

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS
PETA INDONESIA PADA SUBTEMA
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA KELAS IV UPT
SD NEGERI 263 GRESIK**

SKRIPSI



Oleh :

IZZATIN NAFSIH

15441038

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK

2020

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Monopoli berbasis Peta Indonesia pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV UPT SD Negeri 263 Gresik” dengan baik dan lancar.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Gresik. Penelitian ini berisi tentang pengembangan media Monopoli berbasis Peta Indonesia pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV UPT SD Negeri 263 Gresik.

Atas keberhasilan dalam menyusun skripsi ini, penulis mengucapkan banyak rasa syukur dan terimakasih yang sebanyak-banyaknya atas nasihat, tuntunan, bimbingan serta bantuan yang telah diberikan baik moral maupun spiritual. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Setyo Budi, M.S. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Ibu Dr. Sri Uchtiawati, M.SI. selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik.
3. Bapak Ismail Marzuki, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Bapak Arya Setya Nugroho, M.Pd dan Ibu Nur Fauziyah, M.Pd. selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dengan sabar dan banyak memberikan pengarahan yang sangat bermanfaat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

5. Dosen Universitas Muhammadiyah Gresik yang telah memberikan ilmu baik dari pengalaman hidupnya atau pengajaran dalam bidangnya masing-masing.
6. Ibu dan Bapak guru UPT SD Negeri 263 Gresik yang sudah berkenan memberikan tempat untuk penelitian.
7. Teman-teman seperjuangan angkatan 2015 semuanya yang telah banyak membantu sehingga dapat terselesaikan skripsi ini dengan baik.

Semoga atas segala bantuan yang telah diberikan dicatat sebagai amal ibadah dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis telah berusaha sebaik-baiknya dalam penulisan skripsi ini apabila ada kesalahan dan kekurangan dalam penyajiannya diharapkan saran dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga penulisan ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya. Aamiin.

Gresik, 19 Desember 2019

Penulis

Izzatin Nafsih

ABSTRAK

Izzatin Nafsih. 2019 Pengembangan Media Monopoli berbasis Peta Indonesia pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV UPT SD Negeri 263 Gresik. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Gresik. Pembimbing (I) Nur Fauziah, M.Pd, Pembimbing (II) Arya Setya Nugroho, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis peta Indonesia pada subtema keberagaman budaya bangsa kelas IV UPT SD Negeri 263 Gresik.

Pengembangan media monopoli berbasis peta Indonesia menggunakan model 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*) akan tetapi penelitian hanya sampai pada tahap ketiga yaitu pengembangan (*develop*). Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa media permainan monopoli yang menggunakan peta Indonesia yang dibuat timbul dengan alas gabus. Penelitian ini dilakukan di kelas IV UPT SD Negeri 263 Gresik dengan jumlah 14 peserta didik. pengumpulan data yang digunakan yaitu validasi media, tes hasil belajar dan angket respon peserta didik. teknik analisis data yang digunakan yaitu, analisis kepraktisan media dan keefektifan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji kevalidan media monopoli berbasis peta Indonesia dengan penilaian dari validator pertama yaitu guru kelas IV dan validator kedua dosen PGSD telah memenuhi kategori valid dengan skor rata-rata yaitu 85.71% sehingga media pembelajaran dapat dikatakan layak untuk digunakan. Kefektifan penggunaan media pembelajaran diukur menggunakan tes hasil belajar yang berupa lembar evaluasi. Lembar evaluasi ini mencakup materi tentang keberagaman budaya bangsa. tes hasil belajar diikuti 14 peserta didik dengan 12 peserta didik tuntas dan 2 yang tidak tuntas dengan perolehan skor <70. Tes hasil belajar mendapatkan skor rata-rata 85.71% dan termasuk dalam kategori tuntas dikarenakan ketuntasan secara klaksikal yaitu 85.71%.

Kata kunci : *Model 4-D, Monopoli berbasis Peta Indonesia*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Batasan Masalah.....	6
F. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8

1. Pengembangan Media Pembelajaran Model 4-D	8
a. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	8
b. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	9
c. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	9
d. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	9
2. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli	10
b. Fungsi Media Pembelajaran	11
3. Permainan Monopoli	12
a. Aturan Permainan Monopoli	14
4. Peta Indonesia.....	16
a. Pengertian Peta Menurut Para Ahli	17
b. Komponen-Komponen Peta	17
5. Subtema Keberagaman Budaya Bangsa	19
B. Indikator Media Pembelajaran	20
C. Penelitian Yang Relevan	22
D. Kerangka Berpikir.....	24

BAB III METODE PENELITIAN

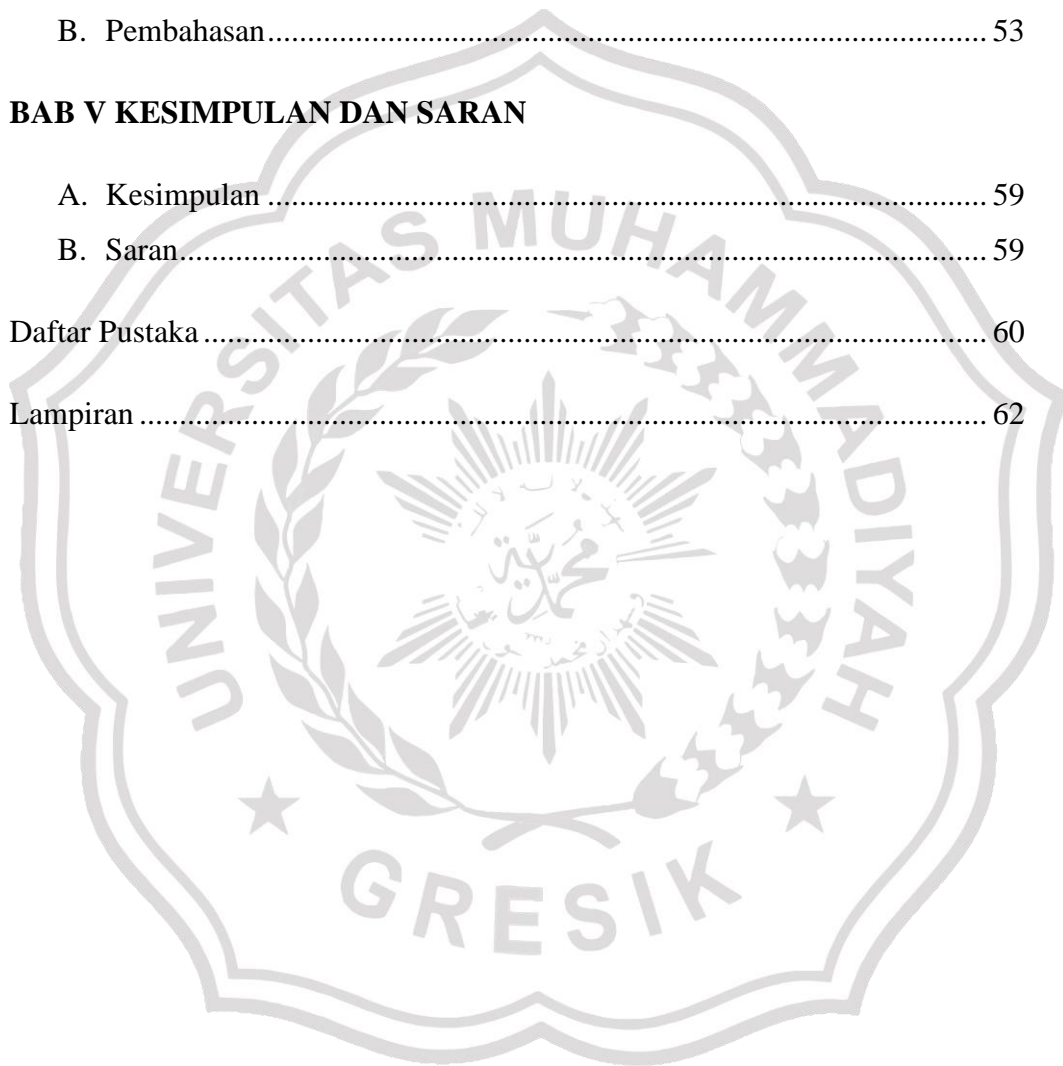
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	26
C. Subjek Penelitian.....	27
D. Prosedur Penelitian.....	27
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	27
a. Analisis Awal	27
b. Analisis Peserta Didik	28
c. Analisis Materi	28
d. Analisis Tugas	28
e. Analisis Tujuan Pembelajaran	29
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	29
a. Pemilihan Bahan Media Pembelajaran.....	29

b. Pemilihan Format	30
c. Desain Media Pembelajaran	31
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	31
a. Validasi.....	31
b. Revisi.....	32
c. Uji Coba.....	32
E. Metode Pengumpulan Data	34
1. Validasi Media Pembelajaran	34
2. Angket Respon Peserta Didik.....	34
3. Tes Hasil Belajar	34
F. Instrumen Penelitian.....	34
1. Lembar Validasi Media	34
2. Lembar THB.....	35
3. Lembar Angket Respon Peserta Didik	35
G. Teknik Analisis Data.....	35
1. Analisis Validasi Media	35
2. Analisis Keefektifan Media	36
a. Tes Hasil Belajar Peserta Didik	36
b. Respon Peserta Didik	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

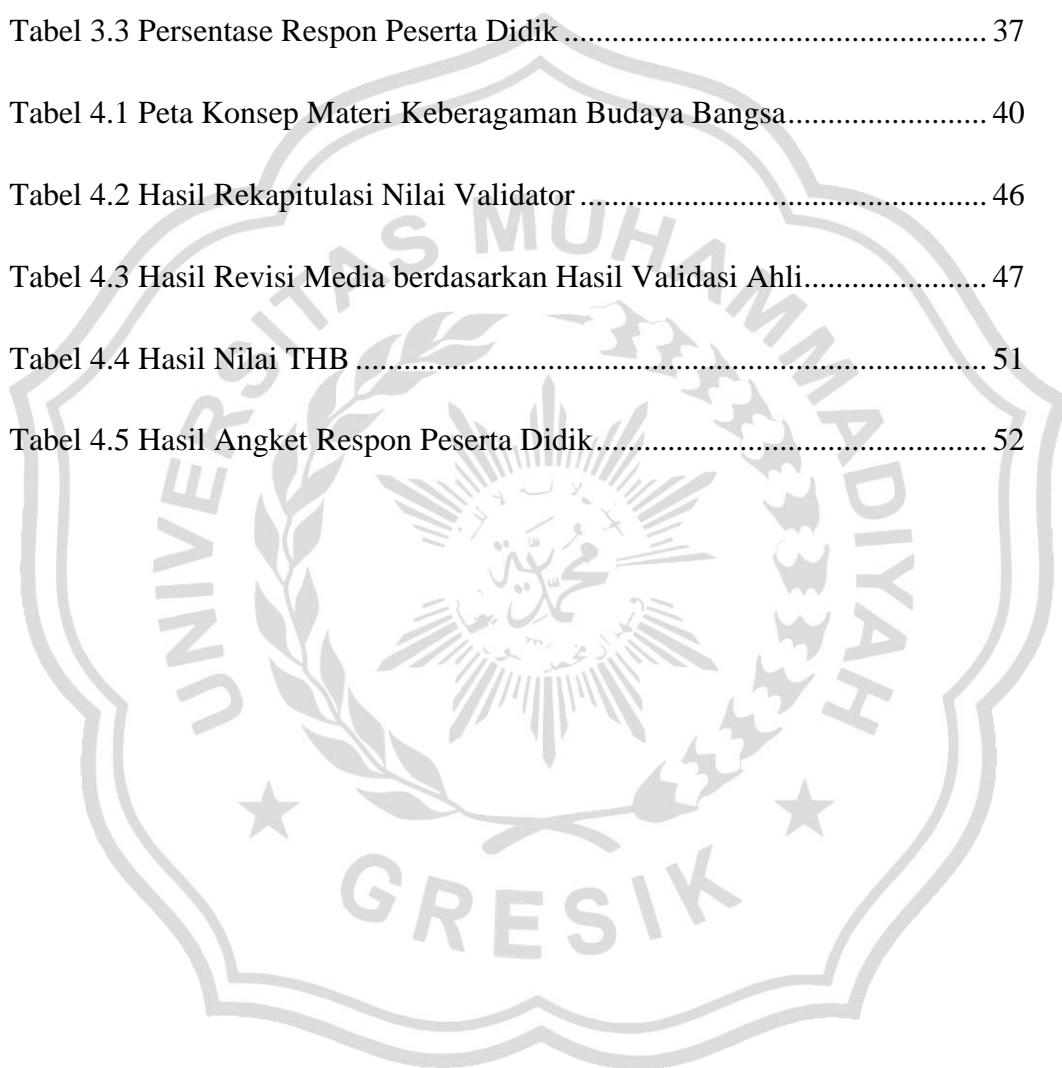
A. Hasil Penelitian	38
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	38
a. Analisis Awal	38
b. Analisis Peserta Didik	39
c. Analisis Materi	39
d. Analisis Tugas	40
e. Perumusan Tujuan Pembelajaran	41
2. Tahap Perencanaan (<i>Define</i>).....	41
a. Pemilihan Bahan Media Pembelajaran.....	41
b. Pemilihan Format	43

c. Rancangan Awal Media Pembelajaran.....	43
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	45
a. Validasi	45
b. Revisi	46
c. Uji Coba	49
B. Pembahasan.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	59
Daftar Pustaka	60
Lampiran	62



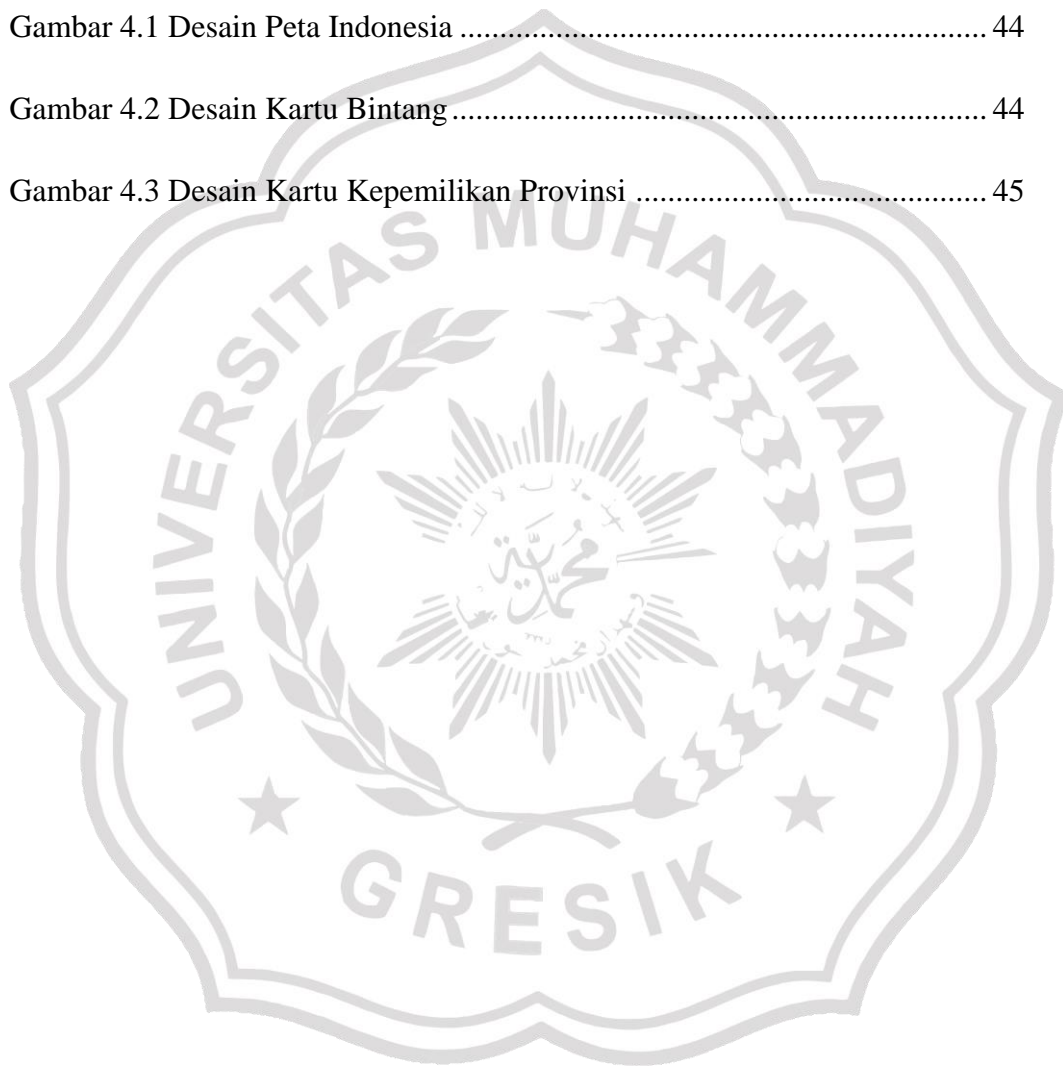
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Persentase Hasil Validitas.....	36
Tabel 3.2 Pedoman Skor Penilaian	37
Tabel 3.3 Persentase Respon Peserta Didik	37
Tabel 4.1 Peta Konsep Materi Keberagaman Budaya Bangsa.....	40
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Nilai Validator	46
Tabel 4.3 Hasil Revisi Media berdasarkan Hasil Validasi Ahli.....	47
Tabel 4.4 Hasil Nilai THB	51
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	52



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Modifikasi model pengembangan 4D menurut Thiagarajan.....	33
Gambar 4.1 Desain Peta Indonesia	44
Gambar 4.2 Desain Kartu Bintang	44
Gambar 4.3 Desain Kartu Kepemilikan Provinsi	45



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Silabus	62
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	65
Lampiran 3 Materi Pembelajaran	72
Lampiran 4 Lembar Kerja Peserta Didik	79
Lampiran 5 Lembar Validasi Media Pembelajaran	81
Lampiran 6 Lembar Validasi Media Pembelajaran	84
Lampiran 7 Kisi-kisi Soal Evaluasi.....	87
Lampiran 8 Soal Evaluasi	95
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Peserta Didik	98
Lampiran 10 Nilai Tes Hasil Belajar	100
Lampiran 11 Hasil Validasi Media Pembelajaran	101
Lampiran 12 Hasil Validasi Media Pembelajaran	104
Lampiran 13 Hasil Nilai Tertinggi	107
Lampiran 14 Hasil Nilai Terendah.....	109
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Peserta Didik	111
Lampiran 16 Dokumentasi.....	116