

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Gambaran Umum Sekolah

##### A. Identitas Sekolah



Gambar 5. Lokasi Sekolah

Nama Sekolah	UPT SPF SD NEGERI 101751 Klambir Lima Kebun
Alamat	Jl. Klambir Lima Pasar I Umum Desa Klambir Lima
Kabupaten	Deli Serdang
Kecamatan	Hamparan Perak
Desa	Klambir Lima kebun
Kode Pos	20374
NPSN	10200764
NSS	101070101010
Status	Negeri
Jenjang Akreditasi	B
Waktu Belajar	Pagi dan siang
No Sk Pendirian	006
Tanggal SK. Pendirian	14-02-2018

Tabel 7. Daftar Data Sekolah

## B. Letak Geografis

Sekolah UPT SPF SD NEGERI 101751 beralamat di jl. Klambir Lima Pasar I Umum , Desa Klambir Lima Kebun, Kec.Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. UPT SPF SD NEGERI 101751 berada di koordinat Garis lintang : 3.632100000000 dan Garis bujur: 98.594100000000. UPT SPF SD NEGERI 101751 memiliki akreditasi B dengan nilai 87 (akreditasi tahun 2018) dari BAN-S/M No SK : 119/BAN-PDM/SK/2023 (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah. UPT SPF SD NEGERI 101751 . Berdasarkan observasi yang dilakukan, luas lahan dari UPT SPF SD NEGERI 101751 ialah Lahan sebesar 1.836 m<sup>2</sup>.

## C. Visi dan Misi



Gambar 6. Visi Dan Misi Sekolah

**VISI :** Mewujudkan SDN 101751 Klambir Lima Sebagai Sekolah yang unggul dalam prestasi, prima dalam pelayanan, dan peduli terhadap lingkungan hidup.

**MISI :** - Menyiapkan generasi bermutu yang memiliki potensi dan prestasi dibidang IMTAQ dan IPTEK.

- Menciptakan iklim dan budaya pelayanan prima dalam proses pembelajaran dan hubungan masyarakat.
- Memanfaatkan secara optimal sumber daya manusia yang peka dalam rangka membangun citra sekolah sebagai sekolah peduli dan berbudaya lingkungan.

## D. Sarana Prasarana

Sarana dan prasarana adalah salah satu pendukung agar suatu pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan dapat terlaksana sebagaimana tujuan yang telah ditetapkan. Adapun sarana yang ada di UPT SPF SDN 101751 Klambir V terdiri dari ruang kelas berjumlah 11 ruang kelas dengan kondisi yang cukup baik, kemudian ada ruang kepala sekolah, ruangan perpustakaan dapat dikatakan cukup baik karena di UPT SPF SDN 101751 Klambir V

disediakan perpustakaan sebagai sarana membaca untuk siswa. Pada ruangan UKS dan ruangan guru sudah efisien.

Selanjutnya tempat bermain/berolahraga mempunyai fasilitas sudah cukup bagus dan memadai. Untuk toilet/kamar mandi cukup bagus dan mencukupi, karena toilet memiliki 4 ruang tandas dan dilengkapi kran air, serta kran untuk tempat wudhu di luarnya. Untuk toilet guru terpisah dengan toilet murid, yang mana toilet guru berada di dalam kantor guru, toilet guru hanya berjumlah 1 ruangan dengan fasilitas yang memadai.

### **1. Perpustakaan**

Dengan adanya perpustakaan di UPT SPF SDN 101751 Klambir V , maka dapat menunjang proses belajar mengajar. Fasilitas yang dimiliki dalam perpustakaan sudah cukup memadai, Namun hanya perlu sedikit penambahan dan perbaikan, seperti meja dan kursi membaca agar peserta didik dapat membaca di perpustakaan. Pihak UPT SPF SDN 101751 Klambir V juga bisa mengaktifkan kegiatan membaca ke perpustakaan agar minat membaca para siswa dapat lebih meningkat,

### **2. Ruang Pimpinan**

Ruang Pimpinan merupakan suatu ruangan yang tersendiri terletak di lantai satu bersebelahan dengan ruangan tata usaha dengan dilengkapi sarana sebagai berikut :

Meja	1 Buah
Kursi	1 Buah
Meja dan Kursi Tamu	1 Set
Simbol Kenegaraan	2 Buah
Papan Statistik	1 Buah
Lemari	2 Buah
Jam Dinding	1 Buah
Tempah Sampah	1 Buah
Dispenser dan Galon Air	1 Buah
Kamar Mandi	1 Ruang

Tabel 8. Sarana Dan Prasarana Ruang Pimpinan

### **3. Ruang Guru dan Ruang Tata Usaha**

Ruang guru di UPT SPF SDN 101751 Klambir V di dalamnya terdapat beberapa fasilitas yaitu:

Lemari	1 Buah
Kursi	8 Buah

Meja Besar	1 Buah
Foto Presiden dan Wakil	1 Buah
Jam Dinding	1 Buah
Kipas Angin	2 Buah
Papan Pengumuman	1 Buah
Bel Sekolah	1 Buah
Soket Listrik	1 Buah

Tabel 9. Sarana Dan Prasarana Ruang Guru Serta Ruang Tata Usaha

#### 4. Ruang UKS

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat UKS (Unit Kesehatan Sekolah) di dilengkapi UPT SPF SDN 101751 Klambir V dengan sarana sebagaimana tercantum di bawah ini :

Perlengkapan P3K	1 Buah
Lemari	1 Buah
Tempat Tidur	1 Buah
Tempat Sampah	1 Buah
Jam Dinding	1 Buah

Tabel 10. Sarana dan Prasarana Ruang UKS

#### 5. Kantin

Berdasarkan pengamatan kami mengenai ruang kantin di UPT SPF SDN 101751 Klambir V memiliki 2 buah kantin dengan letak yang strategis .

NO	NAMA GEDUNG	JUMLAH	KEADAAN/KONDISI GEDUNG			
			BAIK	RUSAK RINGAN	RUSAK BERAT	KETERANGAN
1	Ruang Kelas	11	✓			
2	Ruang Perpustakaan	1	✓			
3	Ruang Pimpinan	1	✓			
4	Ruang Guru	1	✓			
5	Ruang Tata Usaha	1	✓			
6	Ruang Uks	1	✓			
7	Kamar Mandi	4	✓			
8	Gudang	1	✓			

9	Tempat Bermain/ Berolahraga	1	✓			
10	Kantin	2	✓			
11	Tempat Berwudhu'	1	✓			
12	Green House	1	✓			

Tabel 11. Sarana Prasarana Pembelajaran UPT SPF SDN 101751 Klambir 5

## 4.2 Hasil Pembahasan

Penyajian data validasi adalah proses mengumpulkan, mengolah, dan menampilkan data yang digunakan untuk menguji kebenaran dan kehandalan instrumen penelitian, seperti soal, kuesioner, atau lembar kerja peserta didik. Menurut Sugiyono (2013:348) Validitas adalah "Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid.

Analisis hasil pengembangan produk melibatkan proses evaluasi dan penilaian terhadap keberhasilan perusahaan dalam mengembangkan produk baru atau inovasi produk-produk yang ada. Kotler (2017) mengatakan pengembangan produk menjadi konsep fisik dengan tujuan menyakinkan bahwa gagasan produk dapat diubah menjadi produk yang dapat bekerja.

### 4.2.1 Hasil Validasi Kelayakan

#### A. Lembar Penilaian Validasi kelayakan Ahli Materi

Kriteria	Butir Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	5				
	2. Media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	5				
Aspek Relevansi	3. Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5				

	4. Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta Didik	5				
<b>Aspek Keakuratan</b>	5. Ilustrasi pada materi relevan dengan kompetensi yang disajikan	5				
	6. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	5				
	7. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir		4			
	8. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari		4			
	9. Pengemasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)	5				
<b>Aspek Kelengkapan Sajian</b>	10. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	5				
<b>Aspek Konsep Dasar Materi</b>	11. Kesesuaian konsep pembelajaran IPS mengenai Sejarah Penjajahan Belanda & Jepang	5				
<b>Aspek Kesesuaian Sajian Dengan Tuntutan Pembelajaran Yang Terpusat Pada Peserta Didik</b>	12. Mendorong rasa keingintahuan peserta didik	5				
	13. Mendorong terjadinya interaksi peserta didik	5				
	14. Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya Sendiri	5				
	15. Mendorong peserta didik belajar secara berkelompok	5				
<b>Total Keseluruhan</b>			<b>73</b>			

Tabel 12. Penilaian Validasi Ahli Materi

### Responden Validasi Ahli Materi

No Re s	Pernyataan															Juml ah Skor	Skor %	katego ri	K o d e
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
1/ Re s	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	73	97,3	Sangat Kuat	5

Tabel 13 Responden Validasi Ahli Materi

$$\frac{\text{Skor yang di berikan validator}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{73}{75} \times 100 = 97,3 \%$$

Maka hasil yang diperoleh dari Validasi skor ahli materi sudah mencapai kriteria yaitu  $\geq 97,3\%$  maka Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS sudah dinyatakan valid/layak untuk digunakan tanpa revisi dan dikategorikan sangat kuat.

#### B. Lembar Penilaian Validasi Kelayakan Ahli Media

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Efisiensi media	1. Mudah digunakan	5				
	2. Mudah disimpan		4			
	3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	5				
	4. Kemerarikan pengemasan desain media permainan papan		4			
	5. Desain warna media permainan Papan permainan monopoli		4			
Keakuratan media	6. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media permainan Papan monopoli mudah dipahami	5				
	7. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	5				

	8. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu	5				
Estetika	9. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan		4			
	10. Keserasian warna tulisan pada Kartu		4			
	11. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan papan	5				
	12. Ketepatan warna pada kolom papan permainan		4			
	13. Kemenarikan kartu		4			
Ketahanan Media Keamanan bagi peserta didik	14. Tidak mudah lepas, patah, ataupun hancur saat digunakan	5				
	15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam dan tidak berat)	5				
<b>Total Keseluruhan</b>			<b>68</b>			

Tabel 14. Penilaian Validasi Ahli Media

### Responden Validasi Ahli Media

No . Re s	Pernyataan															Juml ah Skor	Skor %	katego ri	K o d e
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1				
1/ Re s	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	<b>68</b>	<b>90,6</b>	Sangat Kuat	<b>5</b>

Tabel 15. Responden Validasi Ahli Media

$$\frac{\text{Skor yang di berikan validator} \times 100}{\text{Skor maksimal}} = \frac{68 \times 100}{75} = 90,6\%$$

Maka hasil yang diperoleh dari Validasi skor ahli media sudah mencapai kriteria yaitu  $\geq 90,6\%$  maka Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS sudah dinyatakan valid/layak untuk digunakan tanpa revisi dan dikategorikan sangat kuat.

### C. Lembar Penilaian Validasi Respon Guru Terhadap Kelayakan Materi

Kriteria	Butir Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Aspek Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	5				
	2. Media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	5				
	3. Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta Didik	5				
	4. Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta Didik		4			
	5. Ilustrasi pada materi relevan dengan kompetensi yang disajikan		4			
Aspek Keakuratan	6. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	5				
	7. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir	5				
	8. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	5				

	9. Pengemasan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)	5				
<b>Aspek Kelengkapan Sajian</b>	10. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	5				
<b>Aspek Konsep Dasar Materi</b>	11. Kesesuaian konsep pembelajaran IPS mengenai Sejarah Penjajahan Belanda & Jepang	5				
<b>Aspek Kesesuaian Sajian Dengan Tuntutan Pembelajaran Yang Terpusat Pada Peserta Didik</b>	12. Mendorong rasa keingintahuan peserta didik	5				
	13. Mendorong terjadinya interaksi peserta didik	5				
	14. Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri	5				
	15. Mendorong peserta didik belajar secara berkelompok	5				
<b>Total Keseluruhan</b>			<b>73</b>			

Tabel 16. Penilaian Validasi Respon Guru Terhadap Materi

### Responden Validasi Guru terhadap Materi

No Re s	Pernyataan															Juml ah Skor	Skor %	katego ri	k o d e
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
1/ Re s	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	97,3	Sangat Kuat	5

Tabel 17. Responden Validasi Guru terhadap Materi

$$\frac{\text{Skor yang di berikan validator}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{73}{75} \times 100 = 97,3 \%$$

Maka hasil yang diperoleh dari Validasi skor ahli materi sudah mencapai kriteria yaitu  $\geq 97,3\%$  maka Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS sudah dinyatakan valid/layak untuk digunakan tanpa revisi dan dikategorikan sangat kuat.

#### D. Lembar Penilaian Validasi Respon Guru terhadap Kelayakan Media

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Efisiensi media	1. Mudah digunakan	5				
	2. Mudah disimpan	5				
	3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	5				
	4. Kemenarikan pengemasan desain media permainan papan	5				
	5. Desain warna media permainan Papan permainan monopoli		4			

Keakuratan media	6. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media permainan Papan monopoli mudah dipahami	5				
	7. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	5				
	8. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengetikan pada kartu	5				
Estetika	9. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan		4			
	10. Keserasian warna tulisan pada Kartu		4			
	11. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan papan		4			
	12. Ketepatan warna pada kolom papan permainan		4			
	13. Kemenarikan kartu	5				
Ketahanan Media	14. Tidak mudah lepas, patah, ataupun hancur saat digunakan	5				
Keamanan bagi peserta didik	15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam dan tidak berat)	5				
<b>Total Keseluruhan</b>			<b>70</b>			

Tabel 18. Penilaian Validasi Respon Guru terhadap Media

### Responden Validasi Respon Guru terhadap Media

No Re s	Pernyataan															Juml ah Skor	Skor %	katego ri	k o d e
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
1/ Re s	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	70	93,3	Sangat Kuat	5

Tabel 19 Responden Validasi Respon Guru terhadap Media

$$\frac{\text{Skor yang di berikan validator}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{70}{75} \times 100 = 93,3 \%$$

Maka hasil yang diperoleh dari Validasi skor ahli media sudah mencapai kriteria yaitu  $\geq 93,3\%$  maka Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS sudah dinyatakan valid/layak untuk digunakan tanpa revisi dan dikategorikan sangat kuat.

Validator	Jumlah	Kategori
Ahli Materi	97,3%	Sangat kuat
Ahli Media	90,6 %	Sangat kuat
Respon Guru Mengenai Materi	97,3%	Sangat kuat
Respon Guru Mengenai Media	93,3 %	Sangat kuat
<b>Rata – rata</b>	94,625%	Sangat Kuat

Tabel 20 Hasil Penilaian Validator Ahli dan Respon Guru Terhadap Media

Berdasarkan tabel hasil rata-rata penilaian validator ahli dan respon guru diatas menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan masuk kedalam kategori valid, dengan nilai persentase rata-rata 94,625%. Kategori persentase rata-rata tersebut menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dan dapat diuji cobakan dilapangan.

#### 4.2.2. Hasil Validasi Kepraktisan

Instrumen Penilaian dalam melakukan uji kepraktisan adalah dengan menggunakan angket respon peserta didik. Hasil data yang diperoleh dari penilaian angket respon peserta didik kemudian dianalisis menggunakan kriteria menurut Akbar, (2015). Rangkuman hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel ini:

**Instrumen Respon Siswa/i terhadap Media Permainan Monopoli**

Nama Responden	Petar yaan															Jumlah Skor	Skor %	kategori	Kode
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14					
Angga Fadillah	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	65	92,8%	sangat kuat	5	
Aditya Ramadhan	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	65	92,8%	sangat kuat	5	
Akbar Pirmansyah	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	65	92,8%	sangat kuat	5	
Alfairuz Chabib	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	65	92,8%	sangat kuat	5	
Alif Gio Prananda	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	65	92,8%	sangat kuat	5	
Aqyla Sari	4	5	5	5	5	3	3	3	4	4	5	4	5	5	60	85,71%	sangat kuat	5	
Arka Febian	4	5	4	5	5	4	5	3	4	5	4	3	5	5	61	87,14%	sangat kuat	5	
Bunga Astari	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	65	92,8%	sangat kuat	5	
Dewi Kartika	4	5	4	5	5	4	5	3	4	5	5	4	5	5	63	90%	sangat kuat	5	
Faiz Alfarizi	4	5	5	5	5	5	4	3	4	3	4	3	5	5	60	85,71%	sangat kuat	5	
Farhan Al Faqih	3	5	4	5	5	4	5	3	4	5	5	3	5	5	61	87,14%	sangat kuat	5	
Kofifah Khoirina	4	5	5	5	4	5	4	3	4	4	5	3	5	4	60	85,71%	sangat kuat	5	
Mirza Fikri Nst	3	4	3	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	61	87,14%	sangat kuat	5	
M. Albimansyah	4	5	5	5	5	3	4	3	4	4	4	3	5	5	59	84,28%	sangat kuat	5	
Muhammad Hafiz	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	65	92,8%	sangat kuat	5	
Naira Habisyah	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	65	92,8%	sangat kuat	5	
Nova Nurliza	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	65	92,8%	sangat kuat	5	
Renita Yumna	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	66	94,28%	sangat kuat	5	
Riska Anggraini	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	66	94,28%	sangat kuat	5	
Saiful Fajri	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	67	95,71%	sangat kuat	5	
Shifa Riandra	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	67	95,71%	sangat kuat	5	

Zidan Alfiansyah	4	5	5	5	5	3	4	3	5	5	5	5	5	5	64	91,42%	sangat kuat	5
Mildan Alfiandra	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	64	91,42%	sangat kuat	5
Afgan Aldousman	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	66	94,28%	sangat kuat	5
Mohammad Rizki	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	67	95,71%	sangat kuat	5
Danies	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	64	91,42%	sangat kuat	5
<b>TOTAL</b>														<b>1661</b>				
<b>Rata – Rata</b>															<b>90%</b>	Sangat praktis		

Tabel 21. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Berdasarkan tabel diatas, peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Menunjukkan hasil keseluruhan persentase yang diperoleh dari penyebaran angket respon peserta didik kelas V SDN 101751 Klambir V Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli serdang dengan nilai rata ratanya adalah 90% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS pada siswa kelas Vdi SDN 101751 Desa Klambir Lima, Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara dapat tercapai dengan kategori sangat praktis.

#### 4.2.3. Hasil Validasi Keefektifan

##### A. Perbandingan Hasil Belajar sebelum menggunakan media Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan.

Untuk mengetahui seberapa efektifnya penggunaan Pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS maka peneliti melakukan uji validasi keefektifan berdasarkan nilai *pre-test dan post-test* . *Pre-test* terdiri dari 5 soal pilihan berganda dan 5 soal isian, *Post-test* terdiri dari 10 soal pilihan berganda, 5 soal isian dan 5 soal menjodohkan gambar. Adapun hasil yang didapat sebagai berikut :

Tabel 22. Pre test (sebelum mengikuti/menggunakan media)

NO	NAMA	PRE – TEST
1	Angga Fadillah	50
2	Aditya Ramadhan	60
3	Akbar Pirmansyah	50

4	Alfairuz Chabib	20
5	Alif Gio Prananda	40
6	Aqyla Sari	60
7	Arka Febian	50
8	Bunga Astari	40
9	Dewi Kartika	20
10	Faiz Alfarizi	40
11	Farhan Al Faqih	50
12	Kofifah Khoirina	30
13	Mirza Fikri Nst	60
14	M. Albimansyah	40
15	Muhammad Hafiz	30
16	Naira Habisyah	30
17	Nova Nurliza	40
18	Renita Yumna	30
19	Riska Anggraini	60
20	Saiful Fajri	40
21	Shifa Riandra	60
22	Zidan Alfiansyah	40
23	Mildan Alfiandra	20
24	Afgan Aldousman	30
25	Mohammad Rizki	60
26	Danies	50

**B. Perbandingan Hasil Belajar setelah menggunakan media Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan.**

Tabel 23. Post test (sesudah mengikuti/menggunakan media)

NO	NAMA	POST- TEST
1	Angga Fadillah	97
2	Aditya Ramadhan	97
3	Akbar Pirmansyah	97
4	Alfairuz Chabib	91

5	Alif Gio Prananda	97
6	Aqyla Sari	76
7	Arka Febian	75
8	Bunga Astari	100
9	Dewi Kartika	82
10	Faiz Alfarizi	75
11	Farhan Al Faqih	73
12	Kofifah Khoirina	76
13	Mirza Fikri Nst	82
14	M. Albimanyah	76
15	Muhammad Hafiz	85
16	Naira Habisyah	100
17	Nova Nurliza	100
18	Renita Yumna	100
19	Riska Anggraini	100
20	Saiful Fajri	100
21	Shifa Riandra	100
22	Zidan Alfiansyah	88
23	Mildan Alfiandra	100
24	Afgan Aldousman	100
25	Mohammad Rizki	100
26	Danies	94

**C. Pre-test, Post-Test dan Nilai Rata-Rata Media Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS.**

NO	NAMA	PRE - TEST	POST- TEST	Nilai Rata-rata Perseorangan	Keterangan
1	Angga Fadillah	50	97	73.5	Tuntas
2	Aditya Ramadhan	60	97	78.5	Tuntas

<b>3</b>	Akbar Pirmansyah	50	97	73.5	Tuntas
<b>4</b>	Alfairuz Chabib	20	91	55.5	Tuntas
<b>5</b>	Alif Gio Prananda	40	97	68.5	Tuntas
<b>6</b>	Aqyla Sari	60	76	68	Tuntas
<b>7</b>	Arka Febian	50	75	62.5	Tuntas
<b>8</b>	Bunga Astari	40	100	70	Tuntas
<b>9</b>	Dewi Kartika	20	82	51	Tuntas
<b>10</b>	Faiz Alfarizi	40	75	57.5	Tuntas
<b>11</b>	Farhan Al Faqih	50	73	61.5	Tuntas
<b>12</b>	Kofifah Khoirina	30	76	53	Tuntas
<b>13</b>	Mirza Fikri Nst	60	82	71	Tuntas
<b>14</b>	M. Albimanyah	40	76	58	Tuntas
<b>15</b>	Muhammad Hafiz	30	85	57.5	Tuntas
<b>16</b>	Naira Habisyah	30	100	65	Tuntas
<b>17</b>	Nova Nurliza	40	100	70	Tuntas
<b>18</b>	Renita Yumna	30	100	65	Tuntas
<b>19</b>	Riska Anggraini	60	100	80	Tuntas
<b>20</b>	Saiful Fajri	40	100	70	Tuntas
<b>21</b>	Shifa Riandra	60	100	80	Tuntas

22	Zidan Alfiansyah	40	88	64	Tuntas
23	Mildan Alfiandra	20	100	60	Tuntas
24	Afgan Aldousman	30	100	65	Tuntas
25	Mohammad Rizki	60	100	80	Tuntas
26	Danies	50	94	72	Tuntas
	JUMLAH	1100	2361	1730.5	
	Rata –Rata	42%	90,68%	66,34%	

Tabel 24. Pre-test, Post-Test dan Nilai Rata-Rata Media Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil Keefektifan rata-rata Pre – test dan Post –test diatas menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan masuk kedalam kategori Efektif, dengan nilai persentase rata-rata 90,68 %. Kategori persentase rata-rata tersebut menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat efektif digunakan.

#### 4.3 Pembahasan

Penelitian dan pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS dilaksanakan pada siswa kelas V di SDN 101751 desa Klambir lima kecamatan hampan perak, kab Deli Serdang, sumatera Utara, menggunakan metode *Research and Development (R&D)*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media pembelajaran yang bersifat edukasi yang berkorelasi dengan materi ips dengan tema perjuangan pahlawanku melawawan penjajahan. Hal ini membuat peneliti ingin mengembangkan serta mengetahui ketercapaian yang diteliti terhadap yang ingin peneliti tujukkan yaitu :

1. Mengetahui Mengetahui sejauhmana Kelayakan media dalam permainan

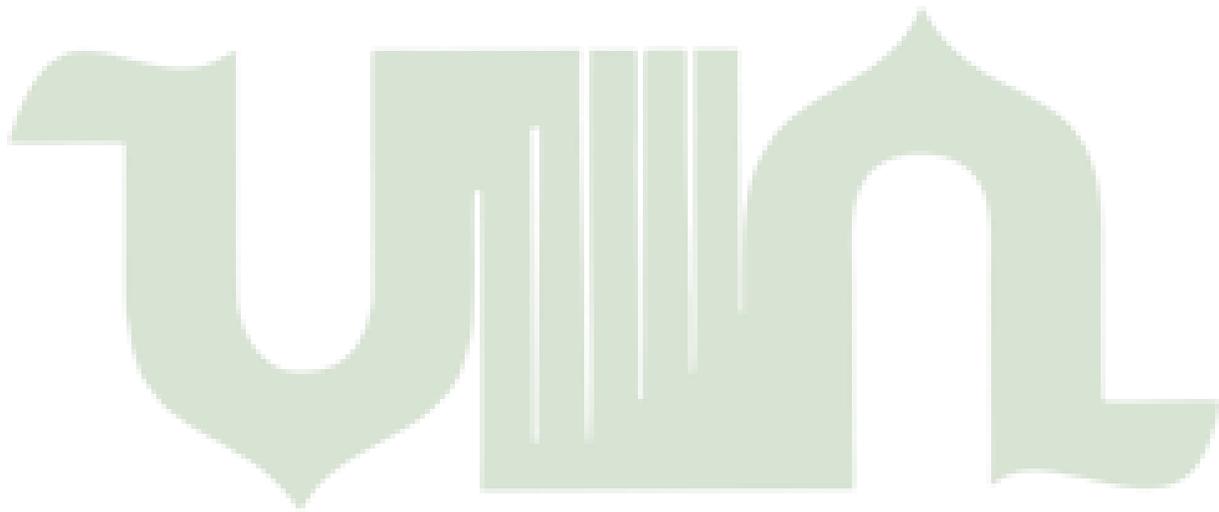
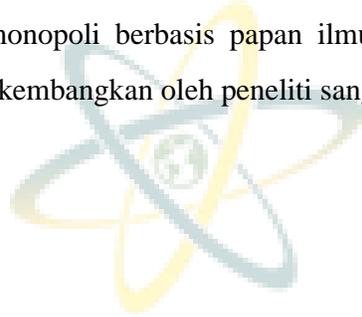
monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SDN 101751 Desa Klambir lima kecamatan hampan perak, kab Deli Serdang, Sumatera Utara.

2. Mengetahui sejauhmana Keefektifan murid sebelum dan setelah mengikuti permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan pada matapelajaran IPS di SDN 101751 Desa Klambir lima
3. Mengetahui sejauhmana Kepraktisan serta Kevalidan proses pembelajaran IPS sebelum dan setelah mengikuti permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan di SDN.101751 Desa Klambir Lima

Maka hasil dari penelitian yang dapat disimpulkan berkorelasi terhadap pengembangan Media pembelajaran yang bersifat edukasi materi ips dengan tema perjuangan pahlawanku melawan penajajahan ialah :

1. Menurut hasil Kelayakan rata-rata penilaian validator ahli dan respon guru diatas menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan masuk kedalam kategori valid, dengan nilai persentase rata-rata 94,625%. Kategori persentase rata-rata tersebut menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan oleh peneliti layak digunakan dan dapat diuji cobakan dilapangan.
2. Menurut hasil rata – rata kepraktisan suatu media , maka peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Menunjukkan hasil keseluruhan persentase yang diperoleh dari penyebaran angket respon peserta didik kelas V SDN 101751 Klambir V Kec. Hampan Perak, Kab. Deli serdang dengan nilai rata ratanya adalah 90% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SDN 101751 Desa Klambir Lima, Kec. Hampan Perak, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara dapat tercapai dengan kategori sangat praktis.

3. Menurut hasil Keefektifan rata-rata Pre – test dan Post –test diatas menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan masuk kedalam kategori Efektif, dengan nilai persentase rata-rata 90,68 %. Kategori persentase rata- rata tersebut menunjukkan bahwa Media pengembangan permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat efektif digunakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN