolis jelas dan mudah dipahami?

- a. Sangat mudah dipahami
- b. Mudah dipahami
- c. Kurang mudah dipahami
- d. Tidak mudah dipahami

3. Apakah bahasa yang digunakan dalam kartu materi dan kartu soal pada media monopolis membantu Anda dalam memahami materi?

- a. Sangat membantu
- b. Membantu
- c. Kurang membantu

- d. Tidak membantu
4. Apakah karya seni dalam media berbentuk monopoli dapat membantu mengembangkan wawasan Anda?
- Sangat membantu
 - Membantu
 - Kurang membantu
 - Tidak membantu
5. Apakah pameran dalam media monopoli membuat minat Anda untuk belajar?
- Sangat membuat
 - Membuat
 - Kurang membuat
 - Tidak membuat
6. Apakah atau permasalahan dalam media monopoli masalah dipelajari dan menyimpulkan?
- Sangat menyimpulkan
 - Menyimpulkan
 - Kurang menyimpulkan
 - Tidak menyimpulkan
7. Apakah Anda setuju belajar dengan menggunakan media monopoli?
- Sangat setuju
 - Setuju
 - Kurang setuju
 - Tidak setuju
8. Apakah media berbentuk monopoli ini membantu Anda dalam belajar?
- Sangat membantu
 - Membantu
 - Kurang membantu
 - Tidak membantu

**ANGKET RESPON MURID TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBENTUK MONOPOLIS****PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah angket ini dengan jujur sesuai dengan pendapat Anda.
2. Jawaban yang anda berikan pada angket ini tidak akan berpengaruh pada nilai Anda.
3. Jawaban yang Anda berikan pada angket ini akan dijaga kerahasiannya.
4. Tulis nama, nomor absen, dan kelas.
5. Baca pertanyaan yang diberikan dengan seksama.
6. Lingkari salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda.

1. Apakah materi yang disajikan dalam media belajar berbentuk monopolis sesuai dengan materi yang diberikan sekolah?
 a. Sangat sesuai
 b. Sesuai
 c. Kurang sesuai
 d. Tidak sesuai
2. Apakah kartu materi dan kartu soal yang disajikan dalam media berbentuk monopolis jelas dan mudah dipahami?
 a. Sangat mudah dipahami
 b. Mudah dipahami
 c. Kurang mudah dipahami
 d. Tidak mudah dipahami
3. Apakah bahasa yang digunakan dalam kartu materi dan kartu soal pada media monopolis membantu Anda dalam memahami materi?
 a. Sangat membantu
 b. Membantu
 c. Kurang membantu

- d. Tidak membantu.
4. Apakah kamu soal dalam media berbentuk monopoli dapat membantu mengembangkan wawasan Anda?
- a. Sangat membantu
- b. Membantu
- c. Kurang membantu
- d. Tidak membantu
5. Apakah gambar dalam media monopoli menarik minat Anda untuk belajar?
- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Kurang menarik
- d. Tidak menarik
6. Apakah aib permainan dalam media monopoli mudah dipahami dan menyenangkan?
- a. Sangat menyenangkan
- b. Menyenangkan
- c. Kurang menyenangkan
- d. Tidak menyenangkan
7. Apakah Anda senang belajar dengan menggunakan media monopoli?
- a. Sangat senang
- b. Senang
- c. Kurang senang
- d. Tidak senang
8. Apakah media berbentuk monopoli ini membantu Anda dalam belajar?
- a. Sangat membantu
- b. Membantu
- c. Kurang membantu
- d. Tidak membantu

9. Apakah tampilan media berbentuk monopala membuat Anda tertarik untuk mempelajarinya?

- a. Sangat tertarik
- b. Tertarik
- c. Kurang tertarik
- d. Tidak tertarik

10. Apakah tampilan Anda, secara keseluruhan terlihat media berbentuk monopala?

- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Kurang menarik
- d. Tidak menarik

Jember, _____ 2016

Isjirrah

Nama : 21117020

No Absen : 120701

Kelas : 2111

**ANGKET RESPON MURID TERHADAP MEDIA PEMBELAJAHAN
BERBENTUK MONOPOLIS****PETUNJUK PENGISIAN**

1. Pilih angket ini dengan jujur sesuai dengan pendapat Anda.
2. Jawaban yang Anda berikan pada angket ini tidak akan mempengaruhi nilai Anda.
3. Jawaban yang Anda berikan pada angket ini akan dijaga kerahasiaannya.
4. Tidak ada jawaban benar dan salah.
5. Hanya pertanyaan yang diberikan dengan sekiranya.
6. Lingkari salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat Anda.

1. Apakah materi yang disajikan dalam media belajar berbentuk monopoli sesuai dengan materi yang diberikan sekolah?
 a. Sangat sesuai
 b. Sesuai
 c. Kurang sesuai
 d. Tidak sesuai
2. Apakah cara materi dan kartu soal yang disajikan dalam media berbentuk monopoli jelas dan mudah dipahami?
 a. Sangat mudah dipahami
 b. Mudah dipahami
 c. Kurang mudah dipahami
 d. Tidak mudah dipahami
3. Apakah bahasa yang digunakan dalam kartu materi dan kartu soal pada media monopoli membantu Anda dalam memahami materi?
 a. Sangat membantu
 b. Membantu
 c. Kurang membantu

- d. Tidak membantu
4. Apakah ketika saat dalam media berbentuk monopoli dapat membantu mengembangkan wawasan Anda?
- a. Sangat membantu
- b. Membantu
- c. Kurang membantu
- d. Tidak membantu
5. Apakah gambar dalam media monopoli menarik minat Anda untuk belajar?
- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Kurang menarik
- d. Tidak menarik
6. Apakah nilai permainan dalam media monopoli mudah dipahami dan menyenangkan?
- a. Sangat menyenangkan
- b. Menyenangkan
- c. Kurang menyenangkan
- d. Tidak menyenangkan
7. Apakah Anda sering belajar dengan menggunakan media monopoli?
- a. Sangat sering
- b. Sering
- c. Kurang sering
- d. Tidak sering
8. Apakah media berbentuk monopoli ini membantu Anda dalam belajar?
- a. Sangat membantu
- b. Membantu
- c. Kurang membantu
- d. Tidak membantu

9. Apakah tampilan media berbentuk monopoli membuat Anda tertarik untuk mempelajarinya?

- a. Sangat tertarik
- b. Tertarik
- c. Kurang tertarik
- d. Tidak tertarik

10. Apakah pendapat Anda secara keseluruhan tentang media berbentuk monopoli?

- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Kurang menarik
- d. Tidak menarik

Jember, _____ 2016

Informasi

Nama : DRIS AFANDU

No. Absen : 25

Kelas : 4E

K. LEMBAR HASIL OBSERVASI MURID

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Bahasan : Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam

Standar Kompetensi : 2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kelas / Semester : IV / II

Petunjuk:

1. Cara memberikan penilaian adalah dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada lajur yang tersedia
2. Makna angka dalam skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 : berarti *tidak baik*
 - 2 : berarti *kurang baik*
 - 3 : berarti *baik*
3. Makna huruf dalam skala penilaian sebagai berikut.
 - A. Murid menggunakan media dalam mengikuti pembelajaran, murid bermain monopoli dan membaca kartu materi dan menjawab soal-soal dari kartu soal dengan seksama.
 - B. Murid aktif dalam bermain dan tanya jawab atau diskusi dengan teman sekelompoknya atau sepermukiman selama proses pembelajaran berlangsung.
 - C. Murid memahami materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam.

No.	Nama Murid	A			B			C		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Abdul Wafi Sayfullah									
2	Abdulrahman			✓			✓			✓
3	Aditya Rahmatullah									
4	Anton Arifandi Putra			✓	✓					✓
5	Arya Hamadhani									
6	Ayu Nur Aisyah									
7	Dewi Sahdatul Azizah									
8	Istari Nur Ami									
9	Moch. Agiel									
10	Muhammad Abdul Munir Naovai			✓	✓				✓	
11	Muhammad Firdaus									
12	Muhammad Habibi									
13	Muhammad Idris			✓			✓			✓
14	Muhammad Idris Afinali									
15	Muhammad Jahl Febriyan									
16	Muhammad Rizki Ramadhani									
17	Muhammad Yunus									
18	Nuris Sabrina Ramadhani									
19	Safri									
20	Siti Kamila									
21	Siti Nadia									
22	Sofiyatul Latifah									
23	Ulfitun Hafsanah									

Jember, 15 Januari 2016

Observer

Tomy Rusly I

No.	Nama Murid	A			B			C		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Abdul Wafi Syaifulloh									
2	Abdulrahman									
3	Aditya Rahmawallah									
4	Anton Arifandi Putra									
5	Arya Raradlumi									
6	Ayu Nur Aisyah									
7	Dewa Solihatul Azizah									
8	Fitri Nur Anis									
9	Moch. Aguel		✓			✓			✓	
10	Muhammad Abdul Muziz Nasrial		✓			✓			✓	
11	Muhammad Firdaus									
12	Muhammad Habibi									
13	Muhammad Idres									
14	Muhammad Idres Afandi			✓		✓			✓	
15	Muhammad Laili Febryan									
16	Muhammad Rizki Ramadhani		✓			✓			✓	
17	Muhammad Yunita									
18	Naura Sabrina Raziadhani									
19	Safira									
20	Siti Kamila									
21	Siti Nadia									
22	Sufiyatul Latifah									
23	Ulfa Nur Hasanah									

Jember, 13 Januari 2016

Observer


(Aristya Ayu S.)

No.	Nama Murid	A			B			C		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Abdul Wafi Sayyidillah									
2	Abdulrahman									
3	Aditya Rahmatullah									
4	Antoni Acilambhi Putra									
5	Arza Hamdillahi									
6	Ayu Nur Niswah									
7	Dewi Solihunil Azzah									
8	Iman Nur Ann		✓			✓				✓
9	Moch. Agiel									
10	Muhammad Abdul Mughis Nurval									
11	Muhammad Firdaus									
12	Muhammad Habibi									
13	Muhammad Idris									
14	Muhammad Idris Alimidi									
15	Muhammad Juhli Febriyza									
16	Muhammad Rizki Ramadlan									
17	Muhammad Yans									
18	Nuro Sabrina Hamadlan			✓		✓			✓	
19	Safira			✓		✓			✓	
20	Siti Kamila									
21	Siti Nadia									
22	Sufecahit Lailah			✓		✓			✓	
23	Ulfahur Humamah									

Jember, 13 Januari 2016

Observer

(Bernika Ulhanta F.)

No.	Nama Murid	A			B			C		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Abdul Wafi Sayidillah									
2	Abdulwahid									
3	Aditya Rahmatullah			✓		✓			✓	
4	Anton Ariqandi Putra									
5	Arya Ramadhani			✓			✓		✓	
6	Ayu Nur Ansyah									
7	Berna Setiawan Arzani									
8	Intan Nur Anis									
9	Mechi Agiel									
10	Muhammad Abul Muji Maswadi									
11	Muhammad Firdaus									
12	Muhammad Harbi			✓			✓			✓
13	Muhammad Idris									
14	Muhammad Idris Atmadi									
15	Muhammad Jabil Febriyan			✓			✓			✓
16	Muhammad Rizki Rasmullanti									
17	Muhammad Yuris									
18	Nura Sobrina Ramadhani									
19	Rafiqi									
20	Siti Kurnia									
21	Siti Nuhla									
22	Sofiatul Lathifah									
23	Ulfaan Hasnah									

Jember, 13 Januari 2016

Observer :

(Nedy Anggo P.....)

No.	Nama Murid	A			B			C		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Abdul Wali Seyidullah			✓			✓			✓
2	Abdulrahman									
3	Adhyya Ridwanulillah									
4	Anton Azzamhi Putra									
5	Arya Hamadhani									
6	Ayu Nur Azzah									
7	Dewi Rohmatul Azizah									
8	Iman Nur Anis									
9	Moch. Agiel									
10	Muhammad Abdul Mughis Nasrul									
11	Muhammad Firdaus									
12	Muhammad Hafidhi									
13	Muhammad Idryy									
14	Muhammad Idris Afandi									
15	Muhammad Afdi Febryan									
16	Muhammad Rizki Hamidhiani									
17	Muhammad Yusra									
18	Nuzul Selma Hamadhani									
19	Safira									
20	Siti Kandi			✓			✓			✓
21	Siti Nudis		✓				✓		✓	
22	Sofiyatul Latifah		✓				✓		✓	
23	Ulfa Nur Hastmah									

Jember, 2016

Observer




L. LEMBAR TES HASIL BELAJAR MURID

SOAL-SOAL TES HASIL BELAJAR

Nama: Siti Nurca
 No. Absen: G.21
 Kelas: IVb

100

- Pengukuran mempunyai ketinggian?
 - 200 m di atas permukaan laut
 - 400 m di atas permukaan laut
 - 1500 m di atas permukaan laut
 - 700 m di atas permukaan laut
- Sumber daya yang diperoleh di pegunungan adalah?
 - ilau
 - udang
 - pasir
 - airpas
- Pengukuran dalam dimanfaatkan sebagai diambil perkiraan, juga dapat diformulasikan sebagai objek waktu, karena?
 - dasaranya yang rumus
 - memiliki suhu yang panas
 - subunya dingin & sejuk, serta banyak pematangan yang tinggi
 - banyak bangunan perkotaan yang besar-besar
- Dataran tinggi mempunyai ketinggian?
 - 300 m di atas permukaan laut
 - 100 m di atas permukaan laut
 - 150 m di atas permukaan laut
 - 300 m di atas permukaan laut
- Di bawah ini, manakah yang termasuk ke dalam perairan darat?
 - laut dan sungai
 - sungai dan danau
 - laut dan danau
 - danau dan laut
- Dataran rendah mempunyai ketinggian?
 - 700 m di atas permukaan laut
 - 800 m di atas permukaan laut
 - 900 m di atas permukaan laut
 - 200 m di atas permukaan laut
- Kegiatan sehari-hari yang menunjukkan aktivitas konsumsi, antara lain?
 - nyali membunuh kerat
 - ibu mengerjakan taja
 - memetik buah-buahan
 - memotong rumput
- Berikut adalah kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan di laut, kecuali?
 - objek wisata buwah laut
 - menangkap ikan
 - budidaya sumber laut
 - berhalaun
- Jika di daerah kalian ada suatu tempat wisata, peluang apa saja yang dapat kalian pikirkan untuk memanfaatkan potensi tersebut?
 - menempok, mengasala perijung, dan wisata wisata perdar
 - berjalan melaut, memancing, perikanan, dan berwisata satu satu
 - berjalan melaut, membuat kerajinan, dan mengasala perijung
 - berjalan melaut, membuat kerajinan, dan wisata wisata perdar
- Apa saja yang termasuk ke dalam 3 hal pokok kegiatan ekonomi masyarakat?
 - produksi, konsumsi, distribusi
 - produksi, distribusi, konsumsi
 - konsumsi, distribusi, produksi
 - distribusi, konsumsi, produksi

11. Hasil perikanan dapat langsung dikonsumsi atau dapat diolah terlebih dahulu. Olahan dari hasil perikanan antara lain?

- a. ikan, rumput, kerupuk udang
- b. ikan, bandeng presto, bakau lele
- c. kerupuk udang, ikan, ikan-ikan
- d. ikan, udang, ikan

12. Jika daerah tambak kaldu ada sebuah daerah kegiatan apa yang tidak boleh kalian lakukan?

- a. membuang sampah ke dalam
- b. membuang objek wisata
- c. membangun pemukiman lain
- d. budidaya ikan lain

13. Perairan di Indonesia banyak dimanfaatkan sebagai?

- a. objek wisata
- b. dituangkan pembak
- c. perikanan
- d. pertanian

14. Hasil tambak apukah yang kaldu dapat jika kaldu membung di sungai yang besar?

- a. ikan dan bule
- b. rumput dan tambak
- c. ikan dan belut
- d. ikan, ikan dan ikan

15. Hasil perikanan tidak dapat langsung dikonsumsi, di bawah ini manakah yang termasuk contoh hasil olahan dari perikanan?

- a. kerupuk udang
- b. bandeng presto
- c. rumput udang
- d. rumput ikan

16. Kenapa hasil perikanan yang di ekspor harus diolah terlebih dahulu?

- a. agar lebih murah
- b. agar tidak cepat busuk dan tahan lama
- c. agar enak rasanya
- d. agar mudah dikemas



17. Jika kalian berkunjung tinggal di daerah wisata yang memiliki apa saja yang dapat kalian temui di daerah tersebut?

- a. pasar, perahu, dan pelancong
- b. air, pasir, dan pulau
- c. kapal, ikan, dan pelancong
- d. kapal, perahu, dan pasir

18. Berikut adalah kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan di sungai, kecuali?

- a. perikanan
- b. pertanian
- c. perambangan
- d. perikanan

19. Mengapa Indonesia disebut sebagai negara maritim?

- a. karena luas laut di Indonesia adalah 2,7 dari luas daratannya
- b. karena luas laut di Indonesia lebih kecil daripada luas daratan
- c. karena banyak laut
- d. karena banyak nelayan yang tinggal sepanjang pantai

20. Mengapa pemerintah daerah telah meniadakan objek wisata di daerahnya?

- a. hasil dari objek wisata dapat menimbulkan permasalahan daerah
- b. karena ini adalah hasil perikanan daerah
- c. agar daerahnya dapat dikunjung wisatawan
- d. agar daerahnya kelihatan maju



21. Pak Yoga adalah seorang petani padi yang hidup di Desa Buhin, Jawa Barat. Pak Yoga akan panen, tetapi Pak Yoga sudah tua dan kesulitan untuk menjual hasil panennya ke kota. Apakah yang harus dilakukan oleh Pak Yoga?
- membagikan beras ke tetangganya
 - mempromosikan jasa distributor untuk menjual beras ke kota
 - hasil panen disimpan sendiri
 - hasil panen diberikan ke saudara-saudaranya
22. Kegiatan ekonomi dapat dilakukan di berbagai tempat. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang nelayan ketika menangkap ikan adalah?
- pasar
 - laut
 - sawah
 - perumahan
23. Perkembangan di Indonesia dibagi menjadi 2 sesuai dengan waktunya, antara lain?
- perubahan dimana tinggi dan perkembangan daerah rendah
 - perkembangan laut, dan perkembangan pantai
 - perkembangan daratan rendah dan pesisir
 - perkembangan daratan dan perkembangan dataran tinggi
24. Sungai yang besar jika dikelola dengan baik dapat dimanfaatkan sebagai sumber olahan atau jernam. Sebaliknya sungai jika tidak dikelola dengan baik akan mengakibatkan masalah bagi warga sekitar. Apakah masalah yang ditimbulkan?
- Dan apa penyelesaiannya? —
- besar karena sering membanjir sehingga di sungai
 - gempa bumi karena melintasnya gunung berapi
 - aliran karena melintasnya air sungai
 - air sangat yang jernih karena sering dibersihkan

25. Kawasan Jember termasuk ke dalam wilayah perikanan. Perikanan adalah yang ada di Kabupaten Jember?
- perikanan lele
 - perikanan ikan
 - perikanan ikan
 - perikanan udang
26. Kegiatan ekonomi dapat dilakukan di berbagai tempat. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang peternak sapi adalah?
- rumah
 - sawah
 - peternakan
 - kota
27. Desa Suka Maja adalah di daerah perikanan. Desa ini memiliki sungai yang besar dan airnya yang deras tetapi Suka Maja tidak memanfaatkan sumber airnya untuk perikanan. Desa Suka Maja dapat mempunyai permasalahan yaitu tidak dapat memelihara dan paket 11.000 WTD - 22.000 WTD. Apakah solusi yang permasalahan dari desa Suka Maja?
- mempromosikan menjadi merek sebagai bahan perikanan
 - Suka Maja mempromosikan lele karena airnya sudah besar
 - mempromosikan sapi dan kambing sebagai merek di berbagai wilayah dan antara perikanan lele
 - berikan air dan pakan sebagai masalah
28. Dalam kegiatan produksi sering menggunakan barang dan jasa. Usaha produksi adalah usaha yang memproduksi?
- Suatu untuk sampai ke konsumen
 - keuntungan modal
 - barang dan jasa
 - barang untuk sampai ke konsumen

29. buku yang termasuk kegiatan produksi yang dapat dilakukan oleh produsen di daerah rumah adalah?
- perkebunan kopi dan teh
 - perkebunan kelapa sawit dan kakao
 - perkebunan kopi dan pinus
 - perkebunan teh dan kina
30. Pak Hery bekerja sebagai nelayan. Setiap hari Pak Hery menjual hasil tangkapannya. Hasil tangkapannya dijual di pasar ikan yang letaknya jauh dari rumahnya, akibatnya ikan sering busuk sebelum sampai ke pasar. Suatu ketika ada mahasiswa yang datang dan menawarkan penelitian mengenai pengolahan ikan. Apa masalah dari hasil penelitiannya yang dibenarkan oleh mahasiswa bagi Pak Hery dan nelayan lain di sana?
- ikan menjadi tidak mudah busuk karena sudah diolah dan harga jual naik
 - ikan menjadi lebih cepat busuk
 - harga ikan menjadi semakin murah
 - tidak bermanfaat apa-apa bagi Pak Hery dan nelayan lain

SOAL-SOAL TES HASIL BELAJAR

Nama : Alfariz Rahmawan

Nb. Absen : 1001

Kelas : 11B

1000

- Pegunungan Merapi yang tertinggi?
 - 200 m di atas permukaan laut
 - 400 m di atas permukaan laut
 - 1500 m di atas permukaan laut
 - 700 m di atas permukaan laut
- Sumber daya yang dipertah di pesisir adalah?
 - ikan
 - perair
 - pasir
 - angin
- Pegunungan selato ditunjukkan sebagai daerah perkebunan. Japa. dapat dimanfaatkan sebagai objek wisata, karena?
 - daerahnya yang panas
 - memiliki suhu yang panas
 - udaranya dingin & sejuk, serta banyak pemandangan yang indah
 - banyak bangunan perkotaan yang besar-besar
- Dataran tinggi mempunyai ketinggian?
 - 500 m di atas permukaan laut
 - 100 m di atas permukaan laut
 - 1000 m di atas permukaan laut
 - 300 m di atas permukaan laut
- Di bawah ini mana yang termasuk ke dalam perantaran darat?
 - laut dan sungai
 - hutan dan sawah
 - sungai dan darat
 - dataran dan laut
- Dataran rendah mempunyai ketinggian?
 - 700 m di atas permukaan laut
 - 800 m di atas permukaan laut
 - 900 m di atas permukaan laut
 - 200 m di atas permukaan laut
- Kegiatan selam-lari yang menunjukkan aktivitas komersial, antara lain?
 - wisata membara koran
 - wisata menjajah buaya
 - wisata memancing ikan
 - wisata memancing ikan
 - wisata memancing ikan
- Daratan adalah kegiatan alamiah yang dapat dilakukan di laut, kecuali?
 - objek wisata bawah laut
 - berlayar
 - bersepeda
 - berkubang
 - bersepeda
- Ilmu di daerah kelian ada mata tempat wisata. petang apa saja yang dapat kalian piknik untuk memanfaatkan potensi tersebut?
 - memanfaatkan pemandangan yang indah
 - memanfaatkan pemandangan yang indah
- Keuntungan melakukan penelitian keanekaragaman hayati?
 - mengetahui keanekaragaman hayati
 - mengetahui keanekaragaman hayati
 - mengetahui keanekaragaman hayati
 - mengetahui keanekaragaman hayati
 - mengetahui keanekaragaman hayati
- Apa saja yang termasuk ke dalam 3 hal pokok kegiatan ekowisata?
 - penyuluhan, konservasi, pendidikan
 - penyuluhan, konservasi, pendidikan
 - penyuluhan, konservasi, pendidikan
 - penyuluhan, konservasi, pendidikan
 - penyuluhan, konservasi, pendidikan

11. Hasil pertanian dapat berginjang dikawatirkan (dan dapat) diolah menjadi sebagai berikut.

Obahan dari hasil pertanian antara lain:

- a. abon, rambak, kerupuk udang
- b. urut, bandeng presto, kacang lada
- c. kerupuk udang, opor, sayur-sayur
- d. tape, abon, urut

12. Jika daerah rumah kalian ada sebuah damu, kegiatan apa yang tidak boleh kalian lakukan?

- a. membuang sampah ke dalam
- b. membangun objek wisata
- c. membangun pembangkit listrik
- d. membuang ikan dalam

13. Patis di Indonesia banyak dimanfaatkan sebagai?

- a. objek wisata
- b. dibangun pabrik
- c. pertambakan
- d. pertanian

14. Hasil samping apalah yang kalian dapat jika kalian menambang di sungai yang besar?

- a. pasir dan batu
- b. minyak dan tembaga
- c. emas dan berlian
- d. batu bara dan pasir

15. Hasil pekelutuan tidak dapat langsung dikawatirkan, di bawah ini mana yang merupakan contoh hasil limbah dari pekelutuan?

- a. minyak goreng
- b. bandeng presto
- c. kerupuk udang
- d. rambak sayur

16. Kampo hasil pertanian yang di kampo bisa diolah sebagai berikut.

- a. sayur jadah urut
- b. sayur urut, sayur lada dan kacang lada
- c. sayur urut sayur
- d. sayur urut sayur



17. Jika kalian berwisata ke pantai di daerah (dapat) wisata apa yang dapat kalian alami di daerah tersebut?

- a. pasir, jernih air lautnya
- b. air laut, dan pasirnya
- c. kampo, ikan, dan pantai wisata
- d. kampo, wisata, dan pasir

18. Berikut adalah kegiatan olahan yang dapat dilakukan di antara kampo?

- a. pertanian
- b. pekelutan
- c. pertambakan
- d. pekelutan

19. Mengapa kawatiran diolah sebagai berikut?

- a. karena hasil dari kawatiran adalah 2-3 dan dari kawatiran
- b. karena hasil dari kawatiran tidak dapat diproses lain diolah
- c. karena kawatiran
- d. karena tidak mungkin untuk kawatiran

20. Mengapa pekelutan dapat juga dimanfaatkan untuk wisata di kawatiran?

- a. hasil dari objek wisata dapat dimanfaatkan sebagai
- b. kampo adalah objek wisata
- c. dapat dimanfaatkan sebagai objek wisata
- d. dapat dimanfaatkan sebagai objek wisata




21. Pak Yoga adalah seorang potan padi yang hidup di desa. Bulan depan Pak Yoga akan panen, tetapi Pak Yoga sudah tua dan kesulitan untuk menjual hasil panennya ke kota. Apakah yang harus dilakukan oleh Pak Yoga?
- memindahkan beras ke tetangganya
 - mempunyai jasa distributor untuk menjual beras ke kota
 - hasil panen diberikan sendiri
 - hasil panen diberikan ke saudara-saudaranya
22. Kegiatan ekonomi dapat dilakukan di berbagai tempat. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang petani ketika menanam padi adalah?
- pasar
 - lumbung
 - desa
 - pegunungan
23. Perkebunan di Indonesia dibagi menjadi 2 sesuai dengan tempo, antara lain?
- perkebunan dataran tinggi dan perkebunan dataran rendah
 - perkebunan laut dan perkebunan pantai
 - perkebunan dataran rendah dan pantai
 - perkebunan dataran dan perkebunan dataran tinggi
24. Sungai yang besar jika dikelola dengan baik dapat dimanfaatkan sebagai sumber olahraga alam. Sebaliknya sungai jika tidak dikelola dengan baik akan mengakibatkan masalah bagi warga sekitar. Apakah masalah yang dimaksud?
— Dan apa penyelesaiannya?
- Najis karena airnya mengandung sampah di sungai
 - penyakit karena kandungan polutan yang banyak
 - banjir karena meluapnya air sungai
 - air sungai yang jernih karena airnya dibersihkan
25. Kebudayaan kender' termasuk ke dalam wilayah pegunungan. Pegunungan adalah yang ada di Kabupaten Jember?
- pegunungan kemiri
 - pegunungan arjuno
 - pegunungan arjuno
 - pegunungan arjuno
26. Kegiatan ekonomi dapat dilakukan di berbagai tempat. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang guru ketika mengajar anak-anak adalah?
- rumah
 - sekolah
 - pasar
 - tempat
27. Desa Sukajaya telah di sisir pemerintah Desa di wilayah yang luas dan airnya yang deras, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal karena belum terbiasa. Desa Sukajaya harus mempunyai permasalahan yang tidak hanya masalah air, tetapi juga masalah lain. Apakah salah satu permasalahan yang ada di Desa Sukajaya?
- tidak ada sumber air
 - tidak ada sumber air
 - tidak ada sumber air
 - tidak ada sumber air
28. Pajim kegiatan produksi, orang menghasilkan barang dan jasa. Contoh adalah adalah salah satu yang menghasilkan?
- perusahaan
 - konsumen
 - barang elektronik
 - perusahaan yang menghasilkan

29. Berikut yang termasuk kegiatan perdagangan yang dapat dilakukan oleh pembudidai di daerah produksi kelapa?

- a. perkebunan kopi dan teh
- b. perkebunan kelapa sawit dan kakao
- c. perkebunan kopi dan pinus
- d. perkebunan teh dan kacang

30. Pak Boy bekerja sebagai pedagang. Setiap hari Pak Boy selalu pergi mengunjungi pasar. Dan hasil penghasilannya dijual di pasar ikan yang letaknya jauh dari rumahnya. Akibatnya ikan sering busuk sebelum sempat ke pasar. Untuk itulah pedagang yang datang dan memberi pelayanan kepada pembeli ikan. Apa masalah dari hasil penyediaan yang diberikan oleh pedagang ikan Pak Boy dan mengapa ikan itu busuk?

- a. Ikan tersebut tidak sudah busuk karena sudah dikali dan harga jual masih
- b. Ikan menjadi lebih cepat busuk
- c. Harga ikan menjadi semakin murah
- d. Tidak beresnya lokasi bagi Pak Boy dan nelayan lain



11. Misi pemerintah dapat langsung dilaksanakan dan dapat dilihat hasilnya adalah (Materi dari hasil perkuliahan mata kuliah)

- a. dalam rangka kerjasama asing
- b. jasa, dibanding prestasi, bukan laba
- c. tercapai tidak, tipe, prestasi
- d. tipe, area, jasa

12. Apa dampak rumah kanvas ada sebuah desa? Kegiatan apa yang tidak boleh kalian lakukan?

- a. membongkar sampah ke sungai
- b. membuang sampah ke sungai
- c. membangun pemukiman di sana
- d. budaya dan adat

13. Poin di hadapan bapak dirumahnya bapak?

- a. objek wisata
- b. membangun pabrik
- c. pertambangan
- d. pertanian

14. Hasil limbah organik yang kalian dapat jika kalian menaruh di tempat yang basah?

- a. pasir dan batu
- b. minyak dan cemplang
- c. asam dan limbah
- d. tinta hitam dan pasir

15. Hasil perkuliahan tidak dapat langsung dilaksanakan, di bawah ini mana yang termasuk contoh hasil belajar dari perkuliahan?

- a. minyak goreng
- b. membangun prestasi
- c. tercapai nilai
- d. nilai dan segi

16. Kemungkinan permasalahan yang dihadapi rumah desa tersebut adalah?

- a. area lahan sempit
- b. area tidak dapat untuk status rumah
- c. area tidak sesuai
- d. dirumahnya dikami



17. Apa akibat beresnya sampah di sungai?

- a. sungai menjadi kotor dan berbau tidak sedap
- b. sungai menjadi bersih dan sehat
- c. sungai menjadi subur dan banyak ikan
- d. sungai menjadi indah dan banyak wisatawan

18. Apa saja dan bagian rumah?

- a. atap, tembok, dan pondasi
- b. pondasi, tembok, dan atap
- c. atap, tembok, dan pondasi
- d. pondasi, tembok, dan atap

19. Peran utama kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan di tingkat nasional?

- a. produksi
- b. distribusi
- c. konsumsi
- d. pertambangan

20. Mengapa Indonesia disebut sebagai negara agraris?

- a. karena luasnya wilayah pertanian
- b. karena luasnya lahan pertanian
- c. karena luasnya lahan pertanian
- d. karena luasnya lahan pertanian

21. Mengapa pemerintah harus selalu mengeluarkan UU? wacana di Indonesia?

- a. hasil dari objek yang dapat memelihara pemerintahan daerah
- b. karena itu adalah hasil pemerintahan daerah
- c. agar daerahnya dapat dikelola dengan baik
- d. agar daerahnya dikelola dengan baik




21. Pak Yoga adalah seorang petani padi yang hidup di desa. Bulan depan Pak Yoga akan panen, tetapi Pak Yoga sudah tua dan kesulitan untuk menjual hasil panennya ke kota. Apakah yang harus dilakukan oleh Pak Yoga?
- membeli beras ke tetangganya
 - menggunakan jasa distributor untuk menjual beras ke kota
 - jual panen di waktu sendiri
 - hotel punon diberikan ke saudara-saudaranya.
22. Kegiatan ekonomi dapat dilakukan di berbagai tempat. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang nelayan ketika menangkap ikan adalah?
- pasar
 - laut
 - sawah
 - pegunungan
23. Perkebunan di Indonesia dibagi menjadi 2 sesuai dengan temperanya, antara lain?
- perkebunan dataran tinggi dan perkebunan dataran rendah
 - perkebunan laut, dan perkebunan pantai
 - perkebunan dataran rendah dan gunung
 - perkebunan dataran dan perkebunan dataran tinggi
24. Sungai yang besar jika dikelola dengan baik dapat dimanfaatkan sebagai sumber olahraga air, jalan. Salah satunya sungai jika tidak dikelola dengan baik akan mengakibatkan masalah bagi warga sekitar. Apakah masalah yang dimaksud? — Dan apa penyelesaiannya? —
- banjir karena sering menubung air yang di sungai
 - gempa bumi karena getasannya gunung (terjadi)
 - airnya karena melelehnya air sungai
 - air mengalir yang jernih karena sering dibersihkan
25. Kabupaten Jember termasuk ke dalam wilayah pemerintahan. Pemerintahan adalah yang ada di Kabupaten Jember?
- pegunungan kundang
 - pegunungan erayyu
 - pegunungan arwu
 - pegunungan arayyuu
26. Kegiatan ekonomi dapat dilakukan di berbagai tempat. Tempat terjadinya kegiatan ekonomi bagi seorang guru ketika mengajar anak-anak adalah?
- rumah
 - sekolah
 - pasar
 - kebun
27. Desa Suka Jaya terletak di daerah pegunungan. Desa ini memiliki sungai yang besar dan airnya yang deras, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal sebagai energi. Sebagai Desa Suka Jaya mempunyai permasalahan yaitu listrik hanya menyala dari pukul 18.00 WIB – 22.00 WIB. Apakah solusi dari permasalahan di desa Suka Jaya?
- menggunakan minyak tanah sebagai bahan penerangan
 - tidak perlu menggunakan lampu karena ada cahaya lilin
 - mengajak warga desa untuk membangun kawat air di sungai sebagai alat untuk penangkal listrik
 - berbau dari air panas dengan kebabun
28. Dalam kegiatan produksi, orang menghasilkan barang dan jasa. Usaha tersebut adalah usaha yang menghasilkan?
- perabot rumah tangga dari kayu
 - kendaraan motor
 - barang elektronik
 - perabot rumah tangga dari besi



29. Berikut yang termasuk kegiatan perkotaan yang dapat dilakukan oleh penduduk di kawasan rural adalah?

- perkebunan kopi dan teh
- perkotaan kelapa sawit atau kakao
- perkebunan karet dan pinus
- peternakan sapi dan kuda

30. Pak Boy bekerja sebagai nelayan. Setiap hari Pak Boy pergi untuk menangkap ikan. Ikan hasil tangkapannya dijual di pasar (atau yang lainnya lagi) dan hasilnya, akhirnya ia bisa sering beli kebutuhan sampai ke pasar. Suatu ketika ada mahasiswa yang datang dan memberi pertanyaan mengenai penjualan ikan. Apa motivasi dari hasil pertanyaan yang diberikan oleh mahasiswa bagi Pak Boy dan nelayan lain di sana?

- Ikannya menjadi tidak mahal karena sudah banyak dan harga jadi naik.
- Ikannya menjadi lebih cepat rusak
- harga ikan menjadi semakin murah
- tidak berminat lagi agar Pak Boy dan nelayan lain

M. SURAT PENELITIAN

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS JEMBER FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <small>Balai Kajian dan Penelitian Pendidikan, Jl. Sekeloa Selatan 1, Jember 60121 Telp: (031) 544001, 544002 Fax: (031) 544003 E-mail: kpp@ujember.ac.id</small>
04 JAN 2015	
Nomor Lampiran Perihal	000 2/UN23.1.5/PL.3/2015 1 Permisian izin penelitian
Yth. Kepala SDN Kemuningari Lor 2 Jember	
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:	
Nama	Jufan Ali Setyawan
NIM	120210204013
Jurusan	Ilmu Pendidikan
Program studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Pengaruh Aliran Pembelajaran dalam Bentuk "Permainan Menyenak" pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Kemuningari Lor 2" di Sekolah yang Saudara pimpin.	
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.	
Demikian atas perhatian dan kerjasannya yang baik, kami mengucapkan terima kasih.	
 Dekan Pascasarjana dan L1  M. Pd. NIP. 1949123 199512 1 001	



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KEMUNINGSARI LOR 2
Jl. Rajawadi No. 47 Kemuningsari Lor Pantai Jember 68153
Telp. - email: kemuningsaridasa@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

No: 421.2/011/436.16.20533564/2016

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Achmad Ghoxi S.Pd, M.Pd.
NIP : 196510051987031021
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Kemuningsari Lor 2 Jember

Menerangkan bahwa:

Nama : Johan Ade Setiyawan
NIM : 120210204015
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi: Pendidikan guru Sekolah Dasar

Telah menyelesaikan penelitian di SDN Kemuningsari Lor 2 Jember tanggal 11 Januari 2016 dan 15 Januari 2016, dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk "Monopoli" pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi yang Berkaitan dengan Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Kemuningsari Lor 2 Jember".

Ditentukan surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 18 Januari 2016
Kepala SDN Kemuningsari Lor 2

Achmad Ghoxi S.Pd, M.Pd.
NIP. 196510051987031021

N. FOTO KEGIATAN

A. Uji Coba Kelompok Kecil



B. Uji Coba kelompok Besar





LAMPIRAN O. BIODATA**A. Identitas Diri**

Nama : Johan Ade Setiyawan
NIM : 120210204015
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat dan Tanggal Lahir : Jember, 20 April 1994
Alamat Asal : Jl. Mangunsarkoro Dsn. Krajan,
RT/RW 02/18, Rambipuji - Jember
Alamat Tinggal : Jl. Mangunsarkoro Dsn. Krajan,
RT/RW 02/18, Rambipuji - Jember
Agama : Islam
Program Studi : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Keguruan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

B. Riwayat Pendidikan

No.	Tahun Lulus	Instansi Pendidikan	Tempat
1.	2006	SDN Rambipuji 03	Jember
2.	2009	SMPN 1 Rambipuji	Jember
3.	2012	SMAN 2 Tanggul	Jember