

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Spesifikasi Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Tata Surya.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang dilakukan yaitu berupa membuat suatu produk yang berupa media pembelajaran. Pada penelitian ini dihasilkan produk media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP/MTs. Pengembangan media *Flashcard* berbasis permainan monopoli yang dikembangkan ini mengikuti model 4D Thiagarajan yang telah dimodifikasi menjadi 3D Thiagarajan ini terdiri atas tiga tahap yaitu *Devine* (Pendefinisian), *Desain* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan). Berikut ini adalah hasil dari tahapan pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli sehingga menghasilkan produk akhir yang layak untuk digunakan:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan dan syarat-syarat pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi yang ingin dicapai. Tahap pendefinisian *Define* (pendefinisian) terdiri tahap analisis awal-akhir (*Front and Analysis*) analisis peserta didik (*Learn Analysis*), analisis materi (*Theory Analysis*), analisis tugas (*Task Analysis*) dan analisis tujuan pembelajaran (*Specifying intruction objectives*).

- a. Analisis awal-akhir (*Front-End Analysis*) bertujuan untuk mengidentifikasi dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran hasil dari analisis awal akhir yang dilakukan yaitu dengan mencari permasalahan-permasalahan dalam dunia pendidikan yaitu berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di MTs ASy-Syafi'iyah Somosari Batealit, peneliti tidak langsung datang ke sekolah namun melalui Jepara melalui media *Whatsapp* yaitu diperoleh permasalahan mengenai proses kegiatan belajar mengajar dikelas, kurangnya motivasi belajar siswa, media yang digunakan serta respon siswa terhadap pembelajaran berlangsung seperti pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1
Hasil Wawancara Dengan Guru IPA Mts Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara

No.	Pertanyaan	Jawaban narasumber
1.	Bagaimana proses kegiatan belajar mengajar di kelas di madrasah ini.	kegiatan belajar di kelas siswa merasa kurang semangat karena mereka terpaku sama pemikiran bahwa IPA adalah mata pelajaran sulit, maka siswa merasa malas dan kurang bersemangat ketika pelajaran IPA berlangsung. Siswa malah banyak sekali yang mengantuk ketika diajarkan apalagi ketika siswa ditanya mengenai pelajaran yang dipelajari siswa hanya terdiam, kesesuaian dan juga ketepatan materi juga mempengaruhi kegiatan belajar dikelas.
2.	Metode apa yang digunakan oleh guru di MTs Asy-Syafi'iyah Somosari	Guru menjawab metode yang sering digunakan adalah metode ceramah yaitu guru sebagai pusat perhatian, hal ini sependapat penelitian yang dilakuakn oleh Rizalini dan Sofyan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran <i>teacher centered</i> (berpusat pada guru) sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas ¹ guru hanya

¹ Rizalini and Sofyan, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Kimia Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Kelas Xi IPA SMA/MA."

		menjelaskan materi yang ada di buku paket atau modul, maka kurangnya media yang yang tepat untuk belajar siswa lebih paham dan semangat.
3.	Media apa yang digunakan oleh guru ketika sedang belajar mengajar dikelas.	media yang digunakan yaitu modul dan ppt namun guru lebih sering menggunakan modul dibandingkan ppt, dan siswapun merasa bosan sehingga media yang efektif sangat perlu sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar dikelas.
4.	Bagaimana respon siswa ketika diskusi di kelas berlangsung khususnya mata pelajaran IPA	Ketika guru melakukan tanya jawab saat pembelajaran berlangsung siswa sering kali tidak bisa menjawab, siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPA , mereka mengatakan mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang sulit.

b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

Pada tahap ini dipelajari untuk mengidentifikasi karakteristik dari peserta didik yang menjadi sasaran atau target pengembangan produk yang dikembangkan, pada penelitian ini peserta didik sasaran adalah peserta didik SMP MTs Kelas VII semester genap MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara. Aspek yang dianalisis dari peserta didik yaitu karakteristik, motivasi belajar siswa, serta keseriusan dalam belajar IPA. Guru disini hanya sebagai fasilitator bukan malah sebaliknya. Dari analisis peserta didik siswa perlu adanya media yang menunjang kegiatan belajar supaya siwa merasa lebih semangat dan efektif.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik berupa penguasaan materi yang disesuaikan dengan materi dan jenjang kurikulum yang berlaku. Hal ini dilakukan mengacu pada kompetensi dasar yang dianalisis sesuai dengan tugas pokok yang dikembangkan. Hasil dari analisis tugas yang nantinya disusun menjadi beberapa bagian pada media yang *flashcard* berbasis permainan monopoli yang dikembangkan. Maka pengembangan media ini disesuaikan antara soal dengan media yang akan dikembangkan.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Pada tahap ini analisis konsep maka dapat mengidentifikasi kompetensi dasar pada produk yang akan dikembangkan. Analisis konsep meliputi materi tata surya, analisis teori literasi sains. Analisis konsep ini bertujuan untuk menentukan konsep materi pokok pada media yang akan dikembangkan. Analisis ini dilakukan supaya tidak adanya miskonsepsi dengan materi IPA yang diambil. Peneliti memilih materi tata surya karena materi tata surya adalah materi yang sulit untuk dihafal dan sulit dimengerti oleh siswa jadi materi yang diambil ini sesuai dengan konsep media yang akan dikembangkan yaitu *flashcard* berbasis permainan monopoli yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*).

Ketika semua analisis dilakukan maka akan dilakukan analisis perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari hasil permasalahan yang ada. Berdasarkan analisis konsep Perumusan tujuan pembelajaran ini yaitu untuk merumuskan batasan tujuan pembelajaran. Melalui media yang dikembangkan yaitu *flashcard* berbasis permainan monopoli maka nantinya tingkat motivasi belajar IPA pada materi tata surya menjadi meningkat.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap design ini bertujuan untuk rancangan produk atau draf awal pengembangan media *flashcard* berbasis

permainan monopoli. Tahapan ini disusun berdasarkan konsep dan materi sesuai dengan tahap sebelumnya, perencanaan (*Design*) Thiagarajan Membagi Tahap *Design* dalam empat kegiatan, yaitu: (Tes Kriteria) *Constructing Criterionreferenced Test*, (Memilih Media) *Media Selection*, (pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. atau pemilihan format) *format selection*, (ensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang) *Initial Design*.

a. Tes Kriteria (*Constructing Criterionreferenced Test*)

Tes kriteria yaitu sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan. Pada tes kriteria yaitu penyusunan tes yang disusun berdasarkan analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran yang sesuai kriteria peserta didik dan juga disesuaikan dengan kurikulum dan jenjang. Penyusunan tes ini digunakan untuk membuat soal sesuai dengan materi tata surya pada pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

Pada tahap ini peneliti memilih media yang tepat dan efektif digunakan dalam pembelajaran dikelas, *flashcard* yang dipadukan dengan permainan monopoli adalah media yang dipilih oleh peneliti sebagai media pembelajaran karena *flashcard* merupakan media pembelajaran yang mudah untuk digunakan. Pemilihan media digunakan yaitu sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan. Media pengembangan ini dibuat menggunakan bantuan aplikasi *corel draw*. Melalui media ini diharapkan siswa menjadi bersemangat dengan adanya media pengembangan ini.

c. Pemilihan Bentuk Penyajian Pembelajaran Disesuaikan Dengan Media Pembelajaran yang Digunakan atau Pemilihan Format (*Format Selection*)

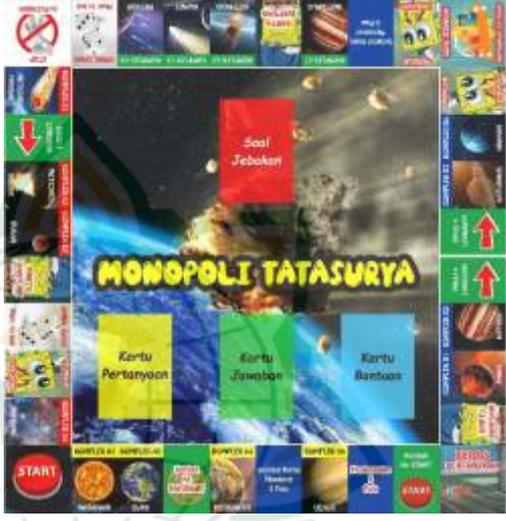
Pemilihan format yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *flashcard* berbasis permainan monopoli pada tema tata

surya. Format yang digunakan dalam Menyusun media ini adalah judul dari media yang dikembangkan, menyusun format soal dan jawaban yang disesuaikan dengan jenjang siswa dalam media *flashcard* berbasis permainan monopoli. Serta pemilihan format warna gaya tulisan dan beaground dari media supaya menjadi produk yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

- d. Mensimulasikan Penyajian Materi Dengan Media Dan Langkah-Langkah Pembelajaran Yang Telah Dirancang (*Initial Design*).

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat rancangan produk atau draf produk awal (*prototype*). Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya atau diuji coba, maka rancangan produk tersebut perlu untuk divalidasi Hasil dari tahap ini berupa draf atau rancangan awal pembuatan media *flashcard* berbasis permainan monopoli yang diharapkan melalui pengembangan media ini pembelajaran siswa dikelas menjadi aktif dan motivasi belajar siswa semakin meningkat sesuai pada Tabel 4.2 mengenai rancangan awal dari pengembangan media.

Table 4.2
Rancangan Awal Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Permainan Monopoli Maateri Tata Surya

No.	Nama bagian dari produk	Gambar rancangan media
1.	Papan monopoli	
2.	Kartu pertanyaan nampak dari luar	

	<p>Kartu pertanyaan nampak dari dalam</p>	
<p>3.</p>	<p>Kartu jawaban nampak dari luar</p>	

	<p>Kartu jawaban nampak dari dalam</p>	
<p>4.</p>	<p>Kartu jebakan nampak dari luar</p>	

	<p>Kartu jebakan nampak dari dalam</p>	
<p>5</p>	<p>Kartu jawaban soal jebakan</p>	

<p>6.</p>	<p>Kartu bantuan</p>	
<p>7.</p>	<p>Panduan permainan monopoli</p>	

	Dadu	
	Pion	

Proses pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis permainan monopoli materi tata surya dibuat dengan beberapa tahap, yaitu mulai dari pembuatan papan monopoli tata surya, penyusunan kartu *flashcard* yaitu yang dimodifikasi menjadi kartu pertanyaan dan kartu jawaban serta kartu bantuan dan kartu jebakan beserta kartu jawaban pada soal jebakan. Kartu-kartu ini berukuran 8 X 10 cm yang dicetak dengan kertas jenis *ivory*, yang terakhir penyusunan panduan permainan monopoli tata surya. Berikut bagian-bagian dari pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli:

- a. Papan permainan monopoli tata surya

Papan permainan ini dibuat menggunakan bantuan teknologi aplikasi *corel-draw* yang ada di komputer, papan permainan monopoli ini dibuat dengan kertas yang tebal dengan ukuran 40 X 40 cm karena ukuran tersebut tidak terlalu besar yang di dalamnya terdapat 16 komplek petak yaitu komplek A1, A2, A3, A4, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4, D1, D2, D3, D4, serta komplek maju dua langkah, mundur tiga langkah, kembali kestart, bebas pertanyaan, ambil kartu jebakan dan kartu bantuan.

b. Kartu pertanyaan

Kartu pertanyaan yaitu kartu *flashcard* yang dimodifikasi menjadi kartu pertanyaan yang disesuaikan dengan materi dan kurikulum yang berlaku yaitu pertanyaan pilihan ganda yang didalamnya terdapat *background* dari orbit-orbit luar angkasa sehingga siswa akan mengingat bagian-bagian dari nama dan gambar dari materi tata surya. Kartu pertanyaan ini terdapat keterangan komplek yang digunakan Ketika pemain berhenti pada petak komplek A1-D4.

c. Kartu jawaban

Kartu jawaban adalah kartu *flashcard* yang dimodifikasi serta terdapat dua sisi dari luar ada keterangan kartu jawaban dan dari dalam berisi jawaban yang dari kartu pertanyaan sesuai komplek yang tertera keterangan komplek A1-D4 serta satu jawaban dari kartu jebakan yang berisi jawaban uraian, kartu ini terdapat *background* planet-planet sesuai keterangan pada komplek. Kartu ini hanya boleh dipegang oleh wasit yaitu ketika pemain berhenti pada komplek dimana pemain berhenti lalu wasit mengambil kartu jawaban dan mencocokkan jawaban dari pemain.

d. Soal jebakan

Soal jebakan ini berjumlah satu buah kartu yang berisi pertanyaan uraian kartu ini digunakan pemain ketika berhenti pada komplek kartu jebakan dan pemain harus menjawab pertanyaan tersebut.

e. Kartu bantuan

Kartu bantuan ini berjumlah 4 buah kartu yang digunakan pemain ketika berhenti pada komplek yang tertera kartu bantuan. Kartu bantuan digunakan ketika pemain tidak bisa menjawab setiap soal dan diserahkan kepada wasit maka wasit akan menjawab dari pertanyaan dan pemain dapatkan skor.

f. Panduan permainan

Panduan permainan monopoli tata surya ini dirancang dan didesain melalui aplikasi *Microsoft Word* yang ada di komputer dengan ukuran 20 X 14 cm yang dicetak dengan kertas yang tebal. Panduan permainan berisi peraturan-peraturan yang ada didalam *flashcard* berbasis permainan monopoli tata surya serta berisi keterangan dan fungsi dari setiap item yang ada didalam permainan monopoli tata surya. Panduan ini juga terdapat *background* orbit tata surya yang

nampak dari luar dan dari dalam berisi petunjuk dari permainan bagi wasit (pengarah) dan juga bagi pemain.

g. Dadu dan Pion

Dadu digunakan untuk menentukan yang pertama bermain dan dilempar ketika berhenti maka pemain akan mendapatkan nomor dan berhenti pada komplek sesuai dengan nomor dadu. Pion terdapat empat warna yang sesuai dengan warna pada tiap komplek yaitu merah, kuning, hijau dan biru. Pion digunakan sebagai penanda pemaian sesuai dengan warna dari pion.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *flashcard* berbasis permainan monopoli yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli dan data hasil uji coba. Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar didik SMP/ MTs. Pada draft awal pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya dilakukan dua validasi ahli yaitu ahli materi dan ahli media atau ahli bahan ajar. Setelah media dinilai oleh ahli akan dilakukan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan. Kemudian media pembelajaran ini akan dilakukan uji coba skala kecil. Hasil uji coba skala kecil akan dijadikan bahan revisi sehingga mendapatkan revisi media *flashcard* berbasis permainan monopoli dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Hasil validasi ahli materi

validasi ahli materi atau isi digunakan untuk mengetahui kelayakan dari materi atau isi pada media yang dikembangkan sebelum diujicoba. Hasil dari validasi ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi atau perbaikan pada produk media yang dikembangkan.

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif ini didapatkan dari validasi ahli materi yaitu dosen IPA Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, dengan perolehan data sesuai pada Tabel 4.3 sebagai berikut:

Table 4.23
Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian		Kriteria
		X	Persentase (%)	
1.	materi yang di sajikan kompleks.	4	80%	Sesuai
2.	Kesesuaian antara soal yang dibuat dengan materi yang digunakan	4	80%	Sesuai
3.	Mendorong rasa ingin tahu dengan media Flashcard berbasis permainan monopoli	3	60%	Cukup sesuai
4.	Kesuaian soal yang dibuat dengan tingkat jenjang (SMP/MTs kelas VII semester 2)	5	100%	Sangat sesuai
5.	Variasi atau soal yang digunakan (tingkat kesulitan dan variasi perbedaan soal)	3	60%	Cukup sesuai
6.	Materi sesuai dengan KD dan KI	5	100%	Sangat sesuai
7.	Materi mudah diingat oleh siswa	5	100%	Sangat sesuai
8.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami.	4	80%	Sesuai
Jumlah		33	82,5%	Sangat sesuai

Hasil validasi tanggapan dari peserta didik kemudian dianalisis untuk menghitung presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum 33}{\sum 40} \times 100 \%$$

$$p = 82,5\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal dalam item (40)

Berdasarkan data perhitungan pada tabel di atas maka penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi atau isi adalah 82,5% yaitu ketika dicocokkan dalam tabel kriteria yaitu termasuk dalam kriteria “sangat sesuai” jadi materi yang digunakan dalam media yang dikembangkan telah sesuai dan layak untuk digunakan.

2) Data kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh setelah validator ahli materi atau isi mengisi angket dan validator mengisi saran dan komentar yang digunakan sebagai dasar pada produk media pengembangan yang akan direvisi atau diperbaiki, validasi yang dilakukan Bapak Henry Setya Budhi, M.Pd. tidak ada kritik dan saran dalam pengisian angket dan produk yang dikembangkan layak digunakan tanpa revisi.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari Pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya sebelum diujicoba. Hasil dari validasi ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi atau perbaikan pada produk media yang dikembangkan.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini didapatkan dari validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu dosen IPA Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, dengan perolehan sesuai pada Tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor Penilaian		Kriteria
		X	Persentase (%)	
1.	Mudah dalam penggunaannya	5	100%	Sangat sesuai
2.	Bahasa yang digunakan dalam panduan permainan monopoli mudah dipahami dan dimengerti	4	80%	Sesuai
3.	Keserasian dan kesesuaian dalam pemilihan warna	4	80%	Sesuai
4.	Kekuatan bahan yang digunakan (Lapuk, mudah rusak, mudah robek, dan mudah hancur).	3	60%	Cukup sesuai
5.	Kamanan monopoli bagi siswa	5	100%	Sangat sesuai
6.	Kepraktisan produk atau mudah di bawa	5	100%	Sangat layak
7.	Mudah dalam penyimpanan	5	100%	Sangat layak

8.	Gambar jelas dan tidak kabur (Buram)	4	80%	Layak
9.	Jenis huruf dan gaya tulisan mudah untuk dibaca	3	60%	Cukup layak
10.	Keserasian antara bahan dan jenis permainan yang digunakan	5	100%	Sangat layak
Jumlah		43	86%	Sangat layak

Hasil validasi tanggapan dari validator ahli media kemudian dianalisis untuk menghitung presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum 43}{\sum 50} \times 100 \%$$

$$p = 86\%$$

Keterangan:

- P : Presentase
- $\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item
- $\sum xi$: Jumlah nilai ideal dalam item (40)
- 100 : Konstanta

Berdasarkan data perhitungan pada tabel di atas maka penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media adalah 86% ketika hasil pesentase dicocokkan dalam tabel kriteria yaitu termasuk dalam kriteria “sangat layak” jadi media yang dikembangkan telah sesuai dan layak untuk digunakan namun dalam tahap perbaikan atau revisi pada produk.

2) Data Kualitatif

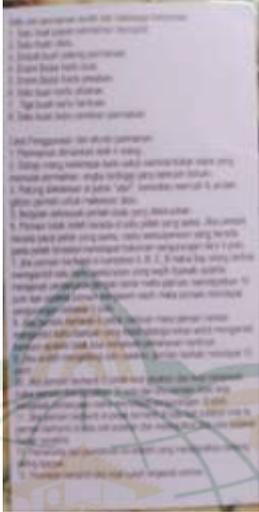
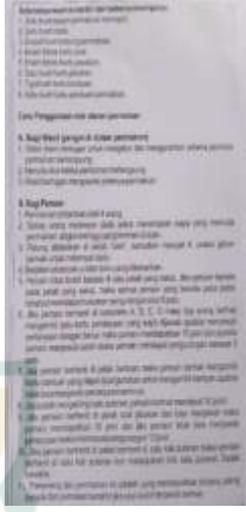
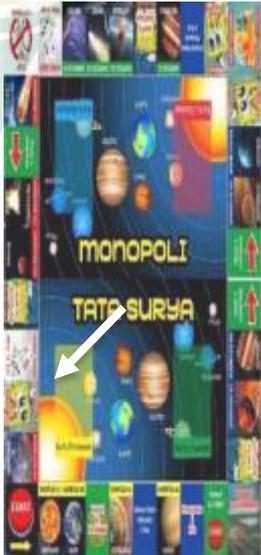
Data kualitatif ini berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh validator melalui angket yang telah diisi, sesuai hasil angket produk media yang dikembangkan masih dalam tahap revisi ataiu perbaikan berikut saran dan komentar yang debrikan oleh validator:

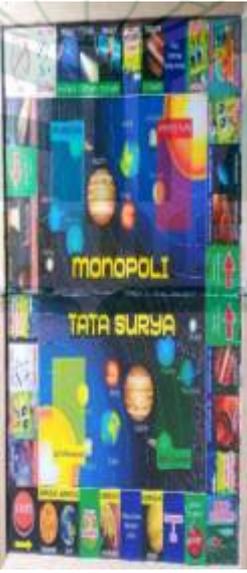
- a) Soal jebakan diganti dengan menjadi kartu jebakan.
- b) Judul panduan pemain ditulis dengan jelas dan kontras dengan *background*.
- c) Tulis panduan pemain dengan tulisan dan format yang rapi.
- d) Dibawah nama dari pembuat produk ditulis nama dosen pembimbing.
- e) Berikan petunjuk arah pemain memulai dari start.
- f) Ukuran dalam kartu dibuat dengan konsisten dan rapi.
- g) Perhatikan kejelasan dalam kartu (kontras dengan *background*).
- h) Berikan petunjuk pemeran dalam permainan (wasit dan pemain) beserta job deskripsinya.
- i) Perhatikan kerapian pada papan permainan monopoli, usahakan produk yang dihasilkan memang layak untuk digunakan.
- j) Ganti *background* papan monopoli dengan gambar tata surya lengkap dengan orbitnya.
- k) Pion dalam permainan diganti dengan yang lebih kecil.

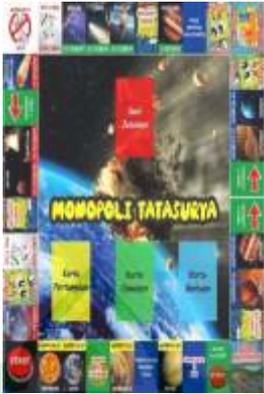
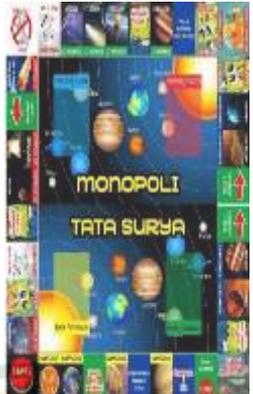
Sesuai Tabel 4.5 merupakan tabel perbaikan berupa produk yang dikembangkan sebelum dan sesudah produk diperbaiki maka nantinya akan menjadi produk yang lebih baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi tata surya.

Tabel 4.5
Perbaikan Produk Sebelum dan Sesudah Diperbaiki

No	Saran Perbaikan	Sebelum Diperbaiki	Sesudah Diperbaiki
1.	Soal jebakan diganti dengan menjadi kartu jebakan		
2.	Judul panduan pemain ditulis dengan jelas dan kontras dengan beaground, Dibawah nama dari pembuat produk ditulis nama dosen pembimbing.		

<p>3. Berikan petunjuk pemeran dalam permainan (wasit dan pemain) beserta job deskripsinya,</p>		 <p>... 1. Wasit 2. Pemain 3. ... 4. ... 5. ... 6. ... 7. ... 8. ... 9. ... 10. ...</p>	 <p>... 1. ... 2. ... 3. ... 4. ... 5. ... 6. ... 7. ... 8. ... 9. ... 10. ...</p>
<p>4. Berikan petunjuk arah pemain memulai dari start.</p>			

<p>5.</p>	<p>Ukuran dalam kartu dibuat dengan konsisten dan rapi, Perhatikan kejelasan dalam kartu (kontras dengan background)</p>		
<p>6.</p>	<p>Perhatikan kerapian pada papan permainan monopoli, Usahakan produk yang dihasilkan memang layak untuk digunakan.</p>		

<p>7.</p>	<p>Ganti beaground papan monopoli dengan gambar tata surya lengkap dengan orbitnya.</p>		
<p>8.</p>	<p>Pion dalam permainan diganti dengan yang lebih kecil.</p>		

Berdasarkan tabel dari hasil sesudah dan sebelum diperbaiki maka produk media yang dikembangkan banyak item atau bagian dari produk pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli yang di perbaiki sehingga produk layak digunakan sebagai media pembelajaran yang selanjutnya diuji cobakan dalam skala kecil mengenai kualitas media, penelitian dilakukan oleh siswa kelas VII MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara.

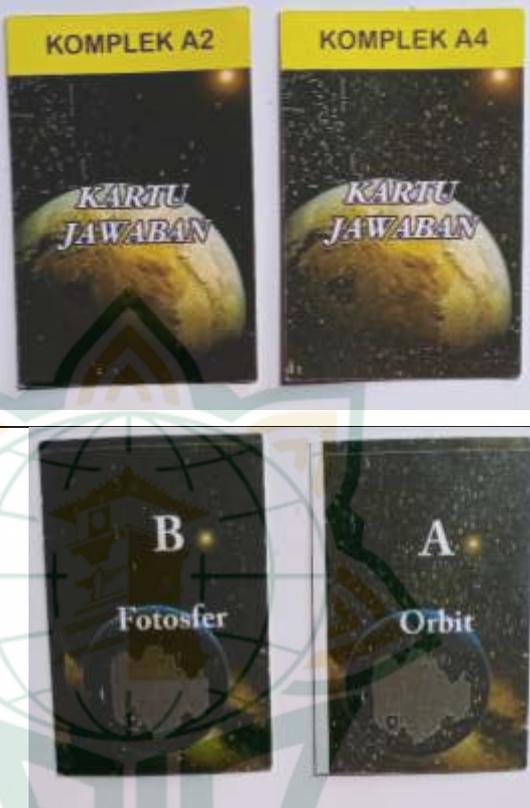
- 3) Hasil akhir produk pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya digambarkan seperti pada tabel 4.6 dibawah.

Tabel 4.6 Hasil Produk Akhir Pengembangan Media Flashcard Berbasis Permainan Monopoli

No	Nama Bagian Media	Gambar produk akhir media
1	Papan permainan monopoli	

2 . Kartu pertanyaan



<p>3</p>	<p>Kartu jawaban</p>	
<p>4</p>	<p>Kartu jebakan</p>	

7	Pion	
8	Dadu	

Produk akhir proses pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis permainan monopoli materi tata surya adalah produk yang sudah divalidasi oleh validator dan diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli. Tahapan pembuatan media dimulai dari pembuatan papan monopoli tata surya, penyusunan kartu *flashcard* yaitu yang dimodifikasi menjadi kartu pertanyaan dan kartu jawaban serta kartu bantuan dan kartu jebakan beserta kartu jawaban pada soal jebakan, kartu-kartu ini ketika sebelum divalidasi oleh ahli media menggunakan kertas *ivory* dan setelah produk di validasi dan sesuai saran dan masukan dari validator maka di cetak dengan ukuran yang sebelumnya berukuran 8 X 10 cm makan diganti dengan yang sedikit besar yaitu dengan ukuran 10 X 12 cm menggunakan kertas yang sangat tebal sehingga tidak mudah rusak. Berikut bagian-bagian dari monopoli pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli:

1. Papan permainan monopoli tata surya

Papan permainan ini dibuat menggunakan bantuan teknologi aplikasi *corel-draw* yang ada di komputer, papan permainan monopoli ini dibuat setelah melakukan validasi maka sebelumnya menggunakan kertas yang tebal berukuran 40 X 40 cm maka diganti menggunakan papan kayu yang kuat dan kokoh serta mudah dilipat papan tersebut berukuran 30 X 30 cm karena ukuran tersebut tidak terlalu besar yang di dalamnya terdapat 16 komplek petak yaitu komplek A1, A2, A3, A4, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4, D1, D2, D3, D4, serta komplek maju dua langkah, mundur tiga langkah, kembali kestart, bebas pertanyaan, ambil kartu jebakan dan kartu bantuan.

2. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan yaitu berupa kartu *flashcard* yang dimodifikasi menjadi kartu pertanyaan yang disesuaikan dengan materi dan kurikulum yang berlaku yaitu berisi pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda yang didalamnya terdapat background dari orbit-orbit luar angkasa sehingga siswa akan mengingat bagian-bagian dari nama dan gambar dari materi tata surya. Kartu pertanyaan ini terdapat keterangan komplek yang digunakan Ketika pemain berhenti pada petak komplek A1-D4.

3. Kartu Jawaban

Kartu jawaban adalah kartu *flashcard* yang dimodifikasi serta terdapat dua sisi dari luar ada keterangan kartu jawaban dan dari dalam berisi jawaban yang dari kartu pertanyaan sesuai komplek yang tertera keterangan komplek A1-D4 serta satu jawaban dari kartu jebakan yang berisi jawaban uraian, kartu ini terdapat background planet-planet sesuai keterangan pada komplek. Kartu ini hanya boleh dipegang oleh wasit yaitu ketika pemain berhenti pada komplek dimana pemain berhenti lalu wasit mengambil kartu jawaban dan mencocokkan jawaban dari pemain.

4. Kartu jebakan

Kartu jebakan ini berjumlah satu buah kartu yang berisi pertanyaan uraian. Kartu ini digunakan pemain ketika berhenti pada komplek kartu jebakan dan pemaian harus menjawab pertanyaan tersebut maka pemain akan mendapat skor.

5. Kartu bantuan

Kartu bantuan ini berjumlah 4 buah kartu yang digunakan pemaian ketika berhenti pada komplek tempat pemain berhenti. Kartu bantuan digunakan ketika pemain tidak bisa menjawab setiap soal dan diserahkan kepada wasit maka wasit akan menjawab dari pertanyaan yang pemain dapatkan skor.

6. Panduan permainan

Panduan permainan monopoli tata surya ini dirancang dan didesain dengan aplikasi *Microsoft Word* dengan ukuran 20 X 14 cm yang dicetak dengan kertas yang sangat tebal sehingga tidak mudah rusak. Panduan permainan berisi peraturan-peraturan yang ada didalam permainan monopoli tata surya serta berisi keterangan dan fungsi dari setiap item yang ada didalam permainan monopoli tata surya. Panduan ini juga terdapat background orbit tata surya yang nampak dari luar, serta dari dalam berisi petunjuk dari permainan bagi wasit (pengarah) dan juga bagi pemain.

7. Dadu dan Pion

Dadu digunakan untuk menentukan yang pertama bermain dan dilempar ketika berhenti maka pemain akan mendapatkan nomor dan berhenti pada komplek sesuai dengan nomor dadu. Pion yang digunakan setelah produk divalidasikan maka pion yang sebelumnya berukuran besar diganti dengan yang lebih kecil. Pion terdapat empat warna yang sesuai dengan warna pada tiap komplek yaitu merah, kuning, hijau dan biru. Pion digunakan sebagai penanda pemaian sesuai dengan warna dari pion tersebut.

B. Kelayakan pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya.

Untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli tata surya dilakukan uji coba kelas kecil yang dilakukan oleh sebagian siswa kelas VII MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara. Sedangkan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar melalui media *flashcard* berbasis permainan monopoli terhadap peningkatan hasil belajar siswa maka dilakukan uji coba lapangan yaitu penelitian yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas VII MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara yaitu 21 siswa.

1. Uji Coba Kelas Kecil

Pada uji coba skala kecil ini dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan yaitu pengembangan media *flascard* berbasis permainan monopoli. Uji coba kelas kecil ini dilakukan oleh sebagian siswa dari seluruh kelas VII MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara yaitu berjumlah 12 siswa dengan menggunakan angket respon siswa mengenai kualitas media yang dikembangkan.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui kualitas dari media yang kembangkan yaitu berupa angket yang diisi oleh sebagian siswa kelas VII MT Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara berikut data hasil penelitian sesuai pada Tabel 4.7 dibawah :

Tabel 4.7
Hasil Penilaian Kualitas Media Oleh Siswa

No.	Indikator	Skor Penilaian		Kriteria
		X	Persentase (%)	
1.	Tampilan media permainan monopoli menarik	54	90%	Sangat layak
2.	Bahasa yang digunakan dalam panduan permainan monopoli mudah dipahami digunakan	48	80%	Layak
3.	Media permainan mudah untuk digunakan	57	95%	Sangat layak
4.	Kekuatan bahan yang digunakan	53	88,3%	Sangat layak
5.	Keamanan monopoli tidak membuat cidera ketika media	59	98,3%	Sangat layak

	digunakan			
6.	Kepraktisan produk (mudah dibawa)	55	91,6%	Sangat layak
7.	Mudah dalam penyimpanan	58	96,6%	Sangat layak
8.	Gambar jelas dan tidak kabur	52	86,6%	Sangat layak
9.	Jenis huruf dan gaya tulisan mudah dibaca	49	81,6%	Sangat layak
10.	Media ini memfasilitasi untuk bekerjasama dan berdiskusi dalam kelompok.	58	96,6%	Sangat layak
Jumlah		543	91%	Sangat layak

Hasil respon tanggapan dari 12 peserta didik yaitu:. Kemudian dianalisis untuk menghitung presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum 543}{600} \times 100 \%$$

$$p = 91\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal dalam item

100 : Konstanta

Berdasarkan data perhitungan pada tabel di atas maka penilaian yang dilakukan oleh siswa pada uji coba kelas kecil adalah 91% yaitu ketika dicocokkan dalam tabel kriteria yaitu termasuk dalam kriteria “sangat layak” jadi media yang digunakan telah sesuai dan layak untuk digunakan tanpa revisi.

b. Data kualitatif

Data kualitatif ini setelah dilakukan penilaian terhadap sebagian siswa di kelas VII maka dapat disimpulkan media yang dikembangkan sangat layak

untuk digunakan sebagai media pembelajaran tanpa adanya revisi atau perbaikan.

C. Peningkatan motivasi belajar sesudah menggunakan media flashcard berbasis permainan monopoli pada materi tata surya

1. Uji Coba Produk Lapangan

Dalam penelitian ini menggunakan jenis sampel *Non Probability Sampling* dengan metode *Sampling Jenuh* yaitu teknik penelitian dalam penentuan sampel ketika semua populasi digunakan sebagai sampel. Sedangkan metode penelitian ini menggunakan Metode *pre-expement* dengan jenis *One Grup Pretest-Posttest Design*. Uji coba lapangan yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli.

a. Data Kuantitatif Sebelum dan sesudah Menggunakan Media *flashcard* berbasis permainan monopoli.

Data kuantitatif diperoleh dari perhitungan kuisisioner atau angket yang dijawab oleh seluruh siswa kelas VII MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara, sesuai Tabel 4.8 hasil perolehan data sebelum menggunakan media monopoli *flashcard* dan pada Tabel 4.9 setelah menggunakan media.

Tabel 4.8

Hasil Penilaian Angket Siswa Sebelum Menggunakan Media *Flashcard* Berbasis Permainan Monopoli

No	Indikator	Jumlah $\sum x$
1	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang berikan oleh guru	61
2	Saya yakin dapat mengikuti pembelajaran dengan baik	67
3	Proses pembelajaran lebih menyenangkan tanpa menggunakan media	62
4	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajaran tanpa menggunakan media	73
5	Saya lebih suka pembelajaran tanpa menggunakan media.	42

6	Pembelajaran lebih menarik dan kondusif ketika menggunakan media	61
7	Saya lebih tertarik belajar tanpa menggunakan media	60
8	Saya lebih bermotivasi belajar karena merasa tertantang untuk menjawab pada setiap soal	43
Jumlah		469

Tabel 4.9
Hasil Penilaian Angket Siswa Sesudah Menggunakan Media
Flashcard Berbasis Permainan Monopoli

No	Indikator	Jumlah $\sum x$
1	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang yang disajikan dalam media	88
2	Ketika pertama kali saya melihat pembelajaran menggunakan media ini saya yakin dapat mengikuti pembelajaran dengan baik	95
3	Proses pembelajaran lebih menyenangkan ketika menggunakan media Flashcard berbasis permainan monopoli	90
4	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajaran tanpa menggunakan media Flashcard berbasis permainan monopoli	89
5	Saya lebih suka pembelajaran menggunakan media Flashcard berbasis permainan monopoli	90
6	Pembelajaran lebih menarik dan kondusif ketika menggunakan media Flashcard berbasis permainan monopoli	93
7	Saya lebih tertarik belajar dengan menggunakan media Flashcard berbasis permainan monopoli	95
8	Saya lebih bermotivasi belajar karena merasa tertantang untuk menjawab pada setiap soal yang disajikan pada media Flashcard berbasis permainan monopoli	95
Jumlah		735

Tahap selanjutnya yaitu menentukan peningkatan semangat belajar siswa menggunakan uji normal gain. Uji *N-Gain* ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli. Uji normal gain dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Normal Gain} = \frac{735 - 469}{840 - 469}$$

$$N\text{-gain} = \frac{266}{371}$$

$$= 0,71$$

Keterangan:

Nilai pre-test = 469

Nilai post-test = 753

Nilai ideal = 840

Berdasarkan hasil perhitungan uji normal gain diatas yaitu dengan perolehan nilai 0,71 maka dapat disimpulkan peningkatan motivasi belajar siswa ketika dicocokkan dalam Tabel 3.9 kriteria peningkatan hasil belajar yaitu dalam kriteria "Tinggi".

b. Data kualitatif

Data kualitatif ini berdasarkan perolehan nilai dengan uji normal gain yaitu ketika pembelajaran siswa sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dalam kategori "Tinggi".

2. Pembahasan Akhir

Media *flashcard* berbasis permainan monopoli dikembangkan berdasarkan tujuan dari media pembelajaran yang baik yaitu hasil belajar menjadi meningkat.² Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *flashcard* berbasis permainan monopoli adalah kolaborasi antara *flashcard* dan juga permainan monopoli kedua permainan tersebut merupakan salah satu media yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena media

² Taliaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal komunikasi Pendidikan, Vol.2, no.2, 2018.

flashcard merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang dapat meningkatkan pada beberapa aspek diantaranya: meningkatkan daya ingat dan jumlah kosa kata.³ Sedangkan monopoli IPA adalah permainan edukatif yang menyenangkan dan dapat dimainkan dalam kelas klasikal oleh peserta didik. Speisifikasi media yang dikembangkan terdapat papan permainan monopoli tata surya, panduan permainan, kartu *flashcard* yang dimodifikasi menjadi kartu pertanyaan, jawaban, bantuan, jebakan serta terdapat pion dan dadu sebagai penanda pemain. Media *flashcard* berbasis permainan monopoli mengarahkan kepada siswa supaya lebih aktif dan semangat dalam belajar serta dapat menambah daya ingat dan juga melatih kerjasama.

Tahapan awal dalam penelitian dilakukan penelitian dengan cara melakukan wawancara terhadap guru IPA di MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara, memperoleh permasalahan dan potensi yang dapat dijadikan bahan perencanaan produk. Kemudian dibuatlah media pembelajaran yang efektif yaitu media *flashcard* berbasis permainan monopoli yang dirancang materi yang dijadikan bahan awal pembuatan media .

Pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli dalam perencanaan awal yaitu pemilihan materi tata surya karena materi yang bersifat abstrak atau tidak nyata dalam proses pembelajarannya yang dipadukan dengan media *flashcard* dan permainan monopoli. Pada penelitian terdahulu belum ada yang membahas mengenai media *flashcard* berbasis permainan monopoli yang di padupadankan dengan materi tata surya.

Proses yang dilakukan setelah merancang materi yaitu membuat draf awal media yang disesuaikan dengan rancangan materi tata surya. Penyusunan media ini disusun semenarik dan mungkin supaya siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dikelas. Proses selanjutnya yaitu membuat media melalui aplikasi *Corel Draw* versi X7 yaitu mulai dari papan permaian monopoli, kartu *flashcard* yang

³ Permadi D dan Suryana (2000), *Pendekatan, Metode, Tehnik dan Model Pembelajaran Bahasa Inggris di SD dan MI. Bandung* : Sarana Panca Karya.

dimodifikasi menjadi kartu pertanyaan, jawaban, jebakan dan bantuan serta pion dan dadu. Setelah produk dibuat selanjutnya di cetak dan divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi yaitu dosen IAIN Kudus. Kelayakan media juga dilakukan oleh sebagian siswa di MTs, Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara yaitu 12 siswa atau setengah dari jumlah populasi. Tahap validasi ini menggunakan kuisioner untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian materi terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi atau isi yaitu dosen IPA Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus bahwa materi yang digunakan dalam pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya yaitu dalam kategori “sangat sesuai”. perolehan jumlah nilai sebesar 82,5%. Penelitian ini sejalan dengan penelitian arif susanto dkk yaitu media permainan monopoli layak dan dapat diimplemantasikan dalam kegiatan belajar mengajar materi sktukur dan fungsi sel.⁴

Kuisioner digunakan untuk mengetahui kesesuaian dari materi yang terdapat dalam media *flashcard* berbasis permainan monopoli supaya tidak terjadi kesalahan atau ketepatan materi yang ada. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shofroul Lailiyah, dkk dalam penelitiannya materi tata surya materi yang sulit dipahami oleh siswa ketika pembelajaran di lakukan dengan monopoli pada materi tata surya efektif digunakan sebagai media pembelajaran.⁵ Berikut perhitungan dari beberapa aspek atau indikator yang harus diperhatikan dalam penilaian oleh ahli materi yaitu terdiri dengan perolehan jumlah nilai sebesar 82,5% dalam hal ini berarti materi yang digunakan “sangat sesuai”. Berdasarkan perolehan pada tiap indikator : 1) “materi yang di sajikan kompleks” memperoleh nilai sebesar 80%, 2) “Kesesuaian antara soal yang dibuat dengan materi yang gunakan” memperoleh

⁴ Arif Susanto dkk, *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA kelas XI IPA*, bioedu vol. 1/No.1/Agustus 2012.

⁵ Shofroul Lailiyah dkk, *Monopoli Ipa Sebagai Media Pembelajaran Di Smp/Mts Kelas Vii Pada Materi Tata Surya, Ed-Humanistics*. Volume 06 Nomor 01, Tahun 2021.

nilai sebesar 80%, 3) “Mendorong rasa ingin tahu dengan media Flashcard berbasis permainan monopoli” memperoleh nilai sebesar 60%, 4) “Kesuaian soal yang dibuat dengan tingkat jenjang (SMP/MTs kelas VII semester 2)” memperoleh nilai sebesar 100%, 5) “Variasi atau soal yang digunakan (tingkat kesulitan dan variasi perbedaan soal)” memperoleh nilai sebesar 60%, 6) “Materi sesuai dengan KD dan KI” memperoleh nilai sebesar 100%, 7) “Materi mudah diingat oleh siswa” memperoleh nilai sebesar 100%, 8) “Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami” memperoleh nilai sebesar 80%.

Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media yaitu dosen IPA fakultas Tarbiyah IAIN Kudus bahwa penilaian hasil penilaian media memperoleh nilai persentase sebesar 86% yaitu media termasuk yang dikembangkan dalam kategori “sangat layak” penelitian ini sejalan dengan penelitian NK. Fitri Ernawati pembelajaran dengan media monopoli pada materi bentuk molekul menunjukkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.⁶ Berdasarkan hasil penilaian tiap indikator sebagai berikut: 1) “Mudah dalam penggunaannya” dengan perolehan nilai sebesar 100%, 2) “Bahasa yang digunakan dalam panduan permainan monopoli mudah dipahami dan dimengerti” dengan perolehan nilai sebesar 80%, 3) “Kesesuaian dan kesesuaian dalam pemilihan warna” dengan perolehan nilai sebesar 80%, 4) “Kekuatan bahan yang digunakan (Lapuk, mudah rusak, mudah robek, dan mudah hancur)” dengan perolehan nilai sebesar 60%, 5) “Kamanan monopoli bagi siswa” dengan perolehan nilai sebesar 100%, 6) “Kepraktisan produk atau mudah di bawa serta Mudah dalam penyimpanan ” dengan perolehan nilai sebesar 100%, 7) “Melalui media ini ketika pembelajaran pengalaman pembelajaran baru terhadap siswa” dengan perolehan nilai sebesar 100%, 8) “Gambar jelas dan tidak kabur (Boram)” dengan perolehan nilai sebesar 80%, 9) “Jenis huruf dan gaya tulisan mudah untuk dibaca” dengan

⁶ NK. Fitri Ernawati, skripsi : “Pengenbanan Media Monopoli pada Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA Negeri 10 Abdy”, Banda Aceh: UIN AR-Raniry Darussaalam, 2018.

perolehan nilai sebesar 60%, 10) “Keserasian antara bahan dan jenis permainan yang digunakan” dengan perolehan nilai sebesar 100%.

Hasil penelitian mengenai kualitas media yang dilakukan oleh sebagian siswa kelas VII MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara memperoleh nilai sebesar 91% hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada kategori “sangat layak”. Dalam hal ini selaras dengan penelitian rezatun Fajriati media monopoli sangat efektif digunakan sebagai pembelajaran pada mata pelajaran matematika.⁷ Maka perolehan nilai pada setiap indikator sebagai berikut: 1) “Tampilan media permainan monopoli menarik” memperoleh nilai sebesar 90%, 2) “Bahasa yang digunakan dalam panduan permainan monopoli mudah dipahami digunakan” memperoleh nilai sebesar 80%, 3) “Media permainan mudah untuk digunakan” memperoleh nilai sebesar 95%, 4) “Kekuatan bahan yang digunakan” memperoleh nilai sebesar 88,3%, 5) “Keamanan monopoli tidak membuat cedera ketika media digunakan” memperoleh nilai sebesar 98,3%, 6) “Kepraktisan produk (mudah dibawa) serta Mudah dalam penyimpanan” memperoleh nilai sebesar 91,6%, 7) “Melalui media ini ketika pembelajaran, saya yakin hasil belajar saya lebih meningkat.” memperoleh nilai sebesar 96,6%, 8) “Gambar jelas dan tidak kabur” memperoleh nilai sebesar 86,6%, 9) “Jenis huruf dan gaya tulisan mudah dibaca” memperoleh nilai sebesar 81,6%, 10) “Media ini memfasilitasi untuk bekerjasama dan berdiskusi dalam kelompok”⁸ memperoleh nilai sebesar 96,6%.

Hasil penilaian motivasi belajar sesudah menggunakan pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas VII MTs Asy-Syafi'iyah

⁷ Rezarul fajati, skripsi : “Pengenmbangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa SMP PAB Klambir V T.P 2019/2020”. (Medan : Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, 2019).

⁸ Siti Istiningsih dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal*, Jurnal of Elementary Education, Volume 04 Nomor 06 2021, hal.911

Somosari Batealit Jepara. Setelah dilakukan uji N-Gain yaitu diperoleh nilai sebesar 0,71 hal tersebut merupakan ketika dicocokkan dalam tabel kriteria yaitu “Tinggi“ dalam hal ini pengembangan media yang dikembangkan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi tata surya.⁹ Penelitian ini sejalan dengan penelitian Ria Sartikaningrum yaitu motivasi belajar sangat tinggi setelah pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran monopoli. Hasil dari penelitian ini media *flashcard* berbasis permainan monopoli sudah layak digunakan karena dalam proses pengembangan sudah terpenuhi beberapa kriteria untuk dapat dikatakan semangat atau motivasi belajar lebih meningkat yaitu: penyesuaian tugas dengan minat dari siswa, perencanaan yang penuh variasi atau umpan balik atas respon siswa ketika media digunakan, kesempatan peserta didik untuk aktif, kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya, serta adanya kegiaitan yang menarik dalam belajar.¹⁰

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba media *flashcard* berbasis permainan monopoli memiliki kelebihan dan keterbatasan. Adapun kelebihanannya antara lain yaitu : 1) Dengan menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya diharapkan siswa aktif dalam mampu berkomunikasi dengan menggunakan media yang dikembangkan dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta semangat belajar atau motivasi siswa lebih meningkat, 2) Melalui media yang *flashcard* berbasis permainan monopoli dikembangkan peneliti, dan melalui bimbingan guru maka siswa akan lebih terkontrol dan akan berpusat pada siswa, 3) Pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli dapat berjalan secara interaktif dan menyenangkan. Adapun keterbatasan Pengembangan produk media *flashcard* berbasis permainan monopoli tata surya antara lain : 1) Pengembangan media pembelajaran

⁹ Miranda Nabila, Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Zakat Pelajaran Fiqih*, (Banten, UIN Hasanuddin Banten, 2021).

¹⁰ Hamzah B. Uno, *Teory Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta, PT. Bumi Aksara, 2018

hanya terbatas pada media visual berupa media *flashcard* berbasis permainan monopoli dan hanya memperhatikan aspek tingkat motivasi belajar saja, 2) Pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli difokuskan pada materi sistem tata surya SMP/MTs kelas VII semester dua, 3) Adapun metode yang digunakan adalah langkah-langkah yang digunakan hanya sampai pada tahap ketiga yaitu *Develop* (pengembangan) produk. Peneliti membatasi penelitian sampai tahap ke-tiga peneliti karena banyak pertimbangan keterbatasan waktu serta keterbatasan tempat.

