

DAFTAR PUSTAKA

- Akilla, N., Saputri, R., Agama, I., Al-Qur', I., Al-Ittifaqiah, A., & Ogan Ilir, I. (2024). Alur Tujuan Pembelajaran dan Asasmen. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(1). <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i1.793>
- Anas, N., Santi, N., Aimanun, & Mardianto. (2021). Prinsip dan Pengembangan Media IT dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Islamic Education*, 1(2), 74–82. <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.73>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Basri, M., Ayu, S. N., Nabilla, G., Berutu, S. L., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). *Background to the Arrival of the Dutch , VOC , Dutch East Indies .* 3(1), 21–26.
- Basri, M., & Siregar, D. (2024). *Situasi dan kondisi perlawanan terhadap penjajahan belanda di indonesia.* 1(3), 325–329.
- Dahlan, Z., & Nurzana, (2024). (2024). *Penjajahan Negara-Negara Barat Atas Negara-Negara Islam Magister Pendidikan Agama Islam , Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan , Siti Nurzana Zaini Dahlan Topik penting yang dibahas antara lain perkembangan kebudayaan dan peradaban Islam . SAW hingga saat.* 3(1).
- Dalimunthe, Jelita, Sapri, S. (n.d.). *Kreativitas Guru dalam Mengatasi Kekurangan Sarana dan Prasarana Pembelajaran Fikih.* 4(3), 1231–1240.
- Hariyanto, B., MZ, I., SU, W., & Rindawati. (2022). 4D Model Learning Device Development Method of the Physical Geography Field Work Guidance Book. *MATEC Web of Conferences*, 372, 05008.

<https://doi.org/10.1051/mateconf/202237205008>

Hasibuan, F. H. (2022). Pengembangan model pembelajaran tematik terpadu berbasis indikator berfikir kreatif. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 2275–2286.

Ixfina, F. D., Fitriani, S. L., & Rohma, S. N. (2024). *TANTANGAN MODERNITAS ABAD 21 DI ERA DISRUPSI DIGITAL TERHADAP GENERASI MILENIAL ELSE (Elementary School Education*. 8(1), 19–31.

Jian, G. J., & Nordin, N. (2023). *Mobile Monopoly Game : REV-OPOLY ON THE GO*. 4(1), 101–105.

K.A. Nalasari, N.K. Suarni, & I.M.C. Wibawa. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146.
https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658

Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *All Rights Reserved*, 8(4), 860.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>

Mamahit, A., Pauzia, A. R., Septihadi, H., Eva, N., Oktapiani, S. N., Utami, T. Z., & Azhari, B. (2024). *Penilaian Dan Evaluasi Dalam Pendidikan IPS. 1*.

Manik, E., Nasution, S., & Sumanti, S. T. (2023). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Pada Proses Pembelajaran. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 659–668.
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.464>

Mardiani, S. I., Sukenda Egok, A., & Valen, A. (2023). Pengembangan Media Monopoly Game Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV. *IPAR: Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–12.

Mardianto, M., Anas, N., Baniah, S., & Sadat, M. A. (2021). Strategi dan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Pandemi Covid-19. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 2(1), 13–24.

<https://doi.org/10.53802/fitrah.v2i1.56>

Marsela, F., Wahdani, N., Bahri, S., Rosita, D., & dan Konseling, B. (2023). Efektivitas Media Permainan Monopoli Dalam Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Journal Visipena*, 14(1), 1–13. <https://ejournal.bbg.ac.id/Visipena>

May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>

Mey Lestanti Mukodri, D., Safitri, T., San Agustina, N., & Kemenkes Tanjungpinang, P. (2023). Game Edukasi Monopoli Anemia (GEMA) sebagai Media Penyuluhan tentang Anemia di Posyandu Remaja Fresh. *Segantang Lada : Jurnal Pengabdian Kesehatan*, 1(1), 21–26. <https://ejournal.poltekkes-tanjungpinang.ac.id/index.php/SEGANTANG/article/view/101>

Munir Tubagus, Haerudin, Apit Fathurohman, Adiyono, A. (2023). the Impact of Technology on Islamic Pesantren Education and the Learning Outcomes of Santri: New Trends and Possibilities. *Journal of Conflict Management*, 3(1), 13–24.

Nasution, A. G. J. (2020). (2020). Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi. *Rake Sarasin*, 36.

Pai, I. N., Budi, D. A. N., Subject, P., Smpn, A. T., & Banyuwangi, G. (2023). ICHES : International Conference on Humanity Education and Social. *International Conference on Humanity Education and Sosial*, 2(1), 11.

R. Septianingsih, D. Safitri, S. S. (2023). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>

Rahmawati, F. (2023). *Pengembangan Media Monopoli untuk meningkatkan Pemahaman siswa materi bersatu dalam keberagaman pada mata pelajaran PPKN di kelas 3 Sekolah Dasar*. 1(3), 132–137.

Rambe, A. H., Aufa, A., Gustiani, G., Mawaddah, M., & ... (2022). Sharing Media Pembelajaran Kreatif antara Mahasiswa dan Guru untuk Meningkatkan

Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 1607–1611.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3169%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3169/2660>

Riskiani, M. A. D. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 42–61.

Sama, H., Studi, P., Informasi, S., Internasional, U., Ladi, B., Indah, T., Batam, K., & Riau, K. (n.d.). *PENGEMBANGAN WEBSITE E-LEARNING BERDASARKAN PREFERENSI MAHASISWA UIB DENGAN METODE*. 6(1), 1–13.

Sirait, J., & Oktavianty, E. (2021). Pengembangan dan Validasi Angket Motivasi Belajar Fisika (AMBF): Studi Pilot. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(3), 305. <https://doi.org/10.20527/jjpf.v5i3.3829>

Susanti, E., Salsabila, N., & Syabila, T. (2023). Analisis Interaksi Sosial Mahasiswa Pelanggan Aplikasi Tiktok pada Mahasiswa IPS. *Pendidikan Tambusai*, 7, 30871–30879.

Syahfitri, R., & Rambe, R. N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(4), 138–153. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.428>

Violla, A. S., Sholikatur, N. A., Wulandari, A. P., Handika, I., Alvaro, R., Huda, Y. M., & Psikologi, P. S. (n.d.). *KARAKTER KERJASAMA ANAK DI USIA SD*. 54–60.

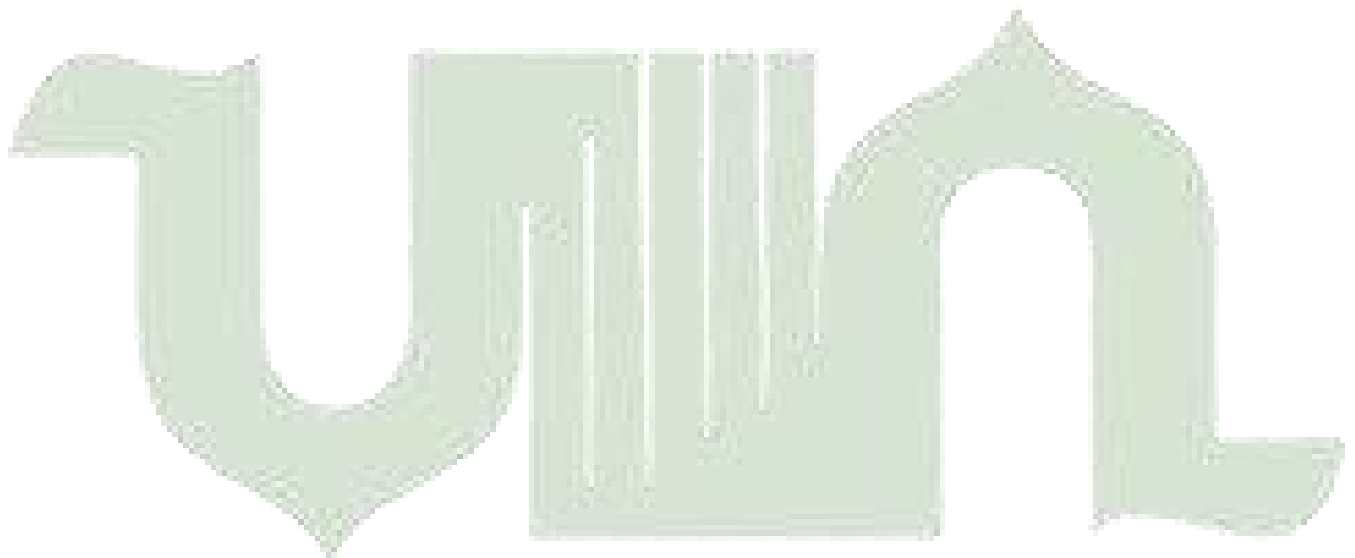
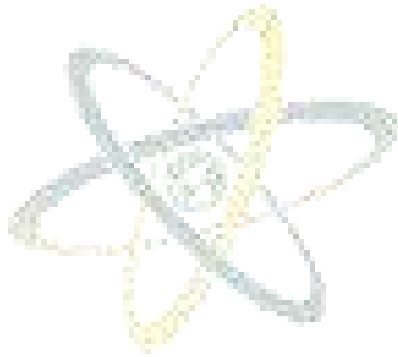
Widiastuti, S. (n.d.). *MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MASA KENORMALAN BARU DI SDIT TASMIRA PANCORAN MAS DEPOK*. 3(2), 2021.

Yusnaldi, E., Damayanti, L., Irfani, S. Y., & Prastiwi, T. S. (2023). *Pentingnya Penanaman Sikap Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran IPS*. 7, 30404–30408.

Zhou, S. B., & Bakhr, N. M. (2023). Application of Serious Games and Digital Game Based Learning (DGBL) in Higher Education: A Systematic Review.

Migration Letters, 20, 823–841.

Zuriatin. (2022). Perkembangan pendidikan dan pengajaran masa pendudukan Jepang tahun 1942-1945. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 03(01), 24–30.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

LAMPIRAN 1 SURAT IZIN PENELITIAN SKRIPSI DARI KAMPUS



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-6435/ITK.III/ITK.V.3/PP.00.9/05/2024

27 Mei 2024

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala Kepala sekolah SDN 101751 Klambir lima

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Aditya Nugraha
NIM : 0306201003
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 21 Juni 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Jln klambir V dusun I pasar 5 Kelurahan Desa klambir V Kecamatan Hamparan perak

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jln Klambir lima Pasar I Umum Klambir Lima Kebun, kecamatan hamparan Perak, Kabupaten Deli serdang, Sumatera Utara, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Pengembangan Permainan Monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SDN 101751 desa Klambir lima, Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 27 Mei 2024
a.n. DEKAN
Ketua Program Studi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah



Digitaly Signed

Dr. Nirwana Anas, S.Pd, M.Pd
NIP. 197612232005012004

Tembusan:

- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

info: Silahkan scan QRCode diatas dan klik link yang muncul, untuk mengetahui keaslian surat

LAMPIRAN 1. SURAT IZIN PENELITIAN SKRIPSI DARI KAMPUS

SURAT BALASAN DARI SEKOLAH SDN 101751 KLAMBIR LIMA



**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SD NEGERI 101751 KLAMBIR LIMA
KECAMATAN HAMPARAN PERAK**

Jl. Pasar I Umum Klambir Lima Kebun Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang
Kode Pos 20374 Email : sdn101751kl@gmail.com

Medan, 15 Juni 2024

Nomor : 421.2 / 145 / 10 / VI / PD / 2024
Sifat : Biasa
Perihal : Memberikan izin riset /
Penelitian yang berhubungan dengan skripsi

Kepada Yth :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sumatera Utara

di

Medan

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor B-6435/TTK.III/TTK.V3/PP.00.9/05/2024 Pada

Tanggal 16 Mei 2024 perihal permohonan Memberikan izin riset/ Penelitian yang berhubungan
dengan skripsi atas nama :

No	Nama Mahasiswa	NIM	Jurusan dan Fakultas
1	Aditya Nugraha	0306201003	Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Pend. Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dapat kami terima melakukan izin riset/ Penelitian yang berhubungan dengan skripsi pada
sekolah kami UPT SPF SDN 101751 di Jl. Klambir Lima Pasar Satu umum Kec. Hamparan
Perak, Kab. Deli Serdang yang di mulai dari tanggal 16 Mei s/d 15 juni 2024.

Demikian di sampaikan atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.



Kepala UPT Satuan Pendidikan Formal
SD Negeri 101751 Klambir Lima

SURYATI, S.Pd
NIP. 19731102 200604 2 020

LAMPIRAN 2
WAWANCARA ,OBSERVASI DAN KUISONER GURU WALI KELAS VB SDN 101751
KLAMBIR LIMA



LAMPIRAN 2. WAWANCARA ,OBSERVASI DAN KUISONER GURU WALI KELAS V B SDN 101751 KLAMBIR LIMA

LAMPIRAN 3
PENGENALAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS PAPAN ILMU
PENGETAHUAN MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V DI SDN 101751 DESA
KLAMBIR LIMA DAN PENGISIAN SOAL
PRE-TEST & POST TEST MENGENAI MEDIA MONOPOLI IPS MATERI PENJAJAHAN
BELANDA DAN JEPANG.



SUMATERA UTARA MEDAN



LAMPIRAN 3. PENGENALAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI

LAMPIRAN 4 SOAL PRE-TEST & POST TEST MENGENAI MEDIA MONOPOLI IPSMATERI PENJAJAHAN BELANDA DAN JEPANG.

SOAL PRE- TEST

SOAL EVALUASI		
Tema 1 Sub Tema 1	Kerajaan Negeri Perjanjian Pahlawanku Melawan Penjajah	Materi Kebudayaan / / / Hari/Tanggal

A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu pilihan a, b, c atau d yang paling benar!

1. Apa kepanjangan dari VOC ?
 - a. Union of Laboratories
 - b. Vanha Oetrio Compagnie
 - c. Verenigde oost indische compagnie
 - d. Vygnatky Oostnate Coeur
2. Tujuan VOC datang ke Indonesia adalah ?
 - a. Liburan
 - b. Bertamasya
 - c. Memperkuat persatuan perniagaan dengan pedagang Eropa
 - d. Bekerja sama dengan Negara Asia Tenggara
3. Tujuan Jepang Menjajah Indonesia adalah ?
 - a. merobanya Indonesia
 - b. mengimpor SDA Indonesia
 - c. ingin berdamai dengan Indonesia
 - d. memperkaya kantung atas
4. Pengertian dari Monopoli Perdagangan adalah ?
 - a. Mengontrol Jalur Perdagangan
 - b. Mengontrol Harga jual
 - c. Mengontrol harga beli
 - d. Bantar Semua

3. Hak istimewa yang dibuat Oleh pemerintah Belanda adalah ?

- a. Hak Khawan
- b. Hak Indonesia Compagnie
- c. Hak asasi Manusia
- d. Hak Oenot

*** Essay (tuliskan titik – titik dibawah ini)**

1. Apa yang dimaksud dengan penjajahan ... ?
2. Tuliskan nama Negara – Negara yang menjajah Indonesia ... ?
3. Kerja Raski terjadi pada masa penjajahan di zaman ... ?
4. Kerja Romusha terjadi pada masa penjajahan di zaman ... ?
5. Arti dari warna merah dan putih di bendera Indonesia ialah ... ?

SOAL POST -TEST

SOAL EVALUASI		
Tema 1 Sub Tema 1	Kerajaan Negeri Perjanjian Pahlawanku Melawan Penjajah	Materi Kebudayaan / / / Hari/Tanggal

A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu pilihan a, b, c atau d yang paling benar!

1. Apa kepanjangan dari VOC ?
 - a. Union of Laboratories
 - b. Vanha Oetrio Compagnie
 - c. Verenigde oost indische compagnie
 - d. Vygnatky Oostnate Coeur
2. Tujuan VOC datang ke Indonesia adalah ?
 - a. Liburan
 - b. Bertamasya
 - c. Memperkuat persatuan perniagaan dengan pedagang Eropa
 - d. Bekerja sama dengan Negara Asia Tenggara
3. Hak istimewa yang dibuat oleh pemerintah Belanda adalah ?
 - a. Hak Khawan
 - b. Hak Oenot
 - c. Hak asasi Manusia
 - d. Hak Indonesia Compagnie
4. Pengertian dari Monopoli Perdagangan adalah ?
 - a. Mengontrol Jalur Perdagangan
 - b. Mengontrol harga jual
 - c. Mengontrol harga beli
 - d. Bantar Semua

1. **1800** (Ditanyakan tahun Persebaran ...)

- a. Jepang
- b. Belanda
- c. Jerman
- d. Prancis

2. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

3. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

4. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

5. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

6. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

7. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

8. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

9. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

10. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

11. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

12. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

13. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

14. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

15. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

16. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

17. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

18. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

19. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

20. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

21. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

22. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

23. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

24. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

25. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

26. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

27. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

28. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

29. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

30. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

31. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

32. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

33. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

34. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

35. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

36. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

37. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

38. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

39. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

40. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

41. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

42. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

43. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

44. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

45. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

46. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

47. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

48. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

49. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

50. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

51. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

52. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

53. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

54. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

55. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

56. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

57. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

58. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

59. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

60. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

61. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

62. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

63. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

64. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

65. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

66. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

67. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

68. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

69. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

70. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

71. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

72. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

73. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

74. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

75. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

76. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

77. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

78. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

79. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

80. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

81. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

82. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

83. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

84. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

85. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

86. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

87. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

88. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

89. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

90. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

91. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

92. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

93. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

94. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

95. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

96. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

97. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

98. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

99. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

100. **1800** (Ditanyakan tahun ...)

- a. Belanda
- b. Jepang
- c. Jerman
- d. Prancis

LAMPIRAN 4. SOAL PRE-TEST & POST TEST MENGENAI MEDIA MONOPOLI IPS

LAMPIRAN 5

Validasi Ahli Media, Validasi Ahli Materi, dan Validasi Respon Guru

Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PERMAINAN PAPAN MONOPOLI

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Lelucon Prinsip Main Permainan FPS pada siswa kelas V di SDN 10171 dan Kelas II di kecamatan Harapan jaya, kab Deli Serdang, Sumatera Utara.

Peneliti : Aditya Nugraha

Ahli Media : Andina Halimah Rambu, M.Pd

Tanggal : 17 Mei 2024

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelengkapan media pembelajaran permainan papan Monopoli yang materi media main pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan tema masyarakat paku-paku Selandia dan Jepang di Indonesia. Pendapat, kritik, saran, perbaikan, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Silahabagi dengan hal tersebut, dolehok Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kerendahan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Efektifitas media	1. Mudah digunakan	✓				
	2. Mudah disimpan	✓				
	3. Perawatan tidak memerlukan perlakuan khusus	✓				
	4. Kenyamanan penggunaan desain media permainan papan	✓				
Kekuatan media	5. Desain warna media permainan Papan permainan monopoli	✓				
	6. Penggunaan tulisan yang digunakan dalam media permainan Papan monopoli mudah dipahami	✓				
	7. Kesesuaian pemilihan jenis huruf yang digunakan	✓				
	8. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengisian pada kartu	✓				
Estetika	9. Kesesuaian pemilihan warna pada papan permainan	✓				
	10. Kesesuaian warna tulisan pada kartu	✓				
	11. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan papan	✓				
	12. Ketepatan warna pada kolom papan permainan	✓				
	13. Kemasarikan kartu	✓				

Ketahanan Media : 14. Tidak mudah rusak, patah, atepok atau pecah saat digunakan

Kemudahan bagi peserta didik : 15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam dan tidak beracun)

Total Ketahanan

Medan, 17 Mei 2024

Ahli Media

(Andina Halimah Rambu, M.Pd)

NIP. 199509852019032018

Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PERMAINAN PAPAN

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Lelucon Prinsip Main Permainan FPS pada siswa kelas V di SDN 10171 dan Kelas II di kecamatan Harapan jaya, kab Deli Serdang, Sumatera Utara.

Peneliti : Aditya Nugraha

Ahli Materi : Hani Indayanti, M.Pd

Tanggal : 17 Mei 2024

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelengkapan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan tema masyarakat paku-paku Selandia dan Jepang di Indonesia. Pendapat, kritik, saran, perbaikan, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Silahabagi dengan hal tersebut, dolehok Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kerendahan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi

Kriteria	Skala Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Aspek Efektifitas	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	✓				
	2. Media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	✓				
	3. Pembelajaran materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				
	4. Rumus pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				
Aspek Kekuatan Materi	5. Rumus pada materi relevan dengan kompetensi yang dikuasai	✓				
	6. Materi yang disajikan sesuai dengan ketahanan belajar	✓				
	7. Materi yang disajikan sesuai perkembangan masalah	✓				
	8. Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan belajar real	✓				
Aspek Kebergunaan	9. Pengembangan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan perkembangan keilmuan yang berpengaruh (perubahan materi)	✓				
	10. Menampilkan kompetensi yang harus dikuasai siswa	✓				

Aspek Kebergunaan Materi : 11. Kesesuaian Rumus pembelajaran IPS dengan Rumus Prinsip Main Permainan FPS

Aspek Kebermanfaatan Materi : 12. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik

Aspek Kebermanfaatan Materi : 13. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan masalah

Aspek Kebermanfaatan Materi : 14. Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan belajar real

Aspek Kebermanfaatan Materi : 15. Pengembangan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan perkembangan keilmuan yang berpengaruh (perubahan materi)

Aspek Kebermanfaatan Materi : 16. Menampilkan kompetensi yang harus dikuasai siswa

Medan, 17 Mei 2024

Ahli Materi

(Hani Indayanti, M.Pd)

NIP. 19940213081902824

Validasi Respon Guru

INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU MENGENAI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Permainan Masa Pandemi (PS) pada siswa kelas V di SDN 31171 (Desa Klender) Kota Kecamatan Mangrove perah, Kab. Ogan Soling, Sumatera Utara

Nama : Alifia Nugraha

Ahli Materi : ANUGRAH TRI SUSANTO, S.Pd

Tanggal : 18 AG 2024

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap keefektifan materi pembelajaran (Penerapan Permainan Sosial) (PS) dengan tema monokopi permainan kartu dan jajan ke Indonesia. Pendapat, kritik, saran, perbaikan, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dis mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar komentar ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka:

Kemungkinan skala :

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dis mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kerendahan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MATERI

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi

Kategori	Item Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Aspek Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	✓				
	2. Media pembelajaran relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik	✓				
	3. Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				
	4. Sesuai pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	✓				
	5. Sesuai pada materi relevan dengan kompetensi yang diujikan	✓				
Aspek Keakuratan	6. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	✓				
	7. Materi yang disajikan sesuai perkembangan masalah	✓				
	8. Materi yang disajikan sesuai dengan kelengkapan silabus/lain	✓				
	9. Penggunaan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan pendekatan keilmuan yang berpengaruh (pendekatan saintifik)	✓				
Aspek Kelengkapan	10. Menampilkan kompetensi yang harus dikuasai siswa	✓				

Aspek Konsep Dasar Materi	11. Kesesuaian konsep pembelajaran	12. Mendukung atau mengaitkan materi di jajan	13. Mendukung atau mengaitkan materi di jajan
	✓	✓	✓
Aspek Kesesuaian	14. Mendukung materi dengan permainan	✓	✓
Sajian Dengan	15. Mendukung materi dengan permainan	✓	✓
Tertarik	16. Mendukung materi dengan permainan	✓	✓
Pada Perolehan	17. Mendukung materi dengan permainan	✓	✓
Dalam	18. Mendukung materi dengan permainan	✓	✓

B. Kebaruan Materi

No. Jenis Kebaruan

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- Layak untuk diuji cobakan
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk diuji cobakan

Media, 18-5-2024

Guru kelas V

(ANUGRAH TRI SUSANTO, S.Pd)

NIP. 19890612 202211 085

INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Permainan Masa Pandemi (PS) pada siswa kelas V di SDN 31171 (Desa Klender) Kota Kecamatan Mangrove perah, Kab. Ogan Soling, Sumatera Utara

Nama : ADITYA NEURAHIA

Guru Kelas : ANUGRAH TRI SUSANTO, S.Pd

Tanggal : 18 AG 2024

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap keefektifan media pembelajaran permainan papan Monopoli tentang materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pendidikan, kritik, saran, perbaikan, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dis mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar komentar ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka:

Kemungkinan skala :

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat

Komentar atau saran Bapak/Ibu dis mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kerendahan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU TERHADAP MEDIA

A. Lembar Penilaian

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
		SB	B	C	K	SK
Efektifitas media	1. Mudah digunakan	✓				
	2. Mudah disimpan	✓				
	3. Penilaian tidak memerlukan perlakuan khusus	✓				
	4. Kesesuaian penggunaan desain media permainan papan	✓				
Keakuratan media	5. Desain warna media permainan Papan permainan monopoli	✓				
	6. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam media permainan Papan monopoli mudah dipahami	✓				
	7. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	✓				
Estetika	8. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi dan pengelompokan pada kartu	✓				
	9. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan	✓				
	10. Keserasian warna tulisan pada Kartu	✓				
	11. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan papan	✓				
	12. Ketepatan warna pada kolom papan permainan	✓				
	13. Kemasakan kartu	✓				

Ketepatan Media	14. Tidak mudah lepas, patah, maupun hancur saat digunakan
	✓
Kemudahan bagi peserta didik	15. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam dan tidak beres)
	✓
Total Keseluruhan	

B. Kebaruan Media

No. Jenis Kebaruan

C. Komentar/Saran

Papan monopoli sudah baik, semuanya hanya di warna saja agar lebih menarik lagi dalam gambar

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- Layak untuk diuji cobakan
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk diuji cobakan

Media, 18-5-2024

Guru kelas V

(ANUGRAH TRI SUSANTO, S.Pd)

NIP. 19890612 202211 085

LAMPIRAN 5. Validasi Ahli Media, Validasi Ahli Materi, dan Validasi Respon Guru

LAMPIRAN 6 Modul Ajar /RPP

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
KELAS V

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Aditya Nugraha
Institusi	: LPP SMP SD Negeri 10175
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / V
BAH	: Kapsus Negeri
Tempat	: Penjurangan Pahlawanku Melalui Pahlajah
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Mendeskripsikan sejarah pahlawan daerah masing-masing
2. Mengetahui manfaat dari perjuangan pahlawan melawan penjajah
3. Membedakan Perlawanan sejarah

C. PROFIL PELAJAR PANGSA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
2. Berkebhinekaan global
3. Bergotong-royong
4. Mandiri
5. Beramal baik
6. Kreatif

D. SAHANA DAN PHASAKANA

1. Sumber belajar : buku IPAS, internet (video paparan mengenai materi), PPT
2. Media : Media Permainan Monopoli Berbasis papan ilmu pengetahuan

E. TARGET SISWA

1. Siswa regulier/typikal: antusias, tidak ada kendala dalam mencerna dan memahami materi ajar.

2. Siswa dengan pencapaian tinggi: memusat dan memantapkan dengan tepat, mampu mencapai kompetensi berkekinian tinggi (IKETS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN
Pembelajaran Ilmiah

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menyimak penjelasan guru, peserta didik memahami sejarah perjuangan pahlawan di daerah masing-masing.
2. Melalui media pembelajaran Monopoli, peserta didik dapat lebih berperan dalam menyebutkan nama pahlawan, kejefian: di saat perjuangan belanda dan jepang dengan dibantu permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan.
3. Melalui pertanyaan Soal dan evaluasi, peserta didik dapat mengetahui proses belajar mengenai perjuangan belanda dan jepang.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik dalam membaca teks sejarah perjuangan pahlawan di daerah masing-masing.
2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membedakan perlawanan terhadap penjajah belanda dan jepang.
3. Meningkatkan kemampuan materi pada siswa dalam mengetahui kedudukan para penjajah serta perlawanan dari para pahlawan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Coba sebutkan nama pahlawan yang kamu ketahui di daerahnya masing-masing

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Membuka kelas dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa
- b. Menyapa kabar dan memeriksa kehadiran siswa
- c. Icebreaking
- d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- e. Memberikan pertanyaan pemantik

Coba sebutkan nama pahlawan yang kamu ketahui

2. Kegiatan Inti

- a. Membuat tiga barisan sejarah pahlawan yang ada di buku pelajaran
- b. Menjelaskan beberapa pelat penghargaan para pahlawan serta tujuan kedatangannya para penjajah
- c. Menyimak penjelasan guru terkait perjuangan pahlawan melawan penjajah
- d. Melakukan tanya jawab setelah membaca dan menyimak :
 - Sebutkan manfaat yang akan kita peroleh jika kita belajar sejarah
 - Sebutkan tujuan para penjajah belanda dan jepang datang ke Indonesia
- e. Menyajikan media pembelajaran menggunakan powerpoint dan video pembelajaran.
- f. Menyimak media pembelajaran
- g. Melakukan tanya jawab setelah penyajian media pembelajaran :
 - Sebutkan manfaat yang akan kita peroleh jika kita belajar sejarah
 - Coba sebutkan nama-nama perlawanan yang dilakukan oleh setiap pahlawan.
- h. Mengajak peserta didik bermain media monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan dengan materi yang telah diajarkan dan dipaparkan tadi.
 - i. Memberikan soal mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 - ii. Mengetahui soal mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 - iii. Mengumpulkan soal mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 - iiii. Membahas hasil soal mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Kegiatan Penutup

- a. Melakukan refleksi terhadap apa yang kita pelajari
- b. Menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari
- c. Menutup kelas dengan doa dan salam

1. PENILAIAN (ASSESSMENT)

1. Penilaian sikap : saat diskusi berlangsung
2. Penilaian keterampilan : saat melakukan tanya jawab
3. Penilaian pengetahuan : melalui soal

Medan, 3 Juni 2024

Mahaeswari

Aditya Nugraha
Aditya Nugraha
NIM. 0264201063


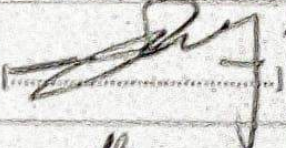

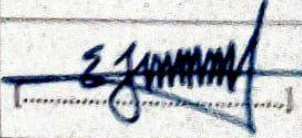
Guru Kelas V

Ansrah Tri Susanto, S.Pd
Ansrah Tri Susanto, S.Pd
NIP. 19890612 20221 1 005

LAMPIRAN 6. Modul Ajar /RPP

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : ADITYA NUGRAHA
NIM : 0306201003
Prodi : PGMI
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Permainan Monopoli berbasis papan ilmu
Pengetahuan Mata pelajaran IPS pada Siswa kelas V di
SDN 101751 Desa Klambir Lima, Kecamatan Hamparan
Perak, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara.

No	NAMA	Tanggal	Tanda Tangan
1	Dr. Solihah Titin Sumanti, MAG Pembimbing I	9/9/2024	
2	Abdul Gani Jamora Nasution, M.Pd.I Pembimbing II	9/9 - 2024	
3	Dr. Salim, M.Pd Narasumber/ Penguji I	9/9/2024	
4	Dr. Eka Yusnaldi, M.Pd Narasumber/ Penguji II	11/9/2024	

Medan, 11 September 2024

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP.197612232005012004

Skripsi Aditya Nugraha PGMI 1FITK UINSU 6.docx

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	lib.unnes.ac.id Internet Source	5%
2	eprints.ummetro.ac.id Internet Source	4%
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source	2%
4	repository.upi.edu Internet Source	1%
5	www.researchgate.net Internet Source	1%
6	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
7	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
9	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Website : <https://www.fik.uinsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

B-1042/Un.11/ITK.V.6/PP.00/09/2024

Tim Validasi Karya Ilmiah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan,
Menerangkan:

Nama : ADITYA NUGRAHA
NIM : 0306201003
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Artikel : Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu
Pengetahuan Mata Pelajaran Ips Pada Siswa Kelas V di SDN
101751 Desa Klambir Lima Kecamatan Hamparan Perak,
Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara.

benar skripsi Jurnal Mahasiswa tersebut di atas telah diuji similaritas dan telah diverifikasi
sesuai dengan standar yang ditentukan dengan Persentasi 15%. Selanjutnya skripsi di atas
telah memenuhi syarat untuk mengikuti ujian akhir.

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Medan, 11 September 2024

Dean

Program Studi PGMI



Dr. Nur Hafidha Anas, M.Pd.

2232005012004

Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas

Nama : Aditya Nugraha
NIM : 0306201003
Tempat tanggal Lahir : Medan, 21 June 2002
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Email : nugrahaaditya.nugraha21@gmail.com
Alamat : Jl. Klambir Lima dusun I Pasar V

B. Pendidikan

Sekolah Dasar : SD Negeri 101751 Klambir Lima
Sekolah Menengah Pertama : SMP Negeri 40 Medan
Sekolah Menengah Atas : MAN 2 Model Medan

C. Data Orang Tua

Nama Ayah : Chairul Saleh, S.H.
Nama Ibu : Endang Widya Hastuti Ningsih
Alamat : Jl. Klambir Lima dusun I Pasar V

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN