

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI PANCAKARYA 01 AJUNG,
JEMBER**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI PANCAKARYA 01 AJUNG,
JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**
Oleh:
Fitria Ainun Nazla
NIM: 211101040043
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
DESEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI PANCAKARYA 01 AJUNG,
JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197006162014112001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI PANCAKARYA 01 AJUNG,
JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Rabu
Tanggal : 10 Desember 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

H. Khairul Umam, M.Pd.
NIP. 198011122015031003 Erfan Efendi, M.Pd.I.
NIP. 198806112023211024

Anggota:

1. Dr. Drs. Sarwan, M.Pd.
2. Luluk Sulthoniyah, S:Ag., M.Pd.



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا لَّاَنَّ رَحْمَةَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ
الْمُحْسِنِينَ ﴿٦٧﴾

Artinya: Janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi setelah diatur dengan baik. Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut dan penuh harap. Sesungguhnya rahmat Allah sangat dekat dengan orang-orang yang berbuat baik (QS. Al-A'raf [8]: 56).*

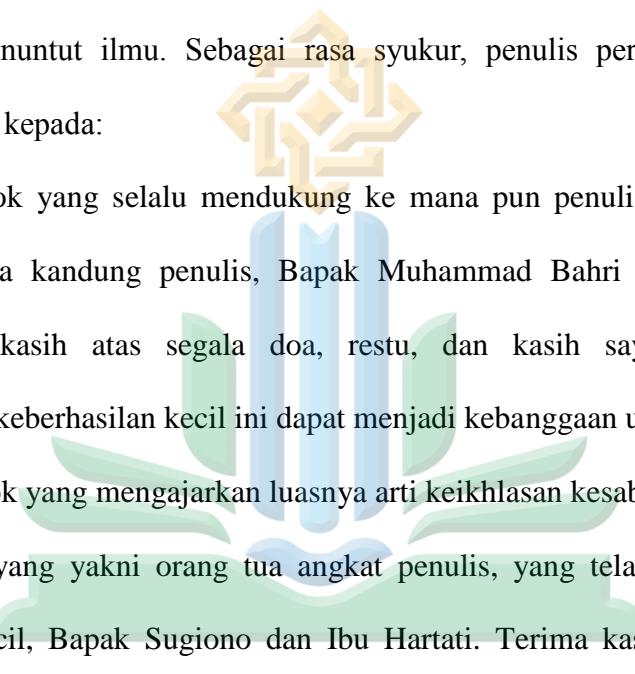


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 639.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT. yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW., karena atas perjuangannya penulis bisa menikmati indahnya menuntut ilmu. Sebagai rasa syukur, penulis persembahkan skripsi sederhana ini kepada:

- 
1. Dua sosok yang selalu mendukung ke mana pun penulis melangkah yakni orang tua kandung penulis, Bapak Muhammad Bahri dan Ibu Hariyani. Terima kasih atas segala doa, restu, dan kasih sayang tanpa batas. Semoga keberhasilan kecil ini dapat menjadi kebanggaan untuk kalian
 2. Dua sosok yang mengajarkan luasnya arti keikhlasan kesabaran dengan penuh kasih sayang yakni orang tua angkat penulis, yang telah merawat penulis sejak kecil, Bapak Sugiono dan Ibu Hartati. Terima kasih atas doa, kasih sayang, pengorbanan, serta setiap tetes keringat dan air mata yang tak ternilai.
 3. Sosok yang selalu setia mendampingi, memberi doa, semangat, dan kesabaran tanpa henti yakni Suami penulis, Muhammad Holel. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan di setiap langkah perjuanganku.
 4. Sosok kecil yang hadirnya adalah alasan terindah bagi penulis untuk terus berjuang dan tidak menyerah. Buah hati penulis yakni Muhammad Danish Al Kholil, sejak dalam kandungan hingga detik ini, skripsi ini adalah bukti bahwa doa dan kerja keras akan selalu berbuah manis. □
 5. Kakak perempuan penulis, Yuni Arovawati dan suami Ahmad Suharto yang

yang selalu memberikan dukungan, perhatian, dan doa terbaik.

Terima kasih atas kasih sayang serta motivasi yang tak ternilai.

6. Keluarga besar terkasih, yang telah memberikan dukungan, semangat dan kasih sayang yang tak terhingga, terimakasih telah memberikan dorongan yang sangat luar biasa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan karunia, rahmat dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung Jember”. Shalawat dan salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang menuntun kita dengan warisan petunjuknya untuk mencapai kesuksesan dunia akhirat. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kesempatan dan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Khotibul Umam, M.A. selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ibu Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dengan meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, motivasi dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis.
7. Segenap dosen di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah melimpahkan banyak ilmu kepada penulis.
8. Bapak Ahmad Supono S.Pd., M.Pd. selaku kepala Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung Jember yang telah memberi izin peneliti melakukan penelitian sampai selesai.
9. Bapak Erik Juprianto S.Pd. selaku wali kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung Jember yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak dan semoga segala amal perbuatan baik dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 1 Desember 2025

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Fitria Ainun Nazla
211101040043

ABSTRAK

Fitria Ainun Nazla, 2025: Pengembangan Media Pembelajaran Diorama berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung Jember.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Diorama, Monopoli, Pelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar menuntut adanya proses belajar yang bermakna, konkret, dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Namun, berdasarkan kondisi pembelajaran IPAS kelas V di SDN Pancakarya 01 Ajung, Jember, ditemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi sumber daya alam masih rendah karena pembelajaran cenderung bersifat abstrak dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang antusias dan kesulitan memahami pengelompokan serta jenis-jenis sumber daya alam. Oleh karena itu, media pembelajaran DIORAMA BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI, dapat digunakan untuk menyajikan materi secara konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini di antaranya: 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember? dan 2) Bagaimana kelayakan penggunaan pada media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember?

Adapun tujuannya adalah: 1) Untuk mendeksripsikan proses pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember dan, 2) Untuk mendeksripsikan kelayakan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial kelas V Sekolah Dasar negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli dinyatakan sangat layak digunakan, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 96%, ahli media sebesar 92%, dan praktisi pembelajaran sebesar 96%. Selain itu, respons peserta didik pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 91,6% dan uji coba skala besar sebesar 94,8% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk membantu peserta didik memahami materi sumber daya alam secara konkret dan menyenangkan.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	15
G. Definisi Istilah	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Kajian Terdahulu	19
B. Kajian Teori.....	33

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	46
A. Model Penelitian dan Pengembangan	46
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	51
C. Uji Coba Produk	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	67
A. Penyajian Data Uji Coba	67
B. Analisis Data	95
C. Revisi Produk	99
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	103
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	103
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	110
C. Kesimpulan	112
DAFTAR PUSTAKA	114

LAMPIRAN-LAMPIRAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian	30
Tabel 3.1	Nama Responden	56
Tabel 3.2	Kategori Skor Penilaian Skala Likert.....	63
Tabel 3.3	Kriteria Kevalidan	64
Tabel 3.4	Kriteria Kelayakan Respon Peserta Didik.....	66
Tabel 4.1	Tujuan Pembelajaran dan Indikator	70
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi.....	79
Tabel 4.3	Komentar dan Saran Ahli Media.....	80
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	81
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi	83
Tabel 4.6	Komentar dan Saran Ahli Materi	84
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi	85
Tabel 4.8	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	88
Tabel 4.9	Hasil Respons Peserta Didik Skala Kecil.....	94
Tabel 4.10	Hasil Uji Respons Peserta Didik Skala Besar	94
Tabel 4.11	Data Validasi Gabungan para Validator.....	98
Tabel 4.12	Hasil Revisi Produk.....	100

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
	Gambar 2.1 Desain Monopoli.....	42
	Gambar 2.2 Pengelompokan Sumber Daya Alam	46
	Gambar 3.1 Model ADDIE.....	51
	Gambar 3.2 Garis Besar Prosedur Penelitian dan Pengembangan	54
	Gambar 4.1 Desain Sketsa Media Diorama berbasis Monopoli.....	71
	Gambar 4.2 Desain Konseptual Media Diorama berbasis Monopoli	71
	Gambar 4.3 Desain Monopoli dengan Canva.....	72
	Gambar 4.4 Proses Pengecatan.....	74
	Gambar 4.5 Penempelan <i>Print Out</i> Desain Monopoli.....	74
	Gambar 4.6 Diorama yang telah Diberi Rumput Sintesis dan Aliran Air Terjun.....	75
	Gambar 4.7 Proses Pembuatan Air Terjun	75
	Gambar 4.8 Proses Pembuatan Rumah-rumahan	76
	Gambar 4.9 Proses Pembuatan Lahan Tambang	76
	Gambar 4.10 Proses Pembuatan Pagar Lahan Tambang	76
	Gambar 4.11 Diorama yang Telah Diberi Miniatur.....	77
	Gambar 4.12 Desain Kartu.....	77
	Gambar 4.13 Diorama yang Telah Jadi	78
	Gambar 4.14 Pengenalan Media dan Uji Coba Skala Kecil	91
	Gambar 4.15 Uji Coba Skala Besar	92

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal tersebut yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab I pasal 1 ayat (1).¹ Selanjutnya, dalam Bab II Pasal 3 ditegaskan bahwa, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis agar mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk merealisasikan tujuan pendidikan sebagaimana tertuang dalam Undang-

¹ Sekretariat Negara Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat (1)*, 2003.

² Sekretariat Negara Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3*, 2003.

Undang Sistem Pendidikan Nasional adalah dengan menghadirkan proses pembelajaran yang efektif, bermakna, dan menarik melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah, sehingga mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan komunikasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana belajar di kelas juga akan menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena adanya bantuan media yang menarik.

Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud RI) No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Pasal 2 ayat (1) yaitu:

“Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik: (a) interaktif dan inspiratif; (b) menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; (c) kontekstual dan kolaboratif; (d) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan (e) sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”³

Berpjidak pada pernyataan diatas maka, poin utama yang harus diperhatikan dan dilaksanakan oleh seorang guru adalah menyelenggarakan pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pembelajaran sebagaimana tertuang dalam Permendikbud RI Nomor 103 Tahun 2014, yaitu pembelajaran yang menarik, menyenangkan, memotivasi, dan mampu menginspirasi peserta

³ Permendikbud RI No. 103 Tahun 2014, *Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah Pasal 2 Ayat (1)*, 2014.

didik. Guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, kondusif, dan menyenangkan, serta menyampaikan materi pembelajaran secara jelas, kreatif, dan bermakna.

Khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), pendidik perlu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan bersifat konkret. Penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman konkret (nyata) kepada peserta didik, sehingga proses pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat berlangsung secara optimal sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah ilmu yang di dalamnya mengkaji mengenai makhluk hidup juga benda mati dalam alam semesta beserta interaksi di dalamnya, selain itu mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu sekaligus makhluk sosial yang dapat berinteraksi dengan lingkungannya.⁴ Pada pelajaran muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD/MI tidak lepas membahas materi mengenai sumber daya alam. Namun masalah yang sering terjadi pada peserta didik yang tumbuh berkembang dalam memahami materi sumber daya alam yang sering kali bersifat abstrak dan kompleks, membuat peserta didik kesulitan

⁴ Kurikulum Badan Standar Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2022.

dalam memahaminya, selain faktor tersebut adanya faktor dari sumber belajar contohnya seperti pemanfaatan media pembelajaran yang tidak terlalu menarik.

Pengembangan media pembelajaran harus terus diusahakan sebaik mungkin. Media pembelajaran merupakan alat yang dipakai oleh pendidik sebagai alat guna menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didiknya.⁵ Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:

أَذْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمُؤْعَذَةِ الْخَسَنَةِ وَجَادُهُمْ بِالِّيْتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ يَعْمَلُ صَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (١٢٥)

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.⁶

Ayat tersebut mengungkapkan bahwasanya dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran perlu mempertimbangkan sejumlah aspek, dan pesan yang hendak dikemukakan harus bersifat positif, serta harus berbahasa yang santun dalam mengutarakan pesan. Dengan begitu, media yang akan dipakai dalam menyampaikan informasi dan pesan yakni dengan bahasa lisan.

Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember dipilih sebagai lokasi penelitian karena konteks pembelajaran disekolah tersebut memberikan kesempatan untuk mengimplementasikan media diorama berbasis permainan

⁵ Andrew Fernando Pakpahan et al., *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yayasan kita menulis, 2020), 8.

⁶ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Juz 11-20, Al-Qur'an Dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 277.

monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V, selain itu lembaga pendidikan ini dipilih karena keterbukaan dan dukungan dari pihak sekolah dalam mengimplementasikan inovasi media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Dengan karakteristik siswa dan kurikulum yang dimiliki sekolah, pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas V, dengan guru kelas V yang bernama Erik Juprianto, S.Pd., dengan pengalaman mengajar selama 16 tahun pada tingkat sekolah dasar, dan memiliki sertifikat pendidik. Pendidik yang telah memiliki sertifikat pendidik menandakan bahwa mereka telah memenuhi standar kompetensi yang ditentukan dalam bidang pendidikan. Sertifikasi ini menegaskan bahwa guru telah memiliki kualifikasi formal yang diperlukan dan telah lulus uji kompetensi pendidik.

Wawancara dilaksanakan bersama guru kelas V yang bernama Bapak Erik Juprianto S.Pd. selaku guru Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember mengenai media, model, dan strategi pembelajaran yang di pakai pada saat pembelajaran khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

“Pada saat pembelajaran khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yaitu menggunakan strategi *kontekstual learning*, jadi proses dalam menyampaikan materi pada peserta didik yaitu mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata yang dialami oleh peserta didik.”⁷

⁷ Erik Juprianto, S.Pd., diwawancara oleh peneliti, Jember, 18 Mei 2024.

Dan wawancara dengan peserta didik yang bernama Firdatus Soleha kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember guna memperoleh berita secara mendalam terkait proses pembelajaran. “Benar pada pembelajaran khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial guru menyampaikan materi dengan mengaitkan situasi yang dialami siswa dalam kehidupan nyata, jadi guru tidak menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi.”⁸

Tanpa adanya media pembelajaran *kontekstual learning* mungkin hanya mengandalkan penjelasan verbal atau tulisan. Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memvisualisasikan konsep yang abstrak, selain itu bisa menumbuhkan rasa keingintahuan pada peserta didik, serta dapat menstimulus peserta didik bereaksi dan lebih aktif dalam pembelajaran. Untuk itu, sangat diperlukannya media pembelajaran menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk aktif dalam mempelajari suatu materi. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

Banyak sekali media pembelajaran yang dapat dipakai pendidik sebagai alat bantu saat menyampaikan materi pada peserta didiknya, salah satunya yaitu media diorama berbasis permainan monopoli. Diorama merupakan pemandangan 3 dimensi mini yang memiliki tujuan untuk menggambarkan suatu pemandangan ataupun objek yang sesungguhnya. Diorama ini biasanya berbentuk sebuah objek yang ditempatkan di pentas

⁸ Firdatus Soleha, diwawancara oleh peneliti, Jember, 18 Mei 2024.

yang nantinya berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan tema atau materi penyajian.⁹ Diorama dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar, karena dalam media pembelajaran ini dapat menggambarkan atau memeragakan kondisi dengan dilengkapi benda-benda yang bentuknya 3 dimensi seperti rumah, pepohonan, hewan, dan lain sebagainya. Sedangkan permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang bisa dimainkan lebih dari satu siswa, media monopoli ini menekankan pada penguasaan materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru. Melalui penggunaan media monopoli dalam pembelajaran juga dapat melatih kejujuran siswa.¹⁰

Keunikan dari media yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran diorama yang digabungkan dengan permainan monopoli, media diorama dapat dijadikan media visual yang dapat membantu siswa untuk melihat representasi fisik dari sumber daya alam karena di desain 3 dimensi, dengan penggunaan permainan monopoli siswa dapat belajar sambil bermain. Pada permainan monopoli nantinya akan memuat materi dan soal yang berkaitan dengan sumber daya alam. Diorama berbasis permainan monopoli ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang memiliki pemahaman yang berbeda-beda. Media pembelajaran ini juga berfungsi menjadi media pembelajaran mandiri maupun media berkelompok bagi peserta didik.

⁹ Bayu Indra Pratama et al., *Belajar Anti Boring Inovasi Pembelajaran Efektif* (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023), 22.

¹⁰ Laily Nurmalia et al., “Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi ‘Sumber Energi’ Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI,” in *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2022, 13–15, <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.

Berdasarkan uraian beserta penjelasan yang ada pada latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember.”**

Peneliti berharap dalam penelitian ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan menyenangkan, serta menumbuhkan semangat belajar dalam memahami materi sumber daya alam melalui pengalaman langsung dengan bermain.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan pada media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah berikut:

1. Untuk mendeksripsikan proses pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli yang menarik dan menyenangkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pokok bahasan

Sumber Daya Alam untuk siswa kelas V pada Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember.

2. Untuk mendeksripsikan kelayakan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli yang menarik dan menyenangkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pokok bahasan Sumber Daya Alam untuk siswa kelas V pada Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember.

D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Penelitian ini menciptakan produk yaitu media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi sumber daya alam untuk peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember. Media ini merupakan penggabungan dari dua media pembelajaran yaitu media diorama dan media permainan monopoli. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan:

1. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah menciptakan sebuah produk yang berbahan dasar triplek dan kayu yang berbentuk persegi dengan ukuran 55x55 cm, dan di cat berwarna cokelat. Di dalamnya terdapat pemandangan yang menunjang materi sumber daya alam, dan terdapat permainan monopoli yang dimodifikasi untuk materi sumber daya alam di kelas V.
2. Materi ini dikhususkan pada pembelajaran IPAS Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya, fokus materi sumber daya alam. Pada tujuan pembelajaran mengidentifikasi sumber daya alam berdasarkan jenis dan

pengelompokannya.

3. Media ini dilengkapi dengan laci penyimpanan pion permainan monopoli, kartu permainan monopoli, buku materi dan petunjuk penggunaan media. Laci ini berukuran 45x50 cm.

4. Spesifikasi Media Diorama

- a) Media tiga dimensi ini diletakkan di bagian tengah pada papan permainan monopoli, dengan ukuran 39x39 cm.
- b) Pemilihan alat serta bahan dasar media tersusun dari bahan-bahan yang mudah di dapat di lingkungan sekitar, maupun bahan-bahan jadi yang dapat dibeli.
- c) Media ini dilengkapi dengan miniatur seperti pepohonan, rumah, hewan dan miniatur lainnya yang berkaitan dengan materi sumber daya alam.
- d) Media ini dilengkapi dengan rerumputan yang dibuat dari serbuk rumput sintetis yang ditabur pada kain berwarna hitam. Membuat aliran air terjun yang dibuat dengan lem bakar dan cat akrilik berwarna biru dan putih yang dicampur dengan pasir silika. Membuat tanah tambang dengan bahan pasir silika putih yang dicampur dengan cat akrilik berwarna cokelat. Membuat miniatur rumah dari tusuk sate dan stik es krim.
- e) Media dilengkapi dengan pemandangan gambar yang menunjang materi sumber daya alam.
- f) Media diorama dilengkapi dengan penutup mika berbentuk kubus

dengan ukuran 39x39 cm

5. Spesifikasi Permainan Monopoli

- a) Papan permainan monopoli di desain dengan ukuran 55x55 cm.
- b) Papan permainan terdiri dari 40 petak permainan, yang terdiri atas petak start, petak soal, petak kartu langkah, petak kartu belajar, petak kartu bantuan, dan petak bebas pertanyaan.
- c) Setiap petak soal ditandai dengan gambar yang menunjang materi sumber daya alam.
- d) Petak permainan ditandai dengan tulisan komplek A sampai dengan komplek D. Setiap komplek terbagi atas 9 komplek.
- e) Terdapat 5 pion permainan berbentuk pohon, pion ini dipakai oleh masing-masing pemain.
- f) Kartu langkah, kartu ini digunakan pemain sebagai pengganti dadu.
- g) Kartu belajar yang berisikan materi pembelajaran.
- h) Kartu soal, kartu ini berisi soal yang berkaitan dengan materi sumber daya alam.
- i) Kartu jawaban, kartu ini berisikan kunci jawaban dari kartu soal
- j) Kartu bantuan, kartu ini digunakan oleh pemain yang memiliki kartu bantuan agar mendapatkan bantuan dari pemain lain jika pemain utama tidak dapat menjawab soal.
- k) Papan bintang penghargaan.
- l) Bintang penghargaan, bintang penghargaan ini bisa didapatkan pemain apabila pemain mampu menjawab soal.

- m) Buku panduan permainan monopoli, buku ini berisi petunjuk permainan monopoli
- n) Desain permainan monopoli dibuat menarik dan berwarna menggunakan aplikasi CANVA.

Media diorama berbasis permainan monopoli ini dapat digunakan peserta didik secara mandiri atau individu ataupun kelompok dengan memainkan permainan monopoli. Pada penggunaannya, dapat melatih keterampilan proses sains seperti dapat mengamati dan mengomunikasikan serta menyimpulkan bagi peserta didik. Selain itu dengan memainkan monopoli dapat melatih kejujuran peserta didik.

Media diorama berbasis permainan monopoli ini bersifat konkret (nyata) karena diorama yang berbentuk tiga dimensi, dan bersifat menyenangkan karena terdapat media permainan monopoli. Dengan media ini dapat menarik peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini penting untuk diadakan sebab media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli ini adalah usaha yang dilakukan guna tercapainya tujuan pembelajaran pada materi sumber daya alam.

Pengembangan media pembelajaran ini juga diadakan guna membantu pendidik khususnya pada kelas V dalam mentransfer materi dalam proses pembelajaran, sehingga nantinya media pembelajaran ini akan berguna sebagai fasilitas dan dapat bermanfaat sebagai sumber belajar bagi peserta

didik, serta dapat mempermudah peserta didik dalam menangkap materi yang disampaikan. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan untuk belajar baik itu secara individu ataupun kelompok ketika di sekolah.

Media diorama berbasis permainan monopoli bersifat konkret (nyata) dan bersifat permainan yang menyenangkan dan edukatif maka peserta didik akan tertarik untuk belajar memahami materi sumber daya alam dengan maksimal serta pembelajaran yang seru dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis maupun teoritis, serta dapat membantu siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS fokus materi sumber daya alam. Berikut manfaat yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan secara teoritis kepada pembaca terkait pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli untuk mata pelajaran IPAS pada kelas V jenjang Sekolah Dasar juga dapat berkontribusi dalam menciptakan inovasi baru dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan kontribusi baru berhubungan dengan media pembelajaran yang bisa digunakan saat proses pembelajaran, salah satunya media diorama berbasis permainan

monopoli.

b) Bagi Peserta Didik

Sebagai sarana media yang menyenangkan dan menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jemu, serta membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami isi materi yang diajarkan.

c) Bagi Pendidik

Manfaat bagi pendidik penggunaan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli dapat membantu pendidik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kelas dan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi untuk meningkatkan kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini, peneliti dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan serta kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar, dan untuk mengetahui proses pembuatan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli sehingga bisa dijadikan acuan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli ini mempunyai sejumlah asumsi juga keterbatasan dalam produk. Adapun asumsi serta keterbatasan pada pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V adalah berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media diorama berbasis permainan monopoli ini mampu menyajikan penjelasan serta pengalaman yang nyata dalam kegiatan belajar bagi peserta didik berupa objek pemandangan yang konkret atau nyata dalam skala kecil dalam pokok bahasan sumber daya alam.
- b. Penggunaan media ini akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, karena mereka dapat belajar sambil bermain dengan memainkan permainan monopoli yang berkaitan dengan sumber daya alam.
- c. Penggunaan diorama dan permainan monopoli akan membuat peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat secara langsung berinteraksi dengan objek dalam skala kecil dan berpartisipasi dalam permainan.
- d. Media diorama berbasis permainan monopoli yang fokus pada topik sumber daya alam bisa digunakan sebagai alat pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dan dapat diterapkan kembali dengan memanfaatkan materi yang serupa untuk

kegiatan pembelajaran berikutnya.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk dalam pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli semata-mata terbatas pada pokok bahasan sumber daya alam dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember.
- b. Proses pembuatan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli memerlukan durasi yang cukup lama serta biaya yang tinggi juga memerlukan ketelitian yang lebih.

Berdasarkan dari asumsi serta keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli dapat membentuk sebuah media yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, media tersebut dapat menjadi representasi yang memperlihatkan situasi sebenarnya dalam skala kecil dengan elemen estetika yang menarik bagi peserta didik. Selain memungkinkan eksplorasi objek secara langsung, peserta didik juga dapat terlibat dalam permainan monopoli yang terintegrasi dengan konsep sumber daya alam yang ada dalam diorama. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Diorama Berbasis Permainan Monopoli

Media Pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan guna menyampaikan materi, konsep atau informasi pembelajaran pada peserta didik. dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli adalah proses pembuatan media pembelajaran yang menggabungkan diorama tiga dimensi dengan permainan monopoli sebagai sarana pembelajaran IPAS. Media ini dirancang untuk menyajikan materi sumber daya alam secara konkret dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keaktifan serta pemahaman peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung Jember.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk membangun pemahaman holistik peserta didik terhadap lingkungan alam, sosial, serta hubungan antara manusia dengan sumber daya alam.

Dalam penelitian ini, pembelajaran IPAS didukung melalui media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli yang menyajikan materi sumber daya alam secara konkret dan menyenangkan. Media tersebut memuat materi pengelompokan dan jenis-jenis sumber daya alam sehingga mampu memusatkan perhatian, meningkatkan keaktifan, serta memudahkan peserta didik kelas V dalam memahami konsep IPAS secara

nyata.

Dengan demikian definisi istilah tersebut, maka yang dimaksud “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember” ialah sebuah proses dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat mengilustrasikan pemandangan dalam bentuk tiga dimensi dalam ukuran mini dan digabungkan dengan media permainan monopoli.

Dengan memanfaatkan Diorama Berbasis Permainan Monopoli, siswa dapat memperluas cakupan pengetahuan mereka dengan melihat gambaran lingkungan yang terletak jauh secara visual. Selain itu, media ini dapat dijadikan sebagai alat praktik dan permainan dalam proses pembelajaran IPAS. Penggunaan Diorama Berbasis Permainan Monopoli ini diharapkan dapat membantu mengatasi beberapa permasalahan yang mungkin dihadapi di lingkungan sekolah, khususnya untuk siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Bagian ini adalah pemaparan sejumlah penelitian terdahulu yang relevan dengan topik dalam pengembangan media diorama berbasis permainan monopoli, karena media yang dikembangkan oleh peneliti merupakan gabungan antara dua media pembelajaran, maka peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu adalah berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yosa Rike Nate pada tahun 2023 yang berjudul: “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Kelas V MIN 11 Aceh Tengah”¹²

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPA dengan Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita yang membahas siklus air, penggunaan media pembelajaran terbatas hanya pada gambar yang terdapat dalam buku guru dan buku siswa, selain itu proses belajar mengajar guru hanya menggunakan metode diskusi, ceramah, serta tanya jawab (konvensional). Keterbatasan ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan jemu selama proses belajar, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan kurangnya minat dan perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan, yakni perbedaannya jika pada penelitian

¹² Yosa Rike Nate, “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Kelas V MIN 11 Aceh Tengah” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023), 25-27.

dahulu tersebut hanya mengembangkan media diorama. Sedangkan media yang saya kembangkan yaitu penggabungan antara media diorama dengan media permainan monopoli. Adapun persamaannya yaitu subjek penelitian yang dilakukan pada kelas V, dan metode penelitian yang dilakukan dengan metode R&D dan model pengembangan ADDIE.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sujana Dian Saputri pada tahun 2022 yang berjudul: “Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 089 Bengkulu Utara”¹³

Dalam penelitian ini ditemukan bahwasanya guru dalam proses pembelajaran tematik kelas IV masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional yakni menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran masih berfokus pada guru. Selain itu guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya seperti gambar, dan buku paket siswa, hal tersebut mengakibatkan peserta didik mudah bosan serta kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan, yakni perbedaannya jika pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media diorama. Sedangkan media yang saya kembangkan yaitu penggabungan antara media diorama dengan media permainan monopoli, selain itu fokus pembelajaran dalam penelitian tersebut yaitu pembelajaran tematik pada

¹³ Sujanah Dian Saputri, “Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 089 Bengkulu Utara” (Skripsi, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022), 15.

kurikulum 2013, sedangkan dalam penelitian yang saya lakukan fokus pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka, selain itu subjek penelitian yang berbeda jika pada penelitian tersebut pada penelitian pada kelas IV, sementara dalam penelitian ini ditujukan terhadap kelas V. Adapun persamaannya yaitu metode dan model penelitiannya yakni metode R&D dan model ADDIE.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Hidayah Nasution pada tahun 2021 yang berjudul: “Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN 064955 Medan Amplas”¹⁴

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media di sekolah tersebut tidak memadai, hanya mengandalkan bahan ajar dan gambar-gambar. Siswa tidak begitu antusias dan cenderung bermain sendiri di dalam kelas. Mereka merasa bosan dengan pembelajaran yang disampaikan secara monoton oleh guru, yang sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar di kelas.

Jika dibandingkan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan, yakni perbedaannya jika pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media diorama. Sedangkan media yang saya kembangkan yaitu penggabungan antara media diorama dengan media permainan monopoli, selain itu fokus materi ekosistem, sedangkan dalam penelitian yang saya lakukan fokus materi

¹⁴ Nur Hidayah Nasution, “Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN 064955 Medan Amplas” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2021), ix.

sumber daya alam. Adapun persamaannya yaitu metode dan model penelitiannya yakni metode R&D dan model ADDIE.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Zulkifli pada tahun 2020 yang berjudul: "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan"¹⁵

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa peserta didik kelas V MI Al-Hidayah Pulau Kukusan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media terbatas seperti buku siswa dan buku guru. Selain itu guru kesulitan mentransfer materi tema 8 "Lingkungan Sahabat Kita" karena tidak seluruh materi dapat dijelaskan secara langsung. Terutama pada topik siklus air yang sifatnya abstrak, peserta didik cenderung kesulitan menguasai materi dan lebih suka berimajinasi atau berhayal. Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak efektif dan suasana kelas tidak kondusif. Sebagai akibatnya, siswa terlihat kurang fokus dan tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik.

Jika dibandingkan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan, yakni perbedaannya jika pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media diorama. Sedangkan media yang saya kembangkan yaitu penggabungan antara media diorama dengan media permainan monopoli, selain itu jika pada penelitian tersebut berfokus pada "Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita" yakni materi siklus air, sementara dalam penelitian ini memfokuskan pada

¹⁵ Zulkifli Zulkifli, "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Tema 8 untuk Siswa Kelas V di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020), x.

materi sumber daya alam. Lokasi penelitian yang berbeda pula. Adapun persamaannya yaitu keduanya sama-sama memiliki tujuan mengembangkan media diorama, dan metode penelitian yang dilakukan ialah metode R&D, juga penelitian dilakukan di kelas V.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Puji Zakiyati pada tahun 2020 dengan judul: “Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya”¹⁶

Penelitian tersebut menunjukkan bahwasanya peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 7 Bukit Tunggal Palangka Raya belum menggunakan media dalam pembelajaran, tetapi mereka melaksanakan eksperimen langsung dengan sejumlah benda konkret dalam proses belajar mengajar. Contohnya, dalam pembelajaran IPA, mereka memanfaatkan es batu yang meleleh ketika didiamkan di luar ruangan untuk mempelajari perubahan wujud dari padat menjadi cair. Hal ini disebabkan oleh kendala waktu dan biaya yang dihadapi oleh pengajar dalam pembuatan media pembelajaran. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik serta meningkatkan semangat belajar mereka.

Jika dibandingkan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan, yaitu perbedaan dari sisi lokasi penelitian, selain itu materi yang dipakai pada tema “Lingkungan Sahabat Kita” dalam buku tematik, Kurikulum 2013 sedangkan penelitian

¹⁶ Puji Zakiyati, “Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya” (Skripsi, IAIN Palangka Raya, 2020), xi.

saya menggunakan buku IPAS dalam kurikulum merdeka, dengan fokus materi sumber daya alam, selain itu perbedaan dari segi media pembelajaran jika pada penelitian tersebut hanya menggunakan media diorama, dalam penelitian saya menggunakan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli. Sementara itu, kesamaannya adalah menghasilkan serta mengembangkan media pembelajaran berupa diorama, dan melakukan penelitian terhadap siswa kelas V yaitu metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Rehlitna Rehulina Br Tarigan pada tahun 2024 yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Tema Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024”¹⁷

Dalam penelitian ini ditemukan bahwasanya dalam pembelajaran PKN pada materi nilai-nilai pancasila, ketika menjelaskan guru berorientasi pada pembelajaran *teacher center*, yang identik dengan metode ceramah, sehingga dapat menyebabkan peserta didik bosan, mengantuk, dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran saat ini masih terbatas pada penggunaan buku teks dan papan tulis sebagai media utama. Di samping masalah metode dan media pembelajaran yang terbatas, terdapat juga kendala lain yang dihadapi, yaitu kurangnya variasi sumber belajar. Sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku-buku paket seperti buku guru dan

¹⁷ Rehlitna Rehulina Br Tarigan, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Tema Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024” (Skripsi, Universitas Quality Berastagi, 2024), ix.

buku siswa, tanpa memanfaatkan beragam sumber belajar yang tersedia di sekitar lingkungan siswa.

Jika dibandingkan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan, yakni perbedaan pada materi nilai-nilai pancasila pada pembelajaran PKN, sedangkan dalam penelitian yang saya lakukan fokus materi sumber daya alam pada pembelajaran IPAS, selain itu perbedaan lainnya, jika pada penelitian tersebut sebatas mengembangkan media pembelajaran monopoli saja, namun pada penelitian yang saya lakukan mengembangkan dua media yang digabungkan yaitu media diorama yang digabungkan dengan media permainan monopoli. Adapun persamaannya yaitu penelitian dilakukan di kelas V, serta metode dan model penelitiannya menggunakan metode R&D dan model ADDIE.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Wulan Suci Rimadhani pada tahun 2023 yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 SD”¹⁸

Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa penelitian yang dilakukan di kelas IV di SD Negeri 2 Sanggrahan Prambon, peserta didik kurang aktif, mudah bosan, saat mempelajari topik fungsi pada bagian tubuh tumbuhan serta hewan, hal ini terjadi karena terbatasnya media pembelajaran. Guru dalam mengajar hanya memakai modul, buku paket

¹⁸ Wulan Suci Rimadhani, Karimatus Saidah, Muhamad Basori, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 SD” (Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023), xi.

juga LKPD, sementara media pembelajaran yang dipakai hanya sesekali memakai media berupa video, jadi kegiatan belajar yang dilangsungkan kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan, yakni perbedaannya jika pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media permainan monopoli, sementara media ini yaitu penggabungan antara media diorama dengan media permainan monopoli, selain itu fokus topik pada penelitian tersebut materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan, sedangkan dalam penelitian saya fokus materi sumber daya alam selain itu subjek penelitian yang berbeda jika pada penelitian tersebut pada penelitian dilakukan terhadap kelas IV, sementara dalam penelitian ini ditujukan pada kelas V. Adapun persamaannya yaitu metode dan model penelitiannya yakni metode R&D dan model ADDIE.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Syifaul Fajriyah pada tahun 2022 dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sains (Mosa Game) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perpindahan Kalor Kelas V Min 1 Jombang”¹⁹

Dalam penelitian ini ditemukan bahwasanya guru-guru di MIN 1 Jombang menggunakan video pembelajaran dari Youtube saat mengajar online, di masa pandemi COVID-19, namun setelah kembali ke pembelajaran tatap muka terbatas, penggunaan media pembelajaran

¹⁹ Syifaul Fajriyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sains (Mosa Game) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perpindahan Kalor Kelas V Min 1 Jombang” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022), vii.

menurun drastis. Baik video maupun jenis media lainnya jarang digunakan, sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Sebelumnya, siswa menikmati belajar dengan menonton video animasi, tetapi setelah kembali ke sekolah dalam pembelajaran tatap muka, guru menggunakan metode ceramah, sehingga minat belajar siswa dalam proses belajar menurun.

Jika dibandingkan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan, yakni perbedaan pada materi perpindahan kalor kelas V dalam pembelajaran IPA kurikulum 2013, sedangkan materi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran saya yaitu materi sumber daya alam dalam pembelajaran IPAS kurikulum merdeka, selain itu perbedaan lainnya terdapat pada media yang dikembangkan jika pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media pembelajaran monopoli, namun dalam penelitian yang saya lakukan mengembangkan media pembelajaran diorama yang digabungkan dengan media pembelajaran permainan monopoli, jika pada penelitian tersebut menggunakan penelitian model Prof. Sugiyono, sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan penelitian model ADDIE. Adapun persamaannya yaitu penelitian dilakukan di kelas V, serta metode dan model penelitiannya menggunakan metode R&D.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Martika Kusumayanti pada tahun 2021 yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Edukatif Pada Muatan Ipa Topik Ekosistem Kelas V SD Negeri 2

Kalibukbuk”²⁰

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa kompetensi pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPA masih tergolong rendah. Hal tersebut terjadi dikarenakan kemauan siswa dalam belajar IPA masih kurang, sebab peserta didik lebih menyukai aktivitas bermain alih-alih belajar, sehingga dalam proses belajar mengajar, peserta didik minim fokus. Selain itu ketersediaan media pembelajaran masih tergolong kurang,

Hasil pengamatan di SD Negeri 2 Kalibukbuk menunjukkan belum ada media yang membahas tentang ekosistem. Guru-guru belum menunjukkan kreativitas yang memadai dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Mereka merasa kebingungan dalam menentukan jenis media yang tepat untuk peserta didik, dengan begitu hanya menggunakan media-media sederhana seperti gambar.

Jika dibandingkan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan, perbedaannya yakni jika pada penelitian ini fokus terhadap materi ekosistem, sementara pada penelitian ini fokus terhadap materi sumber daya alam, selain itu jika pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media permainan monopoli saja, sementara pada penelitian saya yakni mengembangkan dua media yang di gabungkan yaitu media pembelajaran diorama dengan permainan monopoli. Adapun persamaannya yaitu penelitian dilakukan pada kelas V,

²⁰ Ni Putu Martika Kusumayanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Edukatif Pada Muatan IPA Topik Ekosistem Kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk” (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021), xii.

persamaan lainnya yaitu menggunakan jenis penelitian R&D dan penelitian model ADDIE.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Rustika Sari pada tahun 2021 yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MONOSIKA (Monopoli Siklus Air) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”²¹

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Bendungan Hilir 05 Pagi, dalam penelitian ini ditemukan bahwa media pembelajaran dengan permainan belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun perbedaan dan persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang saya lakukan, yakni perbedaannya, pertama dari segi materi jika pada penelitian tersebut fokus materi pada materi siklus air, sedangkan fokus materi pada penelitian saya yaitu materi sumber daya alam, perbedaan yang kedua yaitu jika pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media permainan monopoli saja, sedangkan dalam penelitian saya mengembangkan media pembelajaran diorama yang digabungkan dengan media permainan monopoli, perbedaan yang terakhir yaitu penelitian tersebut menggunakan penelitian model ASSURE, pada penelitian saya menggunakan model penelitian ADDIE. Adapun persamaannya penelitian dilakukan pada kelas V, dan jenis penelitian yang di gunakan yaitu R&D.

²¹ Rustika Sari, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monosika (Monopoli Siklus Air) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2020), x.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Yose Rike Nate	Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Kelas V MIN 11 Aceh Tengah	-Lokasi penelitian -Pembelajaran IPA topik siklus air -Pengembangan media diorama saja.	-Ditujukan terhadap kelas V -Menggunakan metode R&D -Model ADDIE
2	Sujana Dian Saputri	Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 089 Bengkulu Utara	- Pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media diorama. - Fokus pembelajaran dalam penelitian tersebut yaitu pembelajaran tematik pada kurikulum 2013. - Subjek penelitian yang berbeda	-Metode R&D -Model ADDIE.
3	Nur Hidayah Nasution	Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN 064955 Medan Amplas	- Pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media diorama. - Fokus materi ekosistem.	Metode R&D dan model ADDIE.
4	Zulkifli	Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Di MI Al-Hidayah Pulau Kukusan	- Pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media diorama. - Pada penelitian tersebut berfokus pembelajaran Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” topik siklus air. - Lokasi penelitian yang berbeda	-Sama-sama mengembangkan media diorama -Metode R&D -Ditujukan pada kelas V.
5	Puji Zakiyati	Pengembangan Media	- Lokasi penelitian - Materi yang dipakai	- Menghasilkan serta

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
		Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya	<p>pada tema “Lingkungan Sahabat Kita” dalam buku tematik kurikulum 2013.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media diorama. 	<p>mengembangan media pembelajaran berupa diorama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ditujukan terhadap siswa kelas V - Menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan
6	Rehlitna Rehulina Br Tarigan	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Tema Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024	<ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan pada materi nilai-nilai pancasila pada pembelajaran PKN. - Pada penelitian tersebut sebatas mengembangkan media pembelajaran monopoli saja 	<ul style="list-style-type: none"> - Ditujukan di kelas V - Metode dan model penelitiannya menggunakan metode R&D dan model ADDIE.
7	Wulan Suci Rimadhani	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 SD	<ul style="list-style-type: none"> - Pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media permainan monopoli. - Fokus materi pada penelitian tersebut materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. - Subjek penelitian yang berbeda. 	<ul style="list-style-type: none"> -Metode dan model penelitiannya yakni metode R&D dan model ADDIE.
8	Syifaул Fajriyah	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sains (Mosa Game) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus materi perpindahan kalor kelas V dalam pembelajaran IPA kurikulum 2013. - Pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media pembelajaran monopoli. - Pada penelitian tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> -Ditujukan di kelas V -Metode dan model penelitiannya menggunakan metode R&D.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
		Perpindahan Kalor Kelas V Min 1 Jombang	menggunakan penelitian model Prof. Sugiyono.	
9	Ni Putu Martika Kusumayanti	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Edukatif Pada Muatan Ipa Topik Ekosistem Kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk	<ul style="list-style-type: none"> - Pada penelitian ini fokus pada materi ekosistem. - Pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media permainan monopoli saja 	<ul style="list-style-type: none"> - Ditujukan pada kelas V - Jenis penelitian R&D dan penelitian model ADDIE.
10	Rustika Sari	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MONOSIKA (Monopoli Siklus Air) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi Penelitian - Pada penelitian tersebut fokus materi siklus air. - Pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media permainan monopoli saja. - Penelitian tersebut menggunakan penelitian model ASSURE. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ditujukan pada kelas V - Jenis penelitian R&D.

Berdasar pada persamaan serta perbedaan penelitian di atas, maka bedanya dengan penelitian yang hendak dilaksanakan ialah pengembangan media yang ditujukan pada kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember pada pembelajaran IPAS materi sumber daya alam. Perbedaan lainnya jika pada penelitian terdahulu hanya mengembangkan satu media pembelajaran yaitu media diorama, dan penelitian terdahulu yang hanya mengembangkan media permainan monopoli saja, namun pada penelitian yang akan dilakukan mengembangkan dua media pembelajaran yang digabung yaitu media diorama dan media permainan monopoli. Sedangkan

persamaannya yaitu beberapa model yang digunakan dalam metode *Reseach and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Dan *novelty* (kebaruan) dari penelitian ini yaitu media pembelajaran diorama yang bersifat tiga dimensi digabungkan dengan media permainan monopoli.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan sumber belajar yang mencakup berbagai sarana konkret yang mampu diakses oleh peserta didik di kelas, yang mana berisi instruksi informasi yang dapat mendorong proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran, peserta didik dapat lebih fokus terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga tercipta kondisi kelas yang mendukung pemanfaatan media pembelajaran secara inovatif, kreatif, dan bervariasi.²²

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu, baik benda maupun alat, yang berperan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada penerima (siswa) dalam proses pendidikan.²³

b. Fungsi Media Pembelajaran

Derek Rowntree menguraikan bahwa fungsi media bagi pembelajaran meliputi beberapa hal, antara lain:

- 1) Mampu memotivasi peserta didik untuk menerima pesan yang

²² Jennah and Rodhatul, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 2.

²³ Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), 10.

disampaikan.

- 2) Menimbulkan reaksi peserta didik terhadap rangsangan yang terdapat dalam media.
- 3) Memberikan kemudahan terhadap peserta didik dalam mengulang pesan yang disampaikan melalui media.
- 4) Peserta didik dapat lebih cepat dalam memberikan umpan balik.
- 5) Mendorong peserta didik untuk melakukan latihan.

Sedangkan menurut Harry C. Mc. Kown menguraikan fungsi dari adanya media pembelajaran yaitu :

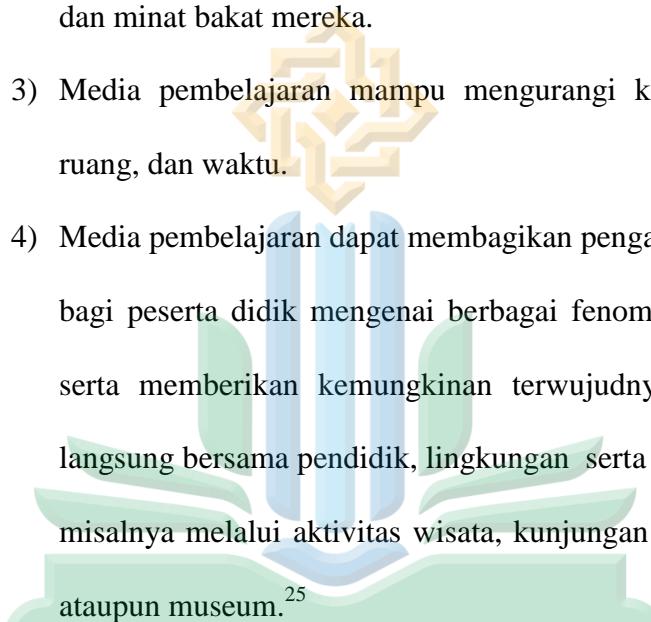
- 1) Mampu mengubah kondisi pembelajaran yang awalnya berupa teori atau abstrak beralih lebih praktis dan konkret.
- 2) Mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam berpartisipasi aktif serta fokus dalam topik yang sedang dipahami.
- 3) Mampu memperjelas materi pembelajaran serta menumbuhkan rasa keingintahuan pada materi yang dipelajari.²⁴

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar adalah berikut:

- 1) Media pembelajaran mampu membantu menyampaikan informasi serta pesan dengan lebih jelas, dengan begitu mampu meningkatkan proses serta hasil pembelajaran.

²⁴ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 20.

- 
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian anak dan mengarahkan mereka, sehingga dapat memotivasi, mewujudkan interaksi yang lebih langsung diantara peserta didik dengan lingkungannya, serta memberikan kemungkinan peserta didik untuk belajar mandiri selaras dengan kemampuan atau kecakapan dan minat bakat mereka.
 - 3) Media pembelajaran mampu mengurangi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - 4) Media pembelajaran dapat membagikan pengalaman yang merata bagi peserta didik mengenai berbagai fenomena di lingkungan, serta memberikan kemungkinan terwujudnya interaksi secara langsung bersama pendidik, lingkungan serta masyarakat sekitar, misalnya melalui aktivitas wisata, kunjungan ke kebun binatang ataupun museum.²⁵

Adapun manfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru, media sangat penting untuk mempermudah proses penyampaian materi. Sementara itu, bagi siswa, media membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih mudah, terutama pada tingkat SD/MI. Anak-anak pada usia tersebut cenderung lebih cepat memahami materi apabila disajikan dalam bentuk yang konkret. Dengan demikian, media

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada. Depdikbud, 2007), 24-27.

pembelajaran memungkinkan hal-hal yang sulit dilihat atau dipahami menjadi lebih mudah disampaikan.²⁶

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

- 1) Media tidak memiliki proyeksi dua dimensi (hanya mempunyai dimensi panjang dan lebar), contohnya: grafik, peta dasar, gambar, bagan, poster dan lain-lain.
- 2) Media tidak memiliki proyeksi tiga dimensi (mempunyai dimensi panjang juga lebar), contohnya: benda asli, boneka, model, dan lain-lain.
- 3) Media pendengaran/audio, contohnya: *tape recorder* serta radio.
- 4) Media yang memiliki proyeksi atau yang diproyeksikan, contohnya: *filmstrip*, film, *slide*, projektor, *overhead* dan lain-lain.
- 5) *Video Tape Recorder* (VTR) serta televisi (TV): VTR merupakan alat yang berfungsi merekam, menyimpan, dan memproyeksikan kembali secara bersamaan antara gambar dan suara dari sebuah objek. Sedangkan TV merupakan sarana yang berfungsi untuk menampilkan gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang relatif jauh.²⁷

Akan tetapi, berdasarkan garis besar jenis media pembelajaran terpecah menjadi tiga yaitu berikut:

²⁶ Luluk Sulthoniyah, “Implementasi Pembelajaran PAI Melalui E-Learning Model Syncronous-Asynchronous Di SMA 04 Ma’arif Perintis Tempurejo Jember,” *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2022): 103–12.

²⁷ Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), 16-18.

- 1) Media Audio: Media ini hanya bisa dinikmati dengan pendengaran karena hanya mengandung unsur bunyi, suara, atau musik. Contohnya yaitu radio, rekaman suara, radio, dan sebagainya.
 - 2) Media Visual: Media ini hanya bisa dicermati dengan indera penglihatan karena mengandung unsur gambar, visual, atau tampilan lainnya. Media ini bisa berupa lukisan, foto, gambar grafis, dan sebagainya.
 - 3) Media Audiovisual: Media ini menggabungkan unsur bunyi dan gambar. Dengan demikian, media audiovisual memberikan pengalaman yang dapat dinikmati melalui penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Contoh media audiovisual adalah video, film dan sebagainya.²⁸
- e. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Prinsip dalam memilih sebuah media pembelajaran, baiknya melihat dari sejumlah hal di antaranya:

- 1) Memilih jenis media yang sesuai, yaitu pendidik mestinya dapat menentukan media yang tepat beriringan dengan tujuan serta materi pelajaran yang hendak disampaikan.
- 2) Memilih dan mempertimbangkan subjek secara cermat, yaitu perlu diperhatikan apakah pemanfaatan media tersebut selaras dengan tahapan perkembangan atau kemampuan siswa.

²⁸ Nursifa Faujiah and et al., “Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media,” *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik* 3, no. 2 (2022): 81–87.

- 3) Menampilkan media dengan benar, yaitu teknik maupun metode pemanfaatan media pembelajaran harus diselaraskan dengan tujuan, materi, metode, waktu, dan sarana pendukung lainnya.
- 4) Menyajikan media dalam tempat, kondisi serta waktu yang tepat, yaitu penting untuk menentukan waktu kapan serta dalam kondisi seperti apa media pembelajaran tersebut dimanfaatkan, agar dapat memberikan pengaruh yang maksimal dan mencapai tujuan yang jelas.²⁹

Berdasarkan penjelasan diatas, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampai pesan dan informasi yang mampu meningkatkan motivasi, perhatian, serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengonkretkan materi yang bersifat abstrak, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar yang masih membutuhkan pembelajaran konkret.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Kondisi pembelajaran IPAS di SDN Pancakarya 01 Ajung, Jember menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sumber daya alam apabila hanya disampaikan secara verbal atau melalui buku teks. Media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli yang dikembangkan dalam penelitian ini selaras

²⁹M Miftah Arief, “Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran),” *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan* 5, no. 1 (2021): 18–19.

dengan fungsi, manfaat, jenis, dan prinsip pemilihan media pembelajaran sebagaimana dikemukakan dalam kajian teori. Media ini termasuk dalam media visual tiga dimensi yang mampu mengubah pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret, meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas permainan edukatif.

2. Media Pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli

a. Media Diorama

1) Pengertian Media Diorama

Media diorama merupakan sebuah media berisikan pemandangan secara tiga dimensi berukuran mini yang digunakan guna menggambarkan atau memproyeksikan suatu kondisi atau fenomena yang melibatkan suatu kegiatan. Diorama ini biasanya berisi objek tiga dimensi berukuran kecil, seperti miniatur rumah,

figur manusia, dan sebagainya.³⁰ Media pembelajaran diorama yang berbasis permainan monopoli ini merupakan alat yang menggambarkan atau memperagakan sumber daya alam dalam bentuk tiga dimensi. Media ini menggabungkan konsep diorama dengan permainan monopoli, dengan menggunakan papan dasar dari triplek dan kayu yang dimodifikasi berbentuk persegi. Di pinggiran papan

³⁰ Atika Dwi Evitasari and Mariam Sri Aulia, “Media Diorama Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA,” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 3, no. 1 (2022): 1–9.

terdapat petak-petak permainan monopoli, sementara bagian tengah papan dipenuhi dengan diorama yang menggambarkan sumber daya alam.

Media pembelajaran diorama ini mudah diakses oleh peserta didik karena replika yang digunakan berupa benda nyata/konkret yang mampu dipegang dan disaksikan dalam dimensi mini. Diorama ini juga menyajikan kesan visual menarik, sehingga dapat menarik fokus peserta didik untuk lebih tertarik mengerti materi. Selain itu, media ini memberikan pengalaman belajar langsung yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, responsif serta kreatif dengan menciptakan situasi belajar yang seru sehingga memotivasi mereka untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

2) Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

a) Kelebihan Media Diorama

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

(1) Melalui menggunakan media diorama, peserta didik dapat melihat objek konkret yang dapat merangsang pemikiran,

minat, dan rasa ingin tahu mereka.

(2) Pembelajaran menjadi lebih efektif sebab peserta didik

dapat langsung belajar dari replika atau objek yang mirip

dengan aslinya.

(3) Media diorama memberikan peluang bagi siswa untuk

berinteraksi satu sama lain.

b) Kekurangan Media Diorama

- (1) Produksi media diorama memerlukan biaya yang cukup tinggi, waktu yang lama, dan alat yang terbatas.
- (2) Pembuatan media diorama memerlukan keterampilan khusus.
- (3) Jika bentuk diorama tidak akurat atau tidak menyerupai objek aslinya, siswa bisa kesulitan memahami materi yang diajarkan.³¹

b. Permainan Monopoli

Permainan monopoli dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup dan santai. Sebagai permainan papan yang melibatkan dadu dan aturan tertentu, tujuan utama monopoli adalah untuk menguasai semua petak.³²

Permainan Monopoli, yang sudah dikenal luas di masyarakat, telah terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik. Popularitasnya di kalangan masyarakat memudahkan penerapannya dalam konteks pendidikan. Untuk mengoptimalkan penggunaannya sebagai alat bantu belajar, permainan Monopoli telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tertentu. Dalam mata pelajaran IPAS, Monopoli dapat dimodifikasi untuk mengajarkan

³¹ Humaidi Rif'an, *Media Pembelajaran Konsep Dan Implementasi* (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 34-35.

³² Anastasia Ade Cyntia Dewi, I Made Tegeh, and Putu Rahayu Ujianti, "Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 77-84.

materi sumber daya alam. Dengan prinsip belajar sambil bermain, media Monopoli ini diharapkan dapat mempermudah penyampaian materi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan semangat belajar siswa.



Gambar 2.1
Desain Monopoli
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI LACHMAD SIDDIQ
Permainan monopoli pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada dasarnya mirip dengan permainan monopoli pada umumnya. Namun, terdapat beberapa modifikasi yang dilakukan oleh peneliti untuk menyesuaikan dengan konsep pokok bahasan mengenai sumber daya alam yang menjadi materi yang dikembangkan. Media permainan monopoli untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ini terdiri dari berbagai komponen, antara lain:

- 1) Papan permainan terdiri dari petak-petak materi sumber daya alam, petak start, petak langkah, petak soal, petak belajar, petak bantuan, petak bebas pertanyaan, total keseluruhan jumlah petak sebanyak 40 petak.
- 2) 5 pion permainan berbentuk pohon
- 3) Kartu langkah (sebagai pengganti dadu)
- 4) Satu set kartu soal, kartu jawaban, kartu bantuan, kartu belajar
- 5) Papan bintang penghargaan
- 6) Buku petunjuk permainan

Berdasarkan penjelasan diatas maka, pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli merupakan solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan pembelajaran IPAS di lapangan. Media ini tidak hanya sesuai secara teoritis, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran nyata, sehingga dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran IPAS yang efektif, aktif, dan bermakna bagi peserta didik kelas V.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBER

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah cabang dari ilmu yang mendalamai berbagai aspek tentang benda mati maupun makhluk hidup di alam semesta, termasuk bagaimana keduanya berhubungan. Di samping itu, IPAS juga memperdalam bagaimana kehidupan bagi manusia baik itu secara individu ataupun secara

makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya.³³

b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keingintahuan mereka terhadap fenomena sekitar. Pembelajaran IPAS membentuk sikap ilmiah peserta didik, misalnya kemampuan berpikir kritis, analitis serta rasa ingin tahu yang tinggi juga keterampilan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Di tingkat Sekolah Dasar, fokus utama pembelajaran IPAS bukanlah pada banyaknya materi yang dikuasai, melainkan pada kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan. Pembelajaran IPAS diharapkan peserta didik dapat melakukan eksplorasi dan investigasi guna mengembangkan pemahaman tentang lingkungan sekitar.³⁴

c. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

SD/MI

Dalam BSKAP No. 32 Tahun 2024 tujuan mempelajari IPAS diharapkan peserta didik dapat:³⁵

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu mereka sehingga termotivasi untuk mempelajari fenomena sekitar dan hubungan antara alam semesta

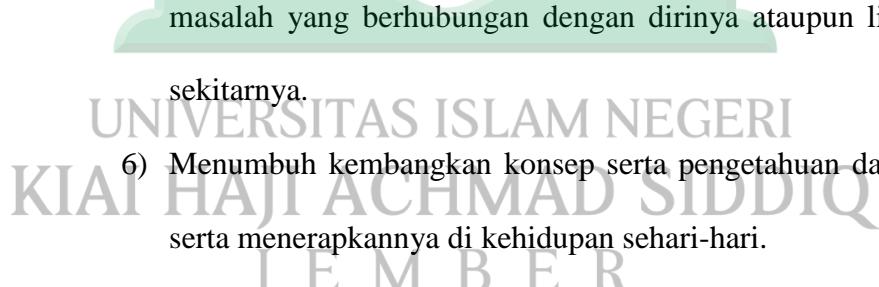
³³ Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A, Merdeka Mengajar*, 2022, <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.

³⁴ Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan Badan Standar Kebudayaan, Riset dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran Tertuang Dalam SK BSKAP Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2024).

³⁵ Kementerian Pendidikan Badan Standar Kebudayaan, Riset dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran*.

dengan kehidupan manusia.

- 2) Memahami diri sendiri, lingkungan sosialnya, serta perubahan kehidupan manusia serta dalam masyarakat seiring berkembangnya zaman.
- 3) Aktif dalam menjaga, melestarikan serta memelihara lingkungan juga turut dalam mengolah sumber daya alam dengan baik.
- 4) Mengasah keterampilan dalam mengidentifikasi lalu merumuskan, serta menuntaskan masalah melalui tindakan yang nyata.
- 5) Mengerti bahwa dalam anggota suatu kelompok seperti masyarakat juga bangsa serta mengerti akan makna menjadi anggota masyarakat juga bangsa dan dunia, dengan begitu peserta didik dapat memberikan kontribusi dalam menuntaskan masalah yang berhubungan dengan dirinya ataupun lingkungan sekitarnya.



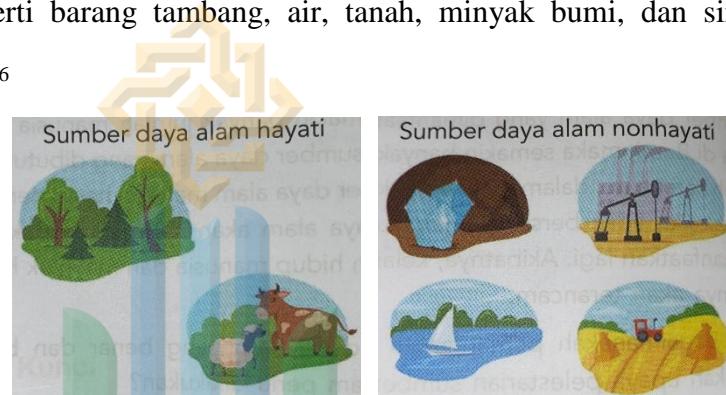
- 6) Menumbuh kembangkan konsep serta pengetahuan dalam IPAS serta menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

4. Sumber Daya Alam

Sumber Daya Alam (SDA) ialah segala yang berada dalam alam dan dapat dipergunakan oleh manusia. Sumber daya alam juga dapat memenuhi kebutuhan serta kesejahteraan manusia.

a. Pengelompokan Sumber Daya Alam

Sumber daya alam dibagi menjadi dua kategori utama: sumber daya alam hayati juga sumber daya alam nonhayati. Di dalam Sumber daya alam hayati terdiri dari makhluk hidup, seperti hewan dan tumbuhan. Sebaliknya, sumber daya alam nonhayati meliputi benda mati, seperti barang tambang, air, tanah, minyak bumi, dan sinar matahari.³⁶



Gambar 2.2
Pengelompokan Sumber Daya Alam

b. Jenis-jenis Sumber Daya Alam

Adapun 3 jenis sumber daya alam yaitu³⁷:

1) Sumber Daya Alam Kekal

Sumber daya alam (SDA) yang kekal adalah jenis sumber daya yang tidak akan habis karena selalu ada dan bisa dimanfaatkan secara terus-menerus. Contoh dari sumber daya alam kekal meliputi cahaya matahari dan angin.

2) Sumber Daya Alam yang Dapat Diperbarui

Sumber daya alam (SDA) yang dapat diperbarui ialah jenis sumber daya yang dapat dimanfaatkan berulang kali juga

³⁶ Oky Dian V et al., *IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) SD/MI Kelas III* (Jakarta: Yudhistira, 2024), 78.

³⁷ Oky Dian V et al., *IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*, 78.

dapat dipulihkan atau diperbarui. Contohnya: meliputi tumbuhan, hewan, dan tanah.

3) Sumber Daya Alam yang Tidak Dapat Diperbarui

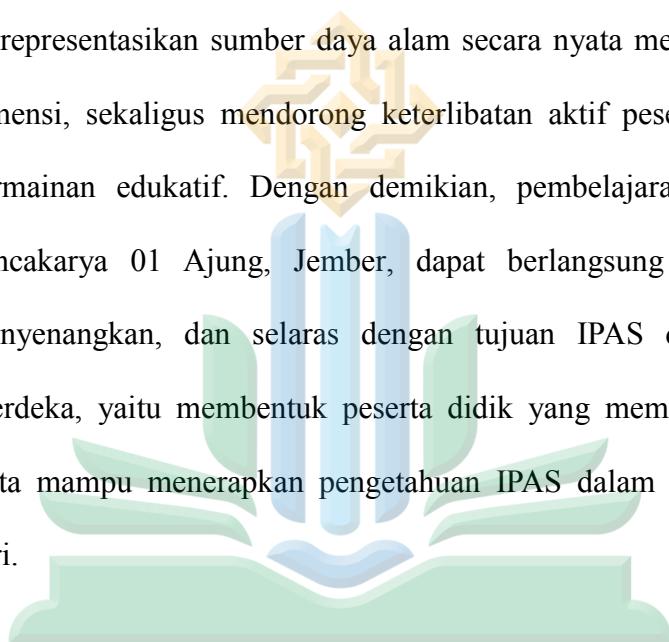
Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui akan habis jika digunakan secara terus-menerus karena jumlahnya yang hanya terbatas dan tidak bisa dipulihkan. Misalnya, dari meliputi batu bara, minyak bumi, dan berbagai jenis barang tambang lainnya, seperti emas, perak, dan timah.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar bertujuan untuk membangun pemahaman peserta didik secara holistik terhadap hubungan antara alam, manusia, dan lingkungan sosialnya. Materi sumber daya alam dalam IPAS memiliki peran penting karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, baik dalam pemanfaatan, pelestarian, maupun tanggung jawab menjaga lingkungan.

Berdasarkan kondisi pembelajaran IPAS di SDN Pancakarya 01 Ajung, Jember, ditemukan bahwa peserta didik kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pengelompokan dan jenis-jenis sumber daya alam apabila disampaikan secara abstrak. Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan melibatkan aktivitas langsung agar mampu mengembangkan rasa ingin

tahu, berpikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah sebagaimana tujuan pembelajaran IPAS.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli menjadi solusi yang relevan dan sesuai dengan karakteristik materi sumber daya alam. Media ini mampu merepresentasikan sumber daya alam secara nyata melalui diorama tiga dimensi, sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui permainan edukatif. Dengan demikian, pembelajaran IPAS di SDN Pancakarya 01 Ajung, Jember, dapat berlangsung lebih bermakna, menyenangkan, dan selaras dengan tujuan IPAS dalam Kurikulum Merdeka, yaitu membentuk peserta didik yang memahami lingkungan serta mampu menerapkan pengetahuan IPAS dalam kehidupan sehari-hari.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan tahapan sistematis guna menciptakan media/produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada dengan tujuan menguji keefektifannya sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Jenis penelitian ini yang juga diketahui sebagai penelitian dan pengembangan (R&D).³⁸

Penelitian ini bertujuan guna menciptakan produk berkualitas yang dapat digunakan di dalam kelas sebagai materi pembelajaran setelah melewati proses validasi dan koreksi oleh para ahli mencakup ahli pembelajaran itu sendiri, ahli materi dan ahli media serta menerima umpan balik positif dari peserta didik. Penelitian ini mengupayakan dan mempelajari dalam menciptakan dan mengembangkan alat pembelajaran berupa media diorama berbasis permainan monopoli yang dapat membantu peserta didik memahami materi sehingga dapat memotivasi mereka untuk tetap bersemangat dalam proses belajar.³⁹

Dick and Carry menjelaskan, bahwa model jenis ADDIE merupakan akronim dari *Analysis* (yang artinya analisis), kemudian *Design* (artinya perencanaan), lalu *Development* (artinya pengembangan), *Implementation*

³⁸ Okpatrioka Okpatrioka, “Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan,” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

³⁹ Sugiyono, *Buku Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019): 365.

(artinya implementasi), juga *Evaluation* (artinya evaluasi).⁴⁰

Peneliti memilih ADDIE disebabkan model ini sering dimanfaatkan guna memberikan gambaran pendekatan yang lebih sistematis dalam pengembangan produk dengan lima tahapan yang sederhana. Model ini juga digunakan untuk mengembangkan produk/media pembelajaran cukup efektif, interaktif serta efisien, dengan begitu model ini selaras dan tepat untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran di kelas.

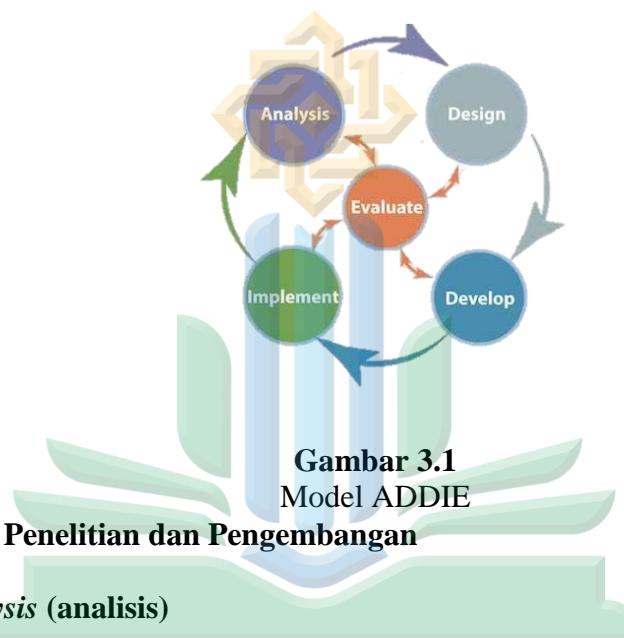
Analisis merupakan proses pengumpulan informasi mengenai keperluan lingkungan sekitar guna menciptakan macam produk yang hendak dikembangkan. Selanjutnya Desain merujuk dalam merencanakan langkah-langkah pembuatan produk didasarkan keperluan yang ada. Kemudian Implementasi berarti penggunaan produk, sementara Evaluasi adalah pemberian respon mengenai sejauh mana kegiatan dan produk selaras dengan spesifikasinya.⁴¹

Model ADDIE memiliki nilai tambah karena kesederhanaannya, diantaranya mudah dipelajari serta memiliki struktur berpikir yang tersistematis serta tersusun. Sebab itu, mulai tahap awal hingga akhir, kelima tahapan tersebut dikorelasikan dan diurutkan secara bertahap. Sebagai hasilnya, pengimplementasiannya harus mengikuti tahapan yang telah ditetapkan, dan tidak dapat dilaksanakan secara *random* atau acak dalam menentukan langkah mana yang mesti didahulukan. Model ini akan mempermudah pemahaman para pendidik karena seluruh langkah tersebut

⁴⁰ Sugiyono, *Buku Metode Penelitian*, 364.

⁴¹ Benny A Pribadi, *Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: PT Dian Rakyat, 2009), 27.

disajikan secara langsung dan disusun secara konsisten. Namun, kelemahan dari model ADDIE terletak pada kebutuhan waktu yang cukup banyak dalam tahap analisis karena adanya evaluasi produk setiap saat dan juga terdapat analisis siswa dan analisis kinerja, serta perlunya perancangan yang lebih cermat untuk menghasilkan proses pengembangan secara keseluruhan.⁴²



B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1. *Analysis (analisis)*

Analisis melibatkan mengidentifikasi kesulitan atau keperluan juga melakukan analisis tugas. Pada langkah ini, dilakukan analisis seberapa besar kemajuan proses pembelajaran dan sejauh mana kedalaman pemahaman peserta didik saat ini terhadap proses pembelajaran. Peneliti menganalisis keperluan terkait proses kegiatan belajar mengajar, serta menganalisis karakteristik peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember dengan bantuan wawancara dan observasi. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi

⁴² Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.

masalah dan mencari solusi perbaikan di sekolah tersebut.

Prosedur analisis masalah melibatkan pemahaman terhadap aktivitas dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran serta metode pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran IPAS. Hasil analisis ini dimanfaatkan untuk menciptakan media diorama berbasis permainan monopoli. Dengan menggunakan media diorama berbasis permainan monopoli, siswa dapat mempelajari konsep-konsep yang kompleks seperti sumber daya alam yang sulit dijangkau, sambil belajar melalui pengalaman bermain.

2. *Design* (desain/perancangan)

Tahapan awal desain adalah merinci tujuan pembelajaran secara terstruktur dan terarah. Melalui konteks ini, peneliti merancang suatu produk media pembelajaran berupa diorama berbasis permainan monopoli. Selesai merancang, peneliti menetapkan peralatan dan bahan yang diperlukan, membuat rancangan struktur dasar media, serta menggambarkan desain diorama yang akan dipakai. Media diorama berbasis permainan monopoli ini memiliki tujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, seru, dan menghindari kebosanan dengan begitu proses pembelajaran berjalan efektif juga tujuan dapat tercapai dengan baik.

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan, desain media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli diwujudkan agar dapat dikembangkan lebih

lanjut. Tahap ini melibatkan proses pengembangan secara konkret dari media tersebut, serta melaksanakan uji coba media bersama para ahli sebelum pengimplementasian.

Tiga ahli yang terlibat dalam pengujian produk ini terdiri dari ahli materi, lalu ahli media, juga ahli pembelajaran oleh pendidik. Peneliti menyiapkan sejumlah kuesioner atau angket dari validasi produk guna mengevaluasi dan mendapatkan penilaian serta saran dari para validator terkait media yang telah dibuat.

4. *Implementation (implementasi)*

Pada langkah implementasi/penerapan ini, media yang sudah jadi lalu diterapkan dengan melaksanakan uji coba lapangan. Media tersebut diterapkan pada subjek penelitian, yaitu 25 siswa kelas V yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

5. *Evaluation (evaluasi/umpan balik)*

Pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian berdasarkan respons dari peserta didik. Jika ditemukan kekurangan dalam pemanfaatan media pada tahap implementasi, dengan demikian perlu dilakukan pemberian. Apabila tidak ada kebutuhan untuk merevisi media, maka produk dianggap sudah layak digunakan.



Uji validasi dilakukan dengan tujuan guna mengidentifikasi dan membenahi kesalahan yang mungkin ada dalam produk yang sedang dibuat. Media diorama berbasis permainan monopoli kemudian diajukan pada dosen pembimbing untuk diverifikasi, serta untuk mendapatkan saran dan masukan terkait pengembangan media tersebut. Setelah itu akan dilakukan uji validasi oleh dua dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang mana sekurang-kurangnya memiliki latar belakang pendidikan Magister (S2) di mana beliau

memiliki pemahaman terhadap materi atau indikator serta media pembelajaran yang dikembangkan sebagai validator media, materi dan pembelajaran oleh pendidik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember.

Untuk mendapatkan evaluasi, peneliti memanfaatkan angket. Selain evaluasi, peneliti berharap mendapat tanggapan berupa komentar dan saran terkait produk yang telah dikembangkan. Setelah menerima evaluasi, peneliti menganalisisnya dan melakukan perbaikan pada media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli, dengan mempertimbangkan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli.

Evaluasi dari angket respons para ahli mencakup kritik serta arahan, bertujuan guna menetapkan apakah media yang tengah dikembangkan siap untuk diterapkan pada langkah selanjutnya.

2. Subjek Uji Coba

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

Subjek uji coba dilakukan guna memperoleh data kualitas dan mutu dari suatu pengembangan media pembelajaran yakni diorama berbasis permainan monopoli pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember.

Subjek uji coba validitas pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli ditetapkan didasarkan pada hasil kriteria tiga validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi dari kalangan dosen dan pendidik yang menjadi ahli pembelajaran.

Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd., menjadi pilihan peneliti sebagai ahli media. Sedangkan Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., menjadi pilihan peneliti sebagai ahli materi disebabkan beliau adalah ahlinya dalam bidang IPA serta memiliki rekam jejak sebagai dosen pengampu mata kuliah Pembelajaran IPA khusus untuk jenjang SD/MI. Ahli pembelajaran yakni Bapak Erik Juprianto, S.Pd., selaku guru kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01.

Sementara subjek uji coba lapangan mengenai pemanfaatan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli melibatkan peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember sejumlah 25 peserta didik yakni 11 laki-laki dan 14 perempuan. Berikut merupakan tabel data peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.1

Daftar Nama Peserta Didik Kelas V SDN Pancakarya 1

No	Nama Siswa	L/P
1.	Ahmad Maulana Wijaya	L
2.	Ahmad Reza Hidayah	L
3.	Ahmad Unwanullah Arrafi Erlangga M	L
4.	Ajeng Naila Nuha Indriyani	P
5.	Amelia Putri Hanjelina	P
6.	Aulia Izzatun Nisa'	P
7.	Candra Irianto	L
8.	Cinta Maulida Cahyani	P
9.	Danesh Zahira Filzah	P
10.	Dila Septiani	P
11.	Ega Setya Maharani	P
12.	Fahmi Jaya Pratama	L
13.	Fina Fanitalia	P
14.	Firdatus Soleha	P
15.	Humaidah Aini Tamara	P
16.	Intan Lailatus Saum	P
17.	Jibril Al-Zazfarani	L
18.	Klaudia Irnayani	P

19.	Listiyena Musyarifatul Ummamah	P
20.	Lorenza Arine Stevania	P
21.	Moch. Putra Ardiyansah	L
22.	Moch. Royhan Baihaqi	L
23.	Moch. Septian Firmansyah	L
24.	Muhammad Avivi Ardiansyah	L
25.	Muhammad Fiqih Aditya Al Fath	L

Sumber : Dokumentasi peneliti,2025

3. Jenis Data

Penelitian ini memuat dua jenis data yaitu data kualitatif serta data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif mencakup proses penciptaan produk, data yang disampaikan terdiri dari dokumentasi langkah-langkah pembuatan produk dan perbaikan produk berdasarkan umpan balik dari validator. Pada tahap validasi data, terdapat umpan balik seperti saran, komentar, maupun masukan dari para validator seperti penilaian bagi produk.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dalam fase uji lapangan, dilakukan pengumpulan data dari hasil dokumentasi, wawancara serta observasi bersama pendidik kelas dan peserta didik kelas V terkait hal seputar pengembangan produk. Selama proses ini, informasi diperoleh melalui pengamatan langsung, percakapan, dan dokumentasi dari partisipan yang terlibat dalam pengujian media yang menjadi produk.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif mencakup hasil yang didapat berdasar pada

angket yang telah diisi yang kemudian dikumpulkan dalam wujud data numerik yang diperoleh dari penilaian produk. Instrumen pengumpulan data yaitu angket atau kuesioner analisis kebutuhan berdasarkan hasil persentase penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran juga angket respons dari peserta didik dalam pemanfaatan media. Selama proses ini, data dikumpulkan dalam bentuk angka untuk memberikan gambaran yang jelas dan terukur terkait evaluasi produk.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian melibatkan kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemantauan langsung terhadap perilaku individu atau kelompok.

Peneliti dalam hal ini menggunakan pendekatan observasi non-partisipan, yang berarti peneliti hanya mengamati dan mencatat apa yang terjadi tanpa ikut serta dalam aktivitas yang sedang diamati.⁴³.

Peneliti tidak berinteraksi secara langsung juga tidak berinteraksi dengan pendidik ataupun peserta didik. Berperan menjadi pengamat independen, peneliti hanya mengamati kegiatan pembelajaran di kelas serta respons peserta didik terhadap pendidik selama pembelajaran IPAS berjalan.

⁴³ Sugiyono, *Buku Metode Penelitian*, 204.

Observasi dilaksanakan di SDN Pancakarya 01 Ajung, Jember, secara langsung dengan guru dan siswa kelas V. Adapun tujuan dari observasi adalah guna memahami kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut, termasuk metode pembelajaran yang dipakai pendidik, serta untuk mengetahui jumlah siswa di kelas V, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 14siswi perempuan. Observasi ini juga bertujuan untuk mengetahui lebih jauh kondisi peserta didik dan fasilitas di sekolah, yang akan dimanfaatkan sebagai dasar analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan berbagai pertanyaan secara lisan kepada responden. Selama wawancara, peneliti meminta dan menerima jawaban langsung dari responden sebagai cara untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk penelitian.

Wawancara yang digunakan di sini ialah wawancara tidak terstruktur.⁴⁴ Wawancara jenis tersebut dilaksanakan melalui tanya jawab secara bebas tapi memiliki tujuan penelitian yang jelas.

Wawancara dilaksanakan baik sebelum maupun setelah penelitian dengan guru kelas di sekolah. Dalam hal ini, perhatian harus dilaksanakan penuh seksama selama wawancara dan menulis apa saja yang disampaikan oleh narasumber. Hasil dari wawancara mesti

⁴⁴ Kaharuddin, “Kualitatif: Ciri Dan Karakter Sebagai Metodologi,” *Equilibrium : Jurnal Pendidikan* 9, no. 1 (2021): 1–8.

didokumentasikan supaya tidak terhapus atau hilang kemudian bisa diproses lebih terstruktur.

Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan dengan Bapak Erik Juprianto S.Pd, guru kelas V di SDN Pancakarya 01 Ajung, Jember. Fokus wawancara mencakup proses kegiatan pembelajaran, metode pengajaran yang diterapkan, kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, karakter peserta didik, serta media pembelajaran yang dimanfaatkan. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan salah satu peserta didik, yang bernama Firdatus Soleha (Firda), yang merupakan siswa kelas V di SDN Pancakarya 01 Ajung, Jember, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kegiatan pembelajaran.

c. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang mengikutsertakan penyampaian sejumlah pernyataan atau pertanyaan tertulis pada narasumber untuk dijawab. Dengan kata lain, angket merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden melalui jawaban tertulis mereka terhadap pertanyaan yang diajukan.⁴⁵ Angket yang dipakai adalah yang tertutup dan dituliskan dalam wujud *checklist* (✓).

Pada penelitian dan pengembangan ini, angket nantinya akan

⁴⁵ Florentina Br Purba, Darinda Sofia Tanjung, and Rumiris Lumban Gaol, “The Effect Of Paikem Approach On Students’ Learning Outcomes on The Theme of Lingkungan Sahabat Kita At Grade V SD Harapan Baru Medan Academic Year 2019/2020,” *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 5, no. 2 (2021): 278–86.

diserahkan pada validator media yakni Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd., validator materi yaitu Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., validator pembelajaran yakni Bapak Erik Juprianto, S.Pd., selaku pendidik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01Ajung, Jember, dan peserta didik kelas V.

Tujuan dari adanya angket ini ialah guna mendapatkan penilaian dari validator terkait kelayakan juga daya tarik terhadap media pembelajaran. Skor dari penilaian yang diperoleh nantinya akan dimanfaatkan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran diorama secara berkelanjutan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan terstruktur yang melibatkan pencarian, penggunaan, penyelidikan, pengumpulan, dan penyediaan dokumen untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, keterangan, dan bukti. Informasi ini kemudian disebarluaskan kepada pihak-pihak yang membutuhkannya.⁴⁶

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dari penelitian di mana memanfaatkan berbagai gambar, catatan, ataupun sejumlah karya penting yang dihasilkan oleh seseorang.⁴⁷

Penelitian ini mengumpulkan berbagai data untuk menganalisis pengembangan dan penerapan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli. Data tersebut meliputi

⁴⁶ Hasan and Hajar, “Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri,” *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)* 2, no. 1 (2022): 23–30.

⁴⁷ Sugiyono, *Buku Metode Penelitian*, 314.

dokumentasi proses pengembangan media, hasil wawancara dengan pendidik, kepala sekolah, dan siswa, observasi pembelajaran dalam kelas, dokumentasi uji coba, dokumen dari profil sekolah, visi misi, data pendidik serta tenaga kependidikan, data seluruh peserta didik, serta surat keterangan bahwa telah selesai penelitian. Dengan mengumpulkan semua data ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli dalam konteks sekolah.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merujuk pada metode yang digunakan untuk mengolah informasi menjadi data agar informasi tersebut lebih terperinci. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data secara kualitatif dalam penelitian didasarkan pada pengumpulan data yaitu dari observasi dan wawancara guna mengetahui kelayakan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli bagi peserta didik. Selain itu, dokumentasi juga digunakan sebagai pendukung dalam penelitian ini.

b. Analisis Data Kuantitatif Deskriptif

Analisis data secara kuantitatif deskriptif dimanfaatkan guna menguji terkait kelayakan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli yang sedang dikembangkan, juga respon dari

ahli serta peserta didik pada media diorama yang berbasis permainan monopoli. Data untuk analisis ini diperoleh dari hasil angket para validator, media yang telah melewati tahap validasi, dan uji coba lapangan.

1) Analisis Data Angket Ahli

Proses validasi data melibatkan pengujian kelayakan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli oleh para ahli dalam bidang media, materi, dan pembelajaran, untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut sesuai dengan materi pembelajaran. Hasil dari angket validasi oleh para ahli akan diubah menjadi kategori menggunakan skala likert, yaitu:

Tabel 3.2
Kategori Skor Penilaian Skala Likert

No	Skor	Kategori
1	5	Sangat Baik, Sangat Setuju, Sangat Sesuai, Sangat Layak
2	4	Baik, Setuju, Sesuai, layak
3	3	Cukup, Ragu-ragu, Cukup Sesuai, Cukup Layak
4	2	Tidak Baik, Kurang Setuju, Kurang Sesuai, Kurang Layak
5	1	Sangat Tidak Baik, Sangat Tidak Setuju, Tidak Sesuai, Tidak Layak

Sumber : Ridwan, 2022⁴⁸

Dari tabel kategori skor penilaian skala Likert, persentase untuk setiap indikator aspek penilaian dalam angket validasi para ahli dapat dihitung menggunakan rumus⁴⁹:

⁴⁸ Riduan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2022), 87.

⁴⁹ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 83.

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V = Validasi ahli

Tse = Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli

TSh = Jumlah skor ideal atau skor maksimal yang diharapkan

Setelah perhitungan persentase untuk setiap aspek oleh para ahli dilakukan, langkah berikutnya adalah menghitung validasi gabungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{V_{media} + V_{materi} + V_{pembelajaran (guru)}}{3}$$

Keterangan :

V = Validasi gabungan

V media = Nilai presentase validator ahli media

V materi = Nilai presentase validator ahli materi

V pembelajaran = Nilai presentase validator ahli pembelajaran

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI LACHMAD SIDDIQ**
Langkah berikutnya adalah menentukan keputusan mengenai kualitas dan kelayakan produk Diorama Berbasis Permainan Monopoli.

Tabel 3.3
Kriteria Kevalidan

No	Kriteria Kevalidan	Tingkat Validitas
1	86% – 100%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi).
2	71% – 85%	Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil).
3	56% – 70%	Cukup valid (dapat dipergunakan dengan

		revisi besar).
4	41% – 55%	Kurang valid (tidak boleh dipergunakan).
5	25% – 40%	Tidak valid (tidak boleh dipergunakan).

Sumber : Sugiyono, 2023⁵⁰

Data penilaian produk yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dalam bentuk skor. Selanjutnya, data tersebut diubah menjadi persentase dan disesuaikan dengan kriteria kelayakan. Hasil analisis kemudian disimpulkan berdasarkan kriteria kevalidan pengembangan media diorama berbasis permainan monopoli sesuai tabel 3.2 untuk menilai kelayakan media diorama yang dievaluasi oleh tiga validator ahli: ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

2) Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Analisis data dalam proses mengumpulkan data dari angket guna melihat respon peserta didik dilakukan dengan memakai skala Likert. Skala ini terdiri dari lima kriteria yang tidak sama serta ditulis dengan tanda *checklist* (✓). Hasil perhitungan angket respon peserta didik dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$V\text{-au} = \frac{TSe}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V-au = Validasi audien

TSe = Total skor yang dicapai berdasarkan penilaian ahli

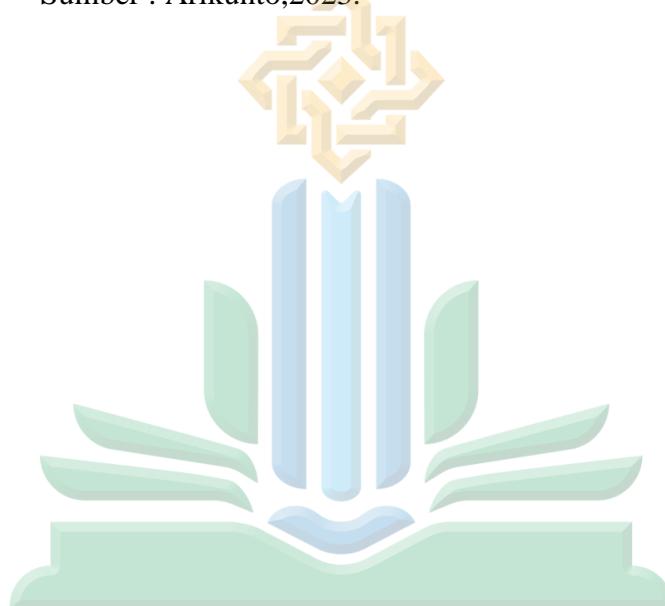
⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2023), 302.

TSh = Jumlah skor ideal atau skor maksimal yang diharapkan

Tabel 3.4
Kriteria Kelayakan Respon Peserta Didik

No	Presentase Penilaian	Kriteria
1	86,00% – 100%	Sangat Layak
2	71,00% – 85,00%	Layak
3	56,00% – 70,00%	Cukup Layak
4	41,00% – 55,00%	Kurang Layak
5	25,00% – 40,00%	Tidak Layak

Sumber : Arikunto,⁵¹2023.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2023), 319.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Media pembelajaran Diorama berbasis Permainan Monopoli merupakan produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini, yakni dalam mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember dengan tahapan penelitian jenis ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap atau langkah pertama dalam penelitian ADDIE dimulai dengan tahap analisis yang meliputi analisis peserta didik, baik itu berupa karakteristik peserta didik maupun permasalahan yang dialami oleh peserta didik itu sendiri. Selain itu, tahap analisis juga mencakup analisis kebutuhan yang ada di dalam pembelajaran. Pengumpulan informasi dalam tahap ini dilaksanakan melalui observasi dan wawancara di kelas V saat kegiatan pembelajaran IPAS. Adapun hasilnya sebagai berikut:

a. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di kelas V Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember, di sana menerapkan kurikulum merdeka yang diterapkan mulai dari kelas satu hingga kelas enam. Sementara hasil wawancara bersama guru kelas V yang bernama Bapak Erik Juprianto S.Pd. menunjukkan bahwasanya pendidik menerapkan strategi *kontekstual learning* dengan metode ceramah saat

pembelajaran IPAS

“Pada saat pembelajaran khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yaitu menggunakan strategi *kontekstual learning*, jadi proses dalam menyampaikan materi pada peserta didik yaitu mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata yang dialami oleh peserta didik.”⁵²

Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara bersama peserta didik yang bernama Firdatus Soleha V, mengungkapkan bahwasanya guru tidak menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran IPAS.

“Benar pada pembelajaran khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) guru menyampaikan materi dengan mengaitkan situasi yang dialami siswa dalam kehidupan nyata, jadi guru tidak menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi.”⁵³

Hal itu menyebabkan peserta didik yang kurang antusias karena tidak semua objek yang ada di dalam materi sumber daya alam berada di sekeliling mereka atau dalam artian materi itu abstrak.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Apabila dilakukan analisis dari hasil wawancara dan observasi, maka dapat diketahui bahwa peserta didik mengalami sejumlah kendala di dalam pembelajaran, yaitu: 1) minimnya media atau alat peraga yang dipakai di dalam kelas, 2) peserta didik minim semangat dan tidak antusias saat kegiatan belajar mengajar.

⁵² Erik Juprianto., diwawancara oleh peneliti, Jember, 18 Mei 2024

⁵³ Firdatus Soleha., diwawancara oleh peneliti, Jember, 18 Mei 2024

b. Analisis Kebutuhan untuk Pembuatan Media

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Erik Juprianto S.Pd. terkait bagaimana proses kegiatan belajar mengajar meliputi media dan metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran serta kendala apa yang dialami saat pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Saat pembelajaran, pendidik hanya memanfaatkan papan tulis, buku paket dan lingkungan sekitar peserta didik saja saat mentransfer ilmu pengetahuan dan minim menggunakan media buatan sendiri atau media mewah. Penggunaan media pembelajaran yang minim tersebut disebabkan karena terbatasnya waktu untuk membuat dan mengkreasikan media.
- 2) Metode yang digunakan oleh pendidik ialah ceramah. Pendidik hanya terpacu pada penjelasan yang sifatnya verbal dan memanfaatkan kondisi lingkungan sekitar peserta didik. Sementara, tidak semua objek yang ada di dalam materi sumber daya alam berada di sekitar peserta didik atau ada objek-objek yang abstrak. Sehingga hal tersebut menyebabkan kurangnya semangat peserta didik karena hanya membayangkan materi tanpa bentuk nyata (konkret).
- 3) Peserta didik usia sekolah dasar notabenenya menyukai aktivitas bermain.⁵⁴ Maka aktivitas mendengarkan selama pembelajaran mengakibatkan rasa bosan pada peserta didik.

⁵⁴ Korompis and Leonny Natasia, "Perancangan Board Game The Adventure Towards Confidence Bagi Anak 7-12 Tahun Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mereka," *Jurnal Vicidi* 14, no. 1 (2024): 63, <https://doi.org/10.37715/vicidi.v14i1.4603>.

Oleh berdasarkan beberapa kendala dalam pembelajaran tersebut. Maka diperlukan media yang dapat meminimalisir adanya sejumlah kendala tersebut yaitu dengan media pembelajaran Diorama berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V yakni pada materi sumber daya alam untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Tahap *Design* (Desain)

Langkah selanjutnya merupakan desain yang meliputi perumusan Tujuan Pembelajaran atau TP yang akan dicapai, membuat desain media pembelajaran secara konseptual serta menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk merealisasikan media yang telah didesain.

a. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tahapan dalam desain diawali dengan merumuskan TP dalam

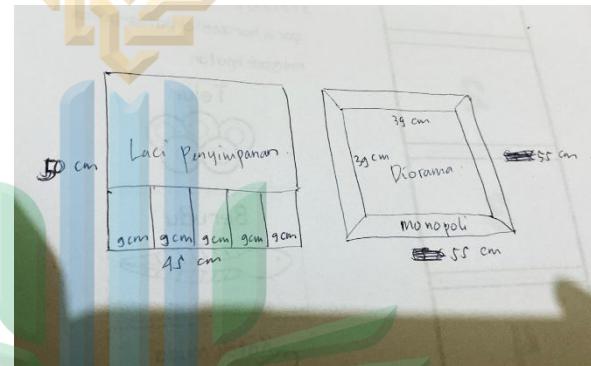
Fase C yakni kelas V yang hendak dicapai dengan media yang hendak dibuat. Adapun rumusan TP beserta indikatornya ialah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran	Indikator
5.6.1 Mengidentifikasi SDA berdasarkan jenis dan pengelompokannya a.	Peserta didik (A) dapat mengidentifikasi Sumber Daya Alam berdasarkan jenis dan pengelompokannya (B) melalui kegiatan diskusi bersama guru dalam media Diorama Berbasis Permainan Monopoli (C) dengan tepat (D) .
5.6.2 Memahami pentingnya penggunaan SDA yang bijaksana.	Peserta didik (A) dapat memahami pentingnya penggunaan SDA yang bijaksana. (B) melalui permainan secara TGT dalam media Diorama Berbasis Permainan Monopoli (C) dengan baik (D) .

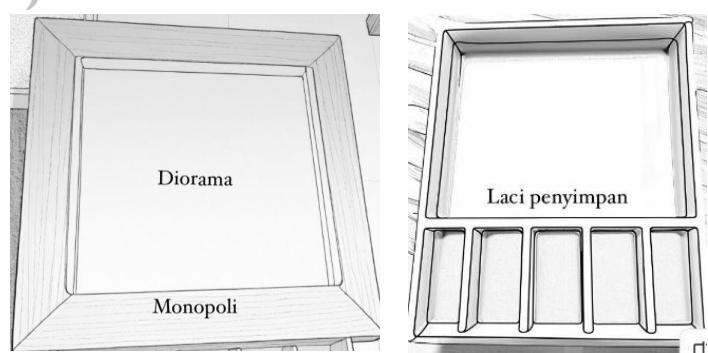
b. Membuat Desain Media Pembelajaran

Media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli memuat materi Sumber Daya Alam yang berada di dalam Bab 6 Topik C yang isinya sumber daya alam hayati dan sumber daya alam non hayati, serta sumber daya alam kekal, sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Adapun desain sketsa media Diorama berbasis Monopoli yaitu:



Gambar 4.1
Desain Sketsa Media Diorama berbasis Monopoli

Setelah membuat sketsa atau rancangan kasar dari media ini, kemudian dilanjutkan dengan mendesain secara rapi bagian-bagian dari media Diorama berbasis Monopoli ini dan mendesain monopoli menggunakan Canva.



Gambar 4.2
Desain Konseptual Media Diorama berbasis Monopoli



Gambar 4.3
Desain Monopoli dengan Canva

Langkah terakhir dalam tahap desain ialah menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan sebelum membuat Media Diorama berbasis Monopoli secara fisik. Adapun alat dan bahan yang diperlukan ialah:

- 1) Alat:

 - a) Penggaris g) palet
 - b) Gunting h) kuas
 - c) cutter i) gergaji
 - d) paku j) pensil
 - e) tembak k) spidol
 - f) Lem bakar l) amplas

2) Bahan bahan :

- a) Kayu
 - b) Triplek
 - c) Pasir Silika
 - d) Rumput sintetis
 - e) Cat Akrilik
 - f) Cat Kayu
 - g) tusuk gigi
 - h) stik es krim

- i) batu pemandangan
- j) miniatur manusia, hewan, l) mika pvc
- manusia, hewan,
dan pohon m) *double tape*
- k) *banner* n) *print out* desain
monopoli

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahapan setelah mendesain secara konseptual media Diorama berbasis Monopoli ialah merealisasikan serta mengembangkan produk, dimana tahapannya ialah sebagai berikut:

a. Pembuatan Media Pembelajaran Diorama berbasis Monopoli

Tahapan yang perlu dilakukan dalam membuat media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli di antaranya:

- 1) Pertama, siapkan triplek dan kayu yang telah di potong sesuai ukuran pada desain. Lalu, gabungkan kayu menjadi bentuk persegi dengan ukuran 55 cm x 6 cm sebagai alas permainan monopoli, lalu pada bagian tengah diberi triplek dengan ukuran 39 x 39 cm sebagai alas diorama.
- 2) Selanjutnya yaitu membuat laci dengan menggunakan kayu dan triplek, berukuran 45x 50 cm dengan 5 kotak di dalamnya yang berukuran masing-masing kotak 9 cm. Lalu amplas dan cat seluruh bagian dengan menggunakan cat kayu berwarna coklat.



Gambar 4.4
Proses pengecatan

- 3) Menempelkan *print out* desain permainan monopoli yang telah dicetak pada papan.



UNIVERSITAS ISLAM NUGERAH
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
LEMBER

Gambar 4.5
Penempelan *Print Out* Desain Monopoli

- 4) Merangkai diorama yang berkaitan dengan sumber daya alam.
Meliputi rumput sintesis dan aliran air terjun dengan menggunakan pasir silika putih yang di beri cat akrilik biru..



Gambar 4.6

Diorama yang telah Diberi Rumput Sintesis dan Aliran Air Terjun

- 5) Membuat aliran air terjun pada bukit yang terbuat dari batu dari lelehan lem tembak.



Gambar 4.7

Proses Pembuatan Air Terjun

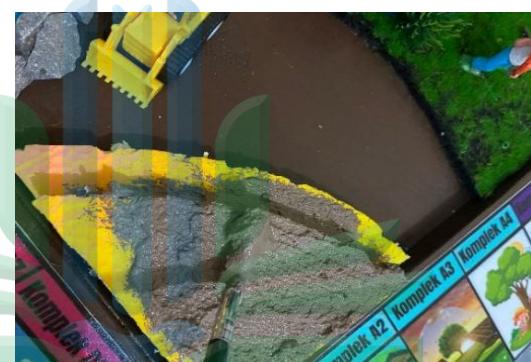
- 6) Berikutnya yaitu membuat rumah-rumahan dari stik es krim dan tusuk gigi dan di cat berwarna coklat dan biru



Gambar 4.8

Proses Pembuatan Rumah-rumahan

- 7) Lalu, buat tanah tambang dengan menggunakan pasir silika dan dicat berwarna kecokelatan , lalu pada lahan tambang diberikan miniatur kendaraan sektor tambang.



Gambar 4.9

Proses Pembuatan Lahan Tambang

- 8) Membuat pagar pada area lahan tambang dengan menggunakan stik es krim.



Gambar 4.10

Proses Pembuatan Pagar Lahan Tambang

- 9) Selanjutnya, membuat jalan raya menggunakan amplas kasar, memberikan miniatur mobil di atasnya, menyusun miniatur hewan di atas rumput sintesis dan memberikan *banner* pemandangan pada satu sisi diorama.



Gambar 4.11
Diorama yang Telah Diberi Miniatur

- 10) Lalu, membuat kartu bantuan, kartu belajar, kartu langkah, kartu soal dan kartu jawaban menggunakan Canva. Kemudian dicetak menggunakan kertas *artpaper*.



Gambar 4.12
Desain Kartu

11) Langkah terakhir yaitu memberikan penutup pada media diorama dengan menggunakan mika pvc dengan ukuran 38x38 cm.



**Gambar 4.13
Diorama yang Telah Jadi**

b. Validasi Produk dan Revisi Produk

Media yang telah selesai dirancang dan dibuat kemudian diuji valid tidaknya dengan tujuan guna mengetahui tingkat dari kelayakan media. Validasi terhadap media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

1) Validasi Media
Ahli media yang melakukan validasi media terhadap media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli adalah Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. pada tanggal 16 Desember dan 25 Deember 2024. Adapun perolehan atau hasil validasi media terdapat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

Adapun saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi media ialah: (1) Menambahkan spesifikasi produk pada buku panduan. Berikut merupakan hasil revisi produk yang diberikan validator media:

Tabel 4.3
Komentar dan Saran Ahli Media

No.	Validator	Sebelum Revisi
1.	Validator Media	Menambahkan spesifikasi produk pada buku panduan.

Berdasarkan hasil dari penilaian validator media terhadap pengembangan media pembelajaran Diorama berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember terdapat dalam tabel 4.3, kemudian dihitung persentase kelayakan dari media Diorama berbasis Monopoli memakai rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ \\ = \frac{46}{50} \times 100\% \\ J E M B E R \\ = 92\%$$

Hasil dari validasi ahli media terhadap media Diorama berbasis Monopoli sejumlah 92% yang artinya telah melampaui “Sangat Valid,” dengan penilaian umum yakni “dapat digunakan dengan revisi”. Sehingga dilakukan revisi dengan memperbaiki media sesuai saran dari validator media dan setelah itu dilakukan validasi setelah revisi. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Persentase (%)	Kategori
		S S	S T	R G	T S	ST S		
1	Kesesuaian media diorama berbasis permainan monopoli pada materi sumber daya alam.	✓					100%	Sangat Setuju
2	Tampilan media diorama menarik menampilkan unsur tiga dimensi.	✓					100%	Sangat Setuju
3	Desain papan permainan monopoli sesuai dengan materi sumber daya alam.	✓					100%	Sangat Setuju
4	Ukuran media diorama berbasis permainan monopoli sudah tepat dan media terlihat jelas.	✓					80%	Setuju
5	Tata letak penempatan replika yang digunakan media diorama tepat.		✓				80%	Setuju
6	Kemudahan dalam menjalankan media pembelajaran monopoli.	✓					100%	Sangat Setuju
7	Isi buku panduan penggunaan terlihat jelas.		✓				80%	Setuju
8	Tampilan media diorama berbasis permainan monopoli sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI.	✓					100%	Setuju
9	Bahan penyusunan media awet dan dapat digunakan kembali.	✓					100%	Sangat Setuju
10	Secara keseluruhan media diorama berbasis permainan	✓					100%	Sangat Setuju

	monopoli digunakan pembelajaran	layak pada						
Jumlah Skor		48						
Skor Maksimal		50						
Validitas		96%						

Berdasarkan tabel 4.4 yang memuat data kualitatif dari validator media yang telah direvisi, tidak terdapat komentar dengan penilaian umum “dapat digunakan tanpa revisi”. Sementara hasil persentase kelayakan media Diorama berbasis Monopoli setelah revisi diperoleh berikut ini:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Hasil penghitungan kelayakan dari validasi ahli media

menunjukkan persentase 96% terhadap media pembelajaran

Diorama berbasis Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember. Skor tersebut memiliki arti bahwa media ini “Sangat Valid” dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

2) Validasi Materi

Ahli materi yang melakukan validasi materi terhadap media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli adalah Bapak Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo M.Pd.I pada tanggal 3

Januari dan 8 Januari 2025. Adapun perolehan atau hasil validasi media terdapat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi

No .	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Percent ase (%)	Kategori
		S S	S T	R G	T S	ST S		
1	Kesesuaian penyajian materi dalam media diorama berbasis permainan monopoli dengan capaian pembelajaran.	✓					80%	Setuju
2	Kesesuaian materi yang disampaikan dalam media dengan indikator.	✓					80%	Setuju
3	Kesesuaian media diorama berbasis permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran.	✓					80%	Setuju
4	Kesesuaian isi materi dengan media diorama berbasis permainan monopoli.	✓					80%	Setuju
5	Media diorama berbasis permainan monopoli dapat memudahkan dalam hal menyampaikan materi.	✓					80%	Setuju
6	Media diorama berbasis permainan monopoli memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan.	✓					100%	Sangat Setuju
7	Media diorama berbasis permainan monopoli terlihat jelas.	✓					80%	Setuju
8	Tampilan media diorama berbasis permainan monopoli sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI.	✓					80%	Setuju
9	Replika dan permainan yang digunakan dalam media diorama dapat menambah pengetahuan.	✓					80%	Setuju
10	Secara keseluruhan media diorama berbasis permainan monopoli layak digunakan	✓					80%	Setuju

pada pembelajaran						
Jumlah Skor						41
Skor Maksimal						50
Validitas						82%

Adapun saran dan komentar yang diperoleh dari hasil validasi media ialah:

- (1) Silakan diperbaiki dan dilengkapi isi buku materinya seperti video yang terkait materi dalam bentuk link dan *barcode*.
- (2) Berikan gambar /foto yang dilengkapi keterangan dengan ukuran yang jelas.
- (3) Silakan juga tambahkan author/profil penulis.
- (4) Silakan dilengkapi dengan modul ajar.

Berikut merupakan hasil revisi produk yang diberikan validator media:

Tabel 4.6
Komentar dan Saran Ahli Materi

No.	Validator	Sebelum Revisi
1.	Validator Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan link dan <i>barcode</i> video materi pada buku materi. 2. Memberikan gambar /foto yang dilengkapi keterangan dengan ukuran yang jelas. 3. Menambahkan author/profil penulis. 4. Membuat modul ajar.

Berdasarkan hasil dari penilaian validator materi terhadap pengembangan media pembelajaran Diorama berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember terdapat dalam tabel 4.6, kemudian dihitung persentase kelayakan

dari media Diorama berbasis Monopoli memakai rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$= \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$= 82\%$$

Hasil dari validasi ahli materi terhadap media Diorama berbasis Monopoli sejumlah 82% yang artinya telah melampaui “Valid,” dengan penilaian umum yakni “dapat digunakan dengan revisi”. Sehingga dilakukan revisi dengan memperbaiki media sesuai saran dari validator materi dan setelah itu dilakukan validasi setelah revisi. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Percentase (%)	Kategori
		SS T	S G	R S	T S	ST S		
1	Kesesuaian penyajian materi dalam media diorama berbasis permainan monopoli dengan capaian pembelajaran.	✓					100%	Sangat Setuju
2	Kesesuaian materi yang disampaikan dalam media dengan indikator.	✓					100%	Sangat Setuju
3	Kesesuaian media diorama berbasis permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran.	✓					100%	Sangat Setuju
4	Kesesuaian isi materi dengan media diorama berbasis permainan monopoli.	✓					100%	Sangat Setuju

5	Media diorama berbasis permainan monopoli dapat memudahkan dalam hal menyampaikan materi.		✓			80%	Setuju
6	Media diorama berbasis permainan monopoli memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan.	✓				100%	Sangat Setuju
7	Media diorama berbasis permainan monopoli terlihat jelas.		✓			80%	Setuju
8	Tampilan media diorama berbasis permainan monopoli sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI.		✓			80%	Setuju
9	Replika dan permainan yang digunakan dalam media diorama dapat menambah pengetahuan.		✓			80%	Setuju
10	Secara keseluruhan media diorama berbasis permainan monopoli layak digunakan pada pembelajaran	✓				100%	Sangat Setuju
Jumlah Skor		46					
Skor Maksimal		50					
Validitas		92%					

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Berdasarkan tabel 4.7 yang memuat data kualitatif dari validator materi yang telah direvisi, terdapat satu komentar yakni “Alhamdulillah, setelah melalui proses bimbingan validator materi. Isi materi ajar dan buku panduan media sudah disempurnakan dengan baik sesuai arahan dan masukan. Silakan dilanjut ke proses validator selanjutnya,” hal itu dengan penilaian umum “dapat digunakan tanpa revisi”. Sementara hasil persentase

kelayakan media Diorama berbasis Monopoli setelah revisi diperoleh berikut ini:

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\
 &= \frac{46}{50} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Hasil penghitungan kelayakan dari validasi ahli materi menunjukkan persentase 92% terhadap media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember. Skor tersebut memiliki arti bahwa media ini “Sangat Layak” dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

3) Validasi Pembelajaran

Tahap validasi oleh ahli pembelajaran dilakukan dengan menyerahkan media yang telah direvisi oleh ahli materi dan ahli media dan telah dinyatakan valid atau layak untuk digunakan pada uji coba lapangan. Media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember sebagai media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan modul ajar sebagai pedoman dalam mengimplementasikannya dalam pembelajaran.

Validasi implementasi dari media Diorama berbasis Monopoli diuji coba pada peserta didik, kemudian divalidasi oleh

Bapak Erik Juprianto S.Pd. selaku wali kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember yang telah menjadi pengajar dan mengabdi sekitar 17 tahun. Adapun pelaksanaan dari uji coba produk dan validasi implementasi oleh ahli pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2025. Berikut hasil data angket penilaian dan kriteria yang diperoleh dari ahli pembelajaran:

Tabel 4.8
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban					Percent ase (%)	Kategori
		S S	S T	R G	T S	ST S		
1	Kesesuaian media diorama berbasis permainan monopoli materi dengan tujuan tujuan pembelajaran.	✓					100%	Sangat Setuju
2	Desain media diorama berbasis permainan monopoli sangat menarik.		✓				80%	Setuju
3	Kemudahan dalam menggunakan media diorama berbasis permainan monopoli.	✓					100%	Sangat Setuju
4	Media dapat membantu guru dalam penyampaian materi sumber daya alam.	✓					100%	Sangat Setuju
5	Media diorama berbasis permainan monopoli sesuai dengan kebutuhan peserta didik.		✓				80%	Setuju
6	Media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.	✓					100%	Sangat Setuju
7	Media dapat menambah pengetahuan siswa.	✓					100%	Sangat Setuju
8	Media dapat menarik perhatian siswa.	✓					100%	Sangat Setuju

9	Bahan penyusunan media awet dan dapat digunakan kembali.	✓				100%	Sangat Setuju
10	Media dapat meningkatkan suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan.	✓				100%	Sangat Setuju
Jumlah Skor		48					
Skor Maksimal		50					
Validitas		96%					

Berdasarkan tabel 4.8 yang memuat data kualitatif dari validator pembelajaran, tidak terdapat komentar dengan penilaian umum “dapat digunakan tanpa revisi”. Sementara hasil persentase kelayakan media Diorama berbasis Monopoli setelah revisi diperoleh berikut ini:



Hasil penghitungan kelayakan dari validasi ahli pembelajaran menunjukkan persentase 96% terhadap media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember. Skor tersebut memiliki arti bahwa media ini “Sangat Layak” dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap berikutnya adalah tahap mengimplementasikan media yang telah dibuat beserta telah divalidasi oleh para ahli meliputi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Pengimplementasian produk dilakukan dengan uji coba lapangan yakni dalam kegiatan pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember.

Selesai dari uji coba, kegiatan selanjutnya adalah mengisi angket dengan tujuan guna mengetahui hasil pengembangan media Diorama berbasis Monopoli apakah layak digunakan atau tidak berdasarkan dari respons yang diberikan oleh peserta didik.

Media yang telah dinyatakan valid/layak dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember mata pelajaran IPAS materi sumber daya alam (sumber daya alam kekal, sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui). Adapun uji coba produk dilaksanakan selama dua pertemuan yakni pada tanggal 16 Januari dan 23 Januari 2025.

Pertemuan pertama dilaksanakan dengan mengenalkan media Diorama berbasis Monopoli sekaligus pelaksanaan uji coba skala kecil dengan praktik penggunaan pada satu kelompok yang berisi lima anak. Sementara pertemuan kedua dilaksanakan uji coba skala besar dengan empat kelompok, masing-masing kelompok berisi lima orang. Adapun dokumentasi sebagai bukti penerapan media pembelajaran Diorama

berbasis Monopoli dalam kegiatan belajar mengajar skala kecil sebagai berikut.



Gambar 4.14
Pengenalan Media dan Uji Coba Skala Kecil

Pada saat penyampaian materi menggunakan media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli, peserta didik sangat antusias mengikuti materi yang disampaikan. Pembelajaran menjadi komunikatif dan aktif. Peserta didik mampu merespons dengan baik materi yang disampaikan oleh peneliti, karena dalam media Diorama berbasis Monopoli ini, di samping terdapat materi yang membahas tentang sumber daya alam, juga memuat permainan yang tentunya akan membuat pembelajaran semakin menyenangkan.

Pengimplementasian media ini pada pembelajaran IPAS yang mana pada mulanya peneliti melakukan pertanyaan pemantik seputar

sumber daya alam yaitu “Pernahkah kalian berkunjung ke kebun binatang? Apa saja yang kalian temukan di sana?” lalu peserta didik mengaitkan jawabannya dengan macam-macam sumber daya alam. Saat pengujian skala kecil, peneliti menerapkan media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli pada lima peserta didik dengan bertanding secara perorangan mengumpulkan skor dan yang paling banyak skor dalam bermain, maka itulah pemenangnya.

Setelah dilakukan uji coba skala kecil, peneliti kemudian melakukan uji coba skala besar terhadap 20 anak. Pada uji coba skala besar ini, peneliti menerapkan strategi pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) yakni dengan membagi anak-anak menjadi empat kelompok yang berisi lima anak. Dalam penerapannya terbagi menjadi lima fase.



Gambar 4.15
Uji Coba dalam Skala Besar

Fase pertama: penyajian kelas, peneliti membagi peserta didik berkelompok yang berisi lima anak, kemudian setiap kelompok berkumpul dengan kelompoknya masing-masing dan melakukan diskusi dengan peserta didik terkait pengertian sumber daya alam. Fase kedua: belajar berkelompok, masing-masing kelompok diminta untuk membaca cara

penggunaan dan peraturan permainan media Diorama Berbasis Permainan Monopoli.

Fase ketiga: *games*, masing-masing kelompok melakukan permainan dengan media pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli sesuai peraturan permainan yang telah didapat. Fase keempat: *tournament*, masing-masing kelompok berturnamen dengan siapa cepat mengumpulkan skor terbanyak dan fase kelima: penghargaan terhadap kelompok, peserta didik bersama guru merekap skor yang telah diperoleh oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang memiliki skor terbanyak diberikan penghargaan oleh guru.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Langkah yang terakhir adalah evaluasi, yaitu guna mengetahui apakah penelitian ini berhasil atau tidak dalam mengembangkan media pembelajaran Diorama berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember berdasarkan pada uji coba yang telah dilaksanakan.

Evaluasi ini berpacu pada data yang telah didapat berupa hasil kelayakan dari angket yang diisi oleh peserta didik dalam skala kecil maupun skala besar. Pengisian angket ini guna mengetahui respons atau tanggapan dari peserta didik terhadap media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli di kelas V. Adapun hasil pengisian angket dari kelas V sebagai berikut.

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil ini dilakukan pada tanggal 16 Januari 2025 dengan responden berjumlah lima peserta didik. Uji coba ini dilaksanakan untuk evaluasi awal terhadap media dan tingkat keterbacaannya bagi peserta didik.

Tabel 4.9
Hasil Respons Peserta Didik Skala Kecil

No.	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	AMW	42	50	84%	Layak
2.	ARH	50	50	100%	Sangat Layak
3.	AUAEM	41	50	82%	Layak
4.	ANNI	50	50	100%	Sangat Layak
5.	APH	46	50	92%	Sangat Layak
Jumlah		229	250	91,6%	
Rata-rata		45,8	50		Sangat Layak

Keterangan: Kode tersebut adalah singkatan dari nama peserta didik sesuai dengan absen di dalam modul ajar

Berdasarkan tabel 4.9, diketahui bahwasanya hasil dari uji skala kecil dengan persentase rata-ratanya 91,6% yang dapat diartikan termasuk kriteria sangat layak, sehingga uji coba dapat dilanjut dalam uji coba skala besar.

b. Uji Coba Skala Besar

Setelah dilakukan uji coba skala kecil lalu dilanjutkan dengan pengujian skala besar pada 20 peserta didik kelas V. Adapun hasil dari uji coba skala besar terdapat dalam tabel 4.

Tabel 4.10
Hasil Uji Respons Peserta Didik Skala Besar

No.	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	AIN	50	50	100%	Sangat Layak
2.	CI	42	50	84%	Layak

No.	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kriteria
3.	CMC	45	50	90%	Sangat Layak
4.	DZF	44	50	88%	Sangat Layak
5.	DS	40	50	80%	Layak
6.	ESM	48	50	96%	Sangat Layak
7.	FJP	50	50	100%	Sangat Layak
8.	FF	50	50	100%	Sangat Layak
9.	FS	49	50	98%	Sangat Layak
10.	HAT	49	50	98%	Sangat Layak
11.	ILS	49	50	98%	Sangat Layak
12.	JAZ	50	50	100%	Sangat Layak
13.	KI	40	50	80%	Layak
14.	LM	43	50	86%	Sangat Layak
15.	LAS	49	50	98%	Sangat Layak
16.	MPA	50	50	100%	Sangat Layak
17.	MRB	50	50	100%	Sangat Layak
18.	MSF	50	50	100%	Sangat Layak
19.	MAA	50	50	100%	Sangat Layak
20.	MFAAF	50	50	100%	Sangat Layak
Jumlah		948	1000	94,8% Sangat Layak	
Rata-rata		47,4	50		

Keterangan: Kode tersebut adalah singkatan dari nama peserta didik sesuai dengan absen di dalam modul ajar

Berdasarkan tabel 4.10, diketahui bahwasanya hasil dari uji

skala besar dengan persentase rata-ratanya 94,8% yang dapat diartikan termasuk kriteria sangat layak.

B. Analisis Data

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Diorama berbasis Permainan Monopoli

Pada pengembangan media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli, di dalam prosesnya dilakukan analisis data dengan melalui sejumlah tahapan guna mengetahui kualitas media yang dikembangkan yakni tahapan ADDIE. Adapun langkah awal adalah analisis meliputi

analisis peserta didik, analisis kebutuhan untuk pembuatan media, yang mana analisis di sini didapat dari hasil wawancara dan observasi.

Hasil dari analisis menunjukkan bahwa di kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember ditemui beberapa kendala, yaitu: 1) minimnya media atau alat peraga yang dipakai di dalam kelas, 2) peserta didik minim semangat dan tidak antusias saat kegiatan belajar mengajar, 3) Saat pembelajaran, pendidik hanya memanfaatkan papan tulis, buku paket dan lingkungan sekitar peserta didik saja saat mentransfer ilmu pengetahuan, 4) Metode yang digunakan oleh pendidik ialah ceramah 5) Peserta didik usia sekolah dasar notabenenya menyukai aktivitas bermain. Maka aktivitas mendengarkan selama pembelajaran mengakibatkan rasa bosan pada peserta didik. Oleh berdasarkan beberapa kendala dalam pembelajaran tersebut. Maka media pembelajaran Diorama berbasis Permainan Monopoli digunakan untuk mengatasi sejumlah kendala tersebut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Berikutnya adalah langkah desain yang meliputi perumusan tujuan pembelajaran dan membuat desain media pembelajaran. Hasil dari langkah desain mencakup tujuan pembelajaran yang ditentukan, mencakup: 1) peserta didik dapat mengidentifikasi SDA berdasarkan jenis dan pengelompokannya dan 2) peserta didik Memahami pentingnya penggunaan SDA yang bijaksana. Setelah itu, pembuatan media secara konseptual menggunakan aplikasi Canva.

Langkah berikutnya merupakan pengembangan mencakup pembuatan media secara nyata lalu validasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran untuk meninjau kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Setiap saran ataupun komentar yang diberikan para ahli dijadikan pedoman untuk memperbaiki media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli.

Tahap implementasi di dalam analisis datanya yaitu penerapan yang dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember yaitu uji coba skala kecil pada lima peserta didik dan uji coba skala besar pada 20 peserta didik. Dilanjutkan dengan tahap terakhir yaitu evaluasi melalui hasil angket respons yang diberikan oleh peserta didik melalui pengujian skala kecil dan skala besar guna mengetahui kemenarikan media ini dalam kegiatan pembelajaran.

2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Diorama berbasis

Permainan Monopoli

a. Analisis Kelayakan dari Validasi para Ahli

Analisis kelayakan dalam media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli diperoleh dari data validasi materi, media dan pembelajaran yaitu Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I sebagai ahli materi, Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. sebagai ahli media dan Bapak Erik Juprianto S.Pd. sebagai ahli pembelajaran.

Hasil validasi dari ahli media tercantum dalam tabel 4.2 dan 4.4 dengan persentase skor akhir sejumlah 96% yang berarti kriteria

“Sangat Layak” dipergunakan tanpa revisi, di mana saran ahli media yakni: 1) Menambahkan spesifikasi produk pada buku panduan. Hasil validasi ahli materi tercantum dalam tabel 4.5 dan 4.7 dengan persentase skor akhir sejumlah 92% yang berarti kriteria “Sangat Layak” dipergunakan tanpa revisi, di mana saran ahli media yakni: 1) Menambahkan link dan *barcode* video materi pada buku materi, 2) Memberikan gambar /foto yang dilengkapi keterangan dengan ukuran yang jelas.

Sementara hasil validasi ahli pembelajaran tercantum dalam tabel 4.11 dengan persentase skor akhir sejumlah 94,6% yang berarti kriteria “Sangat Layak” dipergunakan tanpa revisi. Adapun data hasil dari validasi gabungan yang didapat dari ketiga validator, sebagai berikut:

**Tabel 4.11
Data Validasi Gabungan para Validator**

No.	Validator	Hasil Validasi	Kriteria
1.	Ahli Materi	92%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	96%	Sangat Layak
3.	Ahli Pembelajaran	96%	Sangat Layak
Rata-rata		94,6%	Sangat Layak

Berdasarkan data yang diperoleh dalam tabel 4.11 dapat dipahami bahwasanya media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember

dinyatakan “Sangat Layak”. Dengan begitu, peneliti dapat melanjutkan pada tahap penerapan di kelas V secara skala kecil dan skala besar.

b. Analisis Kelayakan dari Respons Peserta Didik

Analisis data respons peserta didik didapat dari pengisian angket yang tercantum dalam tabel 4.9 yakni skala kecil terhadap lima peserta didik dengan skor akhir sejumlah 91,6% yang kemudian dibulatkan menjadi 92% dan 4.10 yakni skala besar terhadap 20 peserta didik dengan skor akhir sejumlah 94,8% yang kemudian dibulatkan menjadi 95% yang artinya pada skala kecil dan skala besar, hasil persentase menunjukkan bahwa media pembelajaran Diorama berbasis Monopoli “Sangat Layak” digunakan untuk pembelajaran IPAS.

Hal tersebut juga didukung dengan respons peserta didik saat pembelajaran menggunakan media ini, yaitu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar terutama saat bermain monopoli bersama rekan sejawatnya. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media Diorama berbasis Monopoli ini menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya di kelas V materi sumber daya alam.

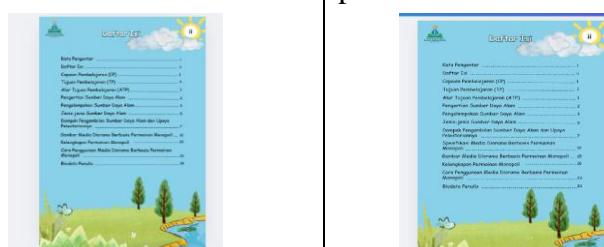
C. Revisi Produk

Pelaksanaan revisi produk dilakukan dengan tujuan guna memberikan koreksi ataupun perbaikan terhadap media yang telah dikembangkan berdasar dari saran maupun komentar dari ahli media, ahli materi dan ahli

pembelajaran. Adapun hasil dari revisi produk media Diorama berbasis Monopoli dari para ahli sebagai berikut.

Tabel 4.12
Hasil Revisi Produk

No.	Saran dan Komentar dari Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Ahli Materi			
1.	Menambahkan link dan <i>barcode</i> video materi pada buku materi.	<p>Tampilan buku materi yang belum memuat link dan <i>barcode</i> video materi.</p> 	<p>Tampilan buku materi yang sudah memuat link dan <i>barcode</i> video materi.</p> 
2	Memberikan gambar /foto yang dilengkapi keterangan dengan ukuran yang jelas.	<p>Tampilan buku materi yang belum memuat gambar /foto yang dilengkapi keterangan dengan ukuran yang jelas.</p> 	<p>Tampilan buku materi yang sudah memuat gambar /foto yang dilengkapi keterangan dengan ukuran yang jelas.</p> 

No.	Saran dan Komentar dari Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
3	Menambahkan author/profil penulis.	Tampilan buku materi yang belum memuat profil penulis.	<p>Tampilan buku materi yang sudah memuat profil penulis</p> 
4	Membuat modul ajar.	Belum membuat modul ajar.	<p>Sudah membuat modul ajar.</p> 
Ahli Media			
5.	Menambahkan spesifikasi produk pada buku panduan.	Tampilan Daftar Isi yang belum memuat spesifikasi produk dalam buku panduan.	<p>Tampilan Daftar Isi yang sudah memuat spesifikasi produk dalam buku panduan.</p> 

No.	Saran dan Komentar dari Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Menurut Septy Nurfadhillah yang dinamakan media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik itu alat ataupun benda yang memiliki peran dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap penerimanya yaitu peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.⁵⁵

Pemilihan media pembelajaran juga tentunya perlu diperhatikan dengan menyesuaikan kebutuhan dalam kelas itu sendiri. Adapun berikut ialah hasil dari kajian produk yang sudah direvisi:

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Diorama berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah sebuah media pembelajaran yang memadukan antara permainan monopoli dengan disertai diorama. Diorama adalah alat yang menggambarkan atau memperagakan sumber daya alam dalam bentuk tiga dimensi. Di mana di dalam monopoli terdapat sejumlah kartu meliputi kartu bantuan, kartu belajar, kartu langkah, kartu soal dan kartu jawaban. Sementara itu, melalui diorama yang berada di tengah-tengah media, dapat mewakili sumber daya alam yang sesungguhnya. Sehingga

⁵⁵ Septy Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN*, 10.

dengan adanya perpaduan media tersebut dapat meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Dengan model ADDIE, Model ADDIE adalah suatu model pengembangan pembelajaran yang bersifat sistematis dan terstruktur, yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Berikut merupakan proses pengembangan produk media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli.

Pada tahap analysis, dilakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran IPAS, terutama terkait kesulitan peserta didik dalam memahami konsep sumber daya alam yang kompleks. Analisis ini melibatkan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa untuk mengetahui tantangan yang ada di lapangan.

Tahap design difokuskan pada perancangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dalam hal ini, media diorama berbasis permainan monopoli dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga konsep sumber daya alam dapat dipahami dengan lebih mudah.

Pada tahap development, media yang dirancang kemudian dikembangkan secara konkret. Proses ini melibatkan pembuatan diorama dan integrasi elemen permainan monopoli untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Uji coba awal dilakukan untuk mengumpulkan data dari para ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, guna mendapatkan masukan untuk penyempurnaan produk.

Tahap implementation dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran tersebut di kelas, di mana siswa kelas V menggunakan media diorama berbasis monopoli selama proses pembelajaran. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Terakhir, tahap evaluation dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media diorama berbasis permainan monopoli memperoleh tingkat validitas dan kelayakan yang sangat tinggi, dengan persentase rata-rata validitas mencapai 94,6% dari para validator. Selain itu, respons positif dari siswa dalam uji coba skala besar juga mengindikasikan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sumber daya alam dalam pembelajaran IPAS.

Beberapa penelitian terdahulu serupa yang menggunakan media diorama dan monopoli, di antaranya dari: Yosa Rike Nate yakni sama-sama menggunakan media diorama di kelas V dengan jenis penelitian R&D model ADDIE. Adapun perbedaannya, pada penelitian tersebut hanya mengembangkan media diorama saja. Sementara penelitian ini mengembangkan media diorama yang berbasis monopoli. Kemudian penelitian dari Nur Hidayah Nasution yang mengembangkan media diorama pada materi ekosistem dengan persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan R&D model ADDIE. Sementara perbedaannya yaitu pada materi dalam penelitian ini yaitu sumber daya alam dalam media diorama berbasis monopoli.

Berikutnya adalah penelitian yang diakukan oleh Sujana Dian Saputri dengan sama-sama menggunakan jenis penelitian R&D model ADDIE, tetapi perbedaannya ialah pada penelitian tersebut hanya diorama yang dikembangkan, tidak memadukannya dengan monopoli. Selain itu, dalam penelitian tersebut masih menggunakan kurikulum 2013 di kelas IV, sementara penelitian ini telah menggunakan kurikulum merdeka dan bersubjek pada kelas SD. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Zulkifli, di mana pada penelitian tersebut masih menggunakan kurikulum 2013 pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita materi siklus air dengan mengembangkan media diorama saja. Sementara pada penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka pada materi sumber daya alam dalam mata pelajaran IPAS. Adapun persamaannya yaitu keduanya sama-sama

mengembangkan media diorama, dan metode penelitian yang dilakukan yaitu metode R&D, dan penelitian dilakukan di kelas V.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Puji Zakiyati yang juga masih menggunakan buku tematik kurikulum 2013 pada tema lingkungan sahabat kita yang berbeda dengan penelitian sekarang, yaitu menggunakan kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS. Adapun persamaannya yaitu menggunakan media diorama pada kelas V dengan jenis penelitian R&D.

Dua penelitian berikutnya yaitu dari Ni Putu Martika Kusumayanti yang memiliki perbedaan yakni pada penelitian tersebut berfokus pada materi ekosistem, hanya mengembangkan media monopoli saja, sedangkan pada penelitian saya fokus pada materi sumber daya alam, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan dua media pembelajaran yang di gabungkan yaitu media pembelajaran diorama dengan permainan monopoli. Adapun persamaannya yaitu penelitian dilakukan pada kelas V, persamaan lainnya yaitu menggunakan jenis penelitian R&D dan penelitian model ADDIE. Kemudian yang terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Rustika Sari yang mempunyai perbedaan yaitu materi yang diteliti dalam penelitian tersebut adalah materi siklus air dengan model ASSURE yang hanya mengembangkan media monopoli saja, sementara dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran diorama yang digabungkan dengan media permainan monopoli dengan

model penelitian ADDIE. Adapun persamaannya yaitu sama-sama dilakukan pada kelas V, dan jenis penelitian yang di gunakan yaitu R&D.

Berdasar pada rangkuman penelitian terdahulu yang disebutkan, keterbaruan atau *novelty* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran diorama yang bersifat tiga dimensi digabungkan dengan media permainan monopoli.

2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Diorama berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember

Pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli didesain untuk kelas V jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah yaitu dipadankan dengan materi yang termuat dalam kelas V yaitu dalam Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya, fokus smateri sumber daya alam. Pada proses mengembangkan media ini, penelitian ini memakai langkah-langkah ADDIE yang mana di dalamnya telah mendapat validasi oleh para ahli yang bertujuan guna mengetahui layak tidaknya media yang telah dibuat sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Berkenaan hasil dari validasi para ahli, adalah berikut: hasil dari validasi validator materi diperoleh nilai 48 dari 50 dengan rata-rata persentase yaitu 96%. Sehingga dari rata-rata tersebut dapat dipahami bahwa materi dalam media diorama berbasis permainan monopoli sangat

layak. Revisi oleh validator materi adalah; 1) menambahkan link dan *barcode* video materi pada buku materi, 2) memberikan gambar /foto yang dilengkapi keterangan dengan ukuran yang jelas, 3) menambahkan author/profil penulis dan 4) membuat modul ajar.

Berikutnya adalah hasil validator media diperoleh nilai 46 dari 50 dengan rata-rata persentase 92% yang artinya media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli ini sangat layak. Revisi oleh validator media adalah menambahkan spesifikasi produk pada buku panduan. Setelah diperoleh validasi dari kedua ahli, maka langkah berikutnya adalah mengimplementasikan atau menerapkan media yang sudah dianggap layak. Penerapan uji coba media diorama berbasis monopoli dilaksanakan sebanyak dua kali penerapan, yaitu uji coba skala kecil serta uji coba skala besar. Pada langkah ini pula didapat hasil validasi oleh validator pembelajaran yang diperoleh nilai sejumlah 48 dari 50 dengan rata-rata persentase 94,6% yang artinya segi pembelajaran dalam media diorama berbasis monopoli sudah sangat layak.

Pengimplementasian uji coba skala kecil dilaksanakan terhadap 5 anak, sedangkan pada uji coba skala besar terhadap 20 peserta didik. Setelah pengimplementasian media pembelajaran dalam masing-masing uji coba, peserta didik diberikan angket respons. Hasil respons peserta didik dalam skala kecil rata-ratanya sejumlah 91,6% serta skala besar sebanyak 94,8% yang artinya media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli sangat layak. Berdasar pada hasil yang diperoleh, hal

tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli sangat layak untuk diimplementasikan sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

a. Saran Pemanfaatan Produk

Adapun saran terkait pemanfaatan produk dalam pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli adalah berikut:

a. Media pembelajaran diorama berbasis monopoli bisa dimanfaatkan oleh guru atau pendidik sebagai sarana media dalam kegiatan pembelajaran, tetapi tetap di dalamnya guru mendampingi peserta didik dalam pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan kondusif dan tertib.

b. Peserta didik atau anak-anak diharap membaca buku pedoman serta peraturan dalam menggunakan media yakni peraturan permainan dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli dalam belajar.

b. Diseminasi Produk

Media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli dikembangkan untuk diimplementasikan pada mata pelajaran IPAS kelas V khususnya dalam materi sumber daya alam. Media pembelajaran ini

dapat dimanfaatkan untuk digunakan oleh jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah mana pun yakni menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas termasuk kebutuhan dari peserta didik itu sendiri.

Berikut link dokumentasi media tersebut:

- a. Link IG kalian:

<https://www.instagram.com/reel/DRrpxwZku6G/?igsh=OGNnOGNkanp0eHB4>

- b. Link Tiktok kalian: <https://vt.tiktok.com/ZSfVnx1jH/>

- c. Link FB kalian

<https://www.facebook.com/share/v/17Gyg6Amu9/?mibextid=wwXIf>

- d. Link Youtube: <https://www.youtube.com/@pgmiuinkhasjember/videos>

- c. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli dirancang untuk materi sumber daya alam yakni dalam mata pelajaran IPAS. Media pembelajaran ini bisa dikembangkan lebih baik lagi pada materi atau mata pelajaran yang lain.

- b. Media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli dikembangkan untuk kelas V pada jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Alangkah lebih baik, media pembelajaran ini bisa dikembangkan di jenjang pendidikan yang lain dengan lebih menarik lagi.

C. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengembangan dan penelitian yang sudah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Diorama berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPAS kelas V, sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analysis, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep sumber daya alam yang bersifat abstrak. Tahap design dilakukan dengan merancang media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selanjutnya, pada tahap development, media dikembangkan secara nyata dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, serta praktisi pembelajaran. Tahap implementation dilakukan dengan menerapkan media di kelas V, yang menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dan keaktifan peserta didik. Tahap evaluation menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas dan kelayakan yang sangat tinggi dengan persentase rata-rata 94,6%, serta mendapatkan respons positif dari peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli efektif digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi sumber daya alam dalam pembelajaran IPAS. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang konkret, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

2. Hasil kelayakan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dikembangkan sesuai dengan materi Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya dengan fokus pada materi sumber daya alam dan dirancang berdasarkan langkah-langkah model ADDIE yang sistematis.

Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat layak, dan validasi praktisi pembelajaran memperoleh persentase sebesar 94,6% yang menunjukkan bahwa media ini telah sesuai dari segi pembelajaran. Revisi yang diberikan oleh para validator telah ditindaklanjuti sehingga produk menjadi lebih optimal dan siap untuk diimplementasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Arief, M Miftah. "Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran)." *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan* 5, no. 1 (2021): 18–19.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Depdikbud, 2007.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2023.
- Badan Standar Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, Kurikulum. (*Tanpa Judul*), 2022.
- Badan Standar Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan. *Capaian Pembelajaran Tertuang Dalam SK BSKAP Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2024.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.
- Dewi, Anastasia Ade Cyntia, I Made Tegeh, and Putu Rahayu Ujianti. "Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2021).
- Evitasari, Atika Dwi, and Mariam Sri Aulia. "Media Diorama Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 3, no. 1 (2022): 1–9.
- Fajriyah, Syifaul. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sains (Mosa Game) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perpindahan Kalor Kelas V Min 1 Jombang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022.
- Faujiah, Nursifa, and Et Al. "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media." *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik* 3, no. 2 (2022): 81–87.

Hasan, and Hajar. "Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri." *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)* 2, no. 1 (2022): 23–30.

Humaidi, Rif'an. *Media Pembelajaran Konsep Dan Implementasi*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.

Indonesia, Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A. Merdeka Mengajar*, 2022. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.

Indonesia, Sekretariat Negara Republik. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat (1)*, 2003.

Indonesia, Sekretariat Negara Republik. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3*, 2003.

Jennah, and Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.

Kaharuddin. "Kualitatif : Ciri Dan Karakter Sebagai Metodologi." *Equilibrium : Jurnal Pendidikan* 9, no. 1 (2021): 1–8.

Korompis, and Leonny Natasia. "Perancangan Board Game The Adventure Towards Confidence Bagi Anak 7-12 Tahun Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mereka." *Jurnal Vicidi* 14, no. 1 (2024): 63. <https://doi.org/10.37715/vicidi.v14i1.4603>.

Kusumayanti, Ni Putu Martika. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Edukatif Pada Muatan IPA Topik Ekosistem Kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk." Universitas Pendidikan Ganesha, 2021.

Nasution, Nur Hidayah. "Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN 064955 Medan Amplas." Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2021.

Nate, Yosa Rike. "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Kelas V MIN 11 Aceh Tengah." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023.

Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

Nurmalia, Laily, Iswan Iswan, Anisa Ihza Emorad, Citra Ayu Lestari, and Dzakiyah Nabilla Qonita. "Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran

- IPA Materi ‘Sumber Energi’ Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI.” In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 13–15, 2022.* <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.
- Okpatrioka, Okpatrioka. “Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, Bonaraja Purba, Dina Chamidah, and Fergie Joanda Kaunang. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yayasan kita menulis, 2020.
- Permendikbud RI No. 103 Tahun 2014. *Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah Pasal 2 Ayat (1),* 2014.
- Pratama, Bayu Indra, Siti Rukayah, Inuk Natasya Julia Dewi, and Isnaeni Mulyaningtyas. *Belajar Anti Boring Inovasi Pembelajaran Efektif.* Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Pribadi, Benny A. *Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: PT Dian Rakyat, 2009.
- Purba, Florentina Br, Darinda Sofia Tanjung, and Rumiris Lumban Gaol. “The Effect Of Paikem Approach On Students’ Learning Outcomes on The Theme of Lingkungan Sahabat Kita At Grade V SD Harapan Baru Medan Academic Year 2019/2020.” *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 5, no. 2 (2021): 278–86.
- Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran.* Banjarmasin: Antasari Press, 2012.
- RI, Kementerian Agama. *Al-Qur'an Juz 11-20. Al-Qur'an Dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019.* Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.* Bandung: Alfabeta, 2022.
- Saputri, Sujannah Dian. “Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV Di SDN 089 Bengkulu Utara.” UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022.
- Sari, Rustika. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monosika (Monopoli Siklus Air) Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.” Universitas Negeri Jakarta, 2020.
- Sugiyono. *Buku Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta, 2019.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta, 2023.

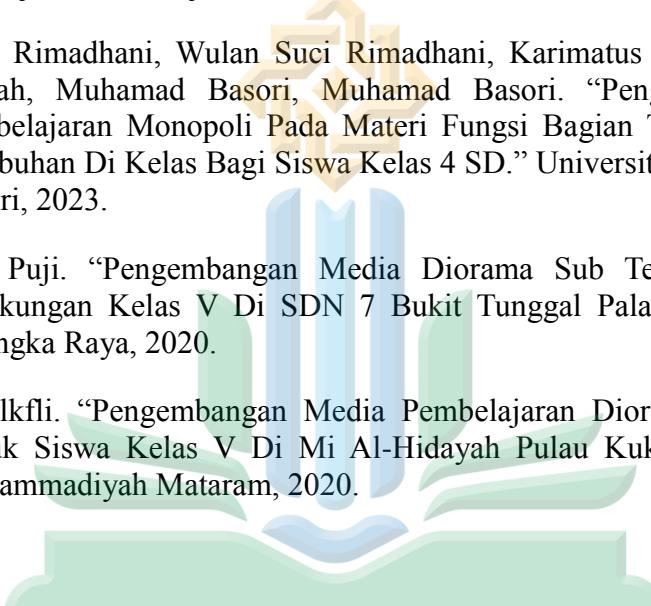
Sulthoniyah, Luluk. "Implementasi Pembelajaran PAI Melalui E-Learning Model Syncronous-Asynchronous Di SMA 04 Ma'arif Perintis Tempurejo Jember." *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2022): 103–12.

Tarigan, Rehlitna Rehulina Br. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Tema Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2023/2024." Universitas Quality Berastagi, 2024.

Wulan Suci Rimadhani, Wulan Suci Rimadhani, Karimatus Saidah, Karimatus Saidah, Muhamad Basori, Muhamad Basori. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 SD." Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023.

Zakiyayati, Puji. "Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya." IAIN Palangka Raya, 2020.

Zulkifli, Zulkfli. "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Di Mi Al-Hidayah Pulau Kukusan." Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitria Ainun Nazla
 NIM : 211101040043
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang dikutip di dalam naskah ini serta disebutkan dalam sumber kutipan di daftar pustaka.

Apabila dikenudian hari ternvata hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka peneliti bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

JAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember, 1 Desember 2025

Saya yang menyatakan



Fitria Ainun Nazla
NIM. 211101040043

Lampiran 2: Matriks**Matriks Penelitian**

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Sumber Data	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI PANCAKARYA 01 AJUNG, JEMBER	<p>1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan penggunaan pada media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember?</p>	Media Pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V	1. Validasi Ahli: Validasi ahli media, ahli materi, validasi pembelajaran 2. Informan: guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember 3. Subjek Penelitian: siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember	1. Jenis Penelitian: Penelitian dan Pengembangan 2. Prosedur Penelitian: Model ADDIE 3. Subjek Penelitian: Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember 4. Metode Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Angket, dan Dokumentasi 5. Metode Analisis Data: kualitatif dan kuantitatif deskriptif untuk hasil validasi dan data hasil belajar serta respon peserta didik	1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk digunakan sebagai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) fokus materi sumber daya alam untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung, Jember 2. Menguji kelayakan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pancakarya 01 Ajung Jember

Lampiran 3: Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:[www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9781/ln.20/3.a/PP.009/01/2025

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala SDN PANCAKARYA 01

Jl. Semeru, Gumuk Segawe, Pancakarya, Kec. Ajung, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68175

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 211101040043

Nama : FITRIA AINUN NAZLA

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) Pancakarya 01 Ajung-Jember" selama 40 (empat puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ahmad Supono, S.Pd., M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 01 Januari 2025

Dekan,

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**



Lampiran 4: Modul Ajar



INFORMASI UMUM

IDENTITAS PENULIS MODUL

Nama Penyusun	:	Fitria Ainun Nazla
Nama Institusi	:	SDN Pancakarya 01
Jenjang Pendidikan	:	SD
Tahun Pelajaran	:	2024 – 2025
Fase/ Kelas	:	C/ V
Mata Pelajaran	:	IPAS
Bab 6	:	Indonesiaku Kaya Raya
Topik C	:	Indonesiaku Kaya Alamnya
Materi	:	Sumber Daya Alam
Alokasi Waktu	:	4 x 35 Menit

PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (P5P2RA)

Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlek Mulia dengan mengawali dan mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a

Bernalar Kritis ditunjukkan dengan mampu menjawab kartu permainan dalam media pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli

Ta'addub mengikuti pembelajaran sampai selesai serta mengikuti tata tertib di dalam kelas

SARANA DAN PRASARANA

Media	:	Ruang kelas, white board, Diorama Berbasis Permainan Monopoli
Sumber belajar	:	Buku paket dan modul

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler

Jumlah 25 siswa

MODA PEMBELAJARAN

Moda Pembelajaran : Luring/ tatap muka

MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran	:	Kooperatif Learning tipe TGT
Metode	:	Diskusi, bermain dan penugasan

KOMPETENSI INTI

RASIONALISASI

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.

Pengetahuan ini melengkapi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuananya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat :

5.6.1 Mengidentifikasi SDA berdasarkan jenis dan pengelompokannya.

5.6.2 Memahami pentingnya penggunaan SDA yang bijaksana.

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat memahami dan menjelaskan apa yang dimaksud dengan sumber daya alam.
2. Peserta didik dapat membedakan sumber daya alam berdasarkan jenis dan pengelompokannya.
3. Peserta didik dapat memberikan contoh sumber daya alam sesuai dengan jenis dan pengelompokannya.
4. Peserta didik dapat memahami pentingnya penggunaan sumber daya alam yang bijaksana.

INDIKATOR TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik (A) dapat mengidentifikasi Sumber Daya Alam berdasarkan jenis dan pengelompokannya (B) melalui kegiatan diskusi bersama guru dalam media Diorama Berbasis Permainan Monopoli (C) dengan tepat (D).
2. Peserta didik (A) dapat memahami pentingnya penggunaan SDA yang bijaksana. (B) melalui permainan secara TGT dalam media Diorama Berbasis Permainan Monopoli (C) dengan baik (D).

PEMAHAMAN BERMAKNA

Penting bagi peserta didik untuk memahami bagaimana konsep sumber daya alam, karena hal ini berhubungan dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari, dengan begitu peserta didik dapat mengetahui jenis sumber daya alam dan mengetahui dampak dan upaya pelestariannya.

KATA KUNCI

<ul style="list-style-type: none"> • Biotik • Abiotik • Hayati 	<ul style="list-style-type: none"> • Non Hayati • Belerang • Tembaga 	<ul style="list-style-type: none"> • Aluminium • Emas • Perak
---	---	--

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan awal (15')

- Guru mengucapkan salam, mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama. (**Religius/Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia**)
- Setelah berdoa selesai, guru melakukan presensi.
- Menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" bersama-sama. (**Nasionalisme**)
- Menyanyikan lagu "Sumber Daya Alam" bersama-sama. <https://youtu.be/6Kex04kwKxk?si=5nf-PY3Dx-3lpl9c> (**TPACK**).
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran (**Motivasi**).
- Guru menyampaikan pertanyaan pemandik: (**Apersepsi**)
 - Pernahkah kalian berkunjung ke kebun binatang?
 - Apa saja yang kalian temukan di sana?

- Peserta didik menjawab pertanyaan guru sesuai pengalaman mereka (**Bernalar Kritis**).
- Guru mengaitkan pertanyaan pemandik tersebut dengan tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran menggunakan strategi TGT = *Teams Games Tournament* (meliputi kegiatan penyajian kelas, belajar berkelompok, *games*, turnamen dan penghargaan terhadap kelompok).

Kegiatan Inti (90')

Fase 1: Penyajian Kelas

- Guru membagi peserta didik berkelompok yang berisi 4-5 anak (**Gotong Royong/Syura**).
- Setiap kelompok berkumpul dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan kesepakatan bersama guru.
- Guru melakukan diskusi dengan peserta didik terkait pengertian sumber daya alam.

Fase 2: Belajar Berkelompok

- Masing-masing kelompok diminta untuk membaca cara penggunaan dan peraturan permainan media Diorama Berbasis Permainan Monopoli

Fase 3: *Games*

- Masing-masing kelompok melakukan permainan dengan media pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli sesuai peraturan permainan yang telah didapat.

Fase 4: *Tournament*

- Masing-masing kelompok berturnamen dengan siapa cepat mengumpulkan skor terbanyak (**Gotong Royong/Syura, Bernalar Kritis**).

Fase 5: Penghargaan Terhadap Kelompok

- Peserta didik bersama guru merekap skor yang telah diperoleh oleh masing-masing kelompok.
- Kelompok yang memiliki skor terbanyak diberikan penghargaan oleh guru.

Kegiatan Akhir (35')

- Peserta didik mengerjakan soal *post test*.
- Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung.
- Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
- Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
- Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik (**Religius/Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia**).

ASESMEN

- a. Penilaian sikap : lembar observasi
 b. Penilaian pengetahuan : *pre test, post test*.
 c. Penilaian keterampilan : bekerja sama kelompok

PENGAYAAN

- a. Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
 b. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif dengan menambah keluasan dan kedalaman materi yang mengarah pada *high order thinking*.

REMIDIAL

- a. Remidial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
 b. Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara atau metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan

LAMPIRAN-LAMPIRAN**REFLEKSI PESERTA DIDIK**

Pertanyaan Refleksi		Ya	Tidak
1.	Saya sudah dapat mengidentifikasi SDA berdasarkan jenis dan pengelompokannya		
2.	Saya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran memahami pentingnya penggunaan SDA yang bijaksana.		
3.	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran dari guru		
4.	Saya memahami materi SDA yang diajarkan guru		
5.	Saya merasa kesulitan saat mengikuti pembelajaran dari guru		

REFLEKSI GURU

Pertanyaan Refleksi		Ya	Tidak
1.	Tujuan yang telah dirumuskan telah tercapai		
2.	Peserta didik terlihat terlibat secara aktif dalam pembelajaran hari ini		
3.	Peserta didik terlihat menganalisis materi pembelajaran		

4.	Peserta didik terlihat antusias dan bersemangat dalam pembelajaran hari ini		
5.	Peserta didik terlihat kesulitan dan mengalami hambatan ketika pembelajaran		

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Sumber Daya Alam

1. Pengertian Sumber Daya Alam

Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang berasal dari alam dan dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan dan kesejahteraan hidupnya. Sumber daya alam dapat berupa benda hidup, seperti hewan dan tumbuhan, atau benda mati, seperti mineral dan air. Berdasarkan pengelompokannya, sumber daya alam dikelompokkan menjadi dua, yaitu sumber daya alam hayati, dan sumber daya alam non hayati.

Berdasarkan jenisnya, sumber daya alam terbagi menjadi dua, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui, dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.



2. Pengelompokan Sumber Daya Alam

Secara garis besar sumber daya alam dikelompokkan menjadi 2:

a. Sumber Daya Alam Hayati (Biotik)

Sumber daya alam yang hayati merupakan sumber daya alam yang berupa makhluk hidup. Misalnya, hewan, tumbuhan, dan mikroba.



Gambar Ayam



Gambar Sapi

Contoh Mikroba*Gambar Bunga Matahari**Gambar Apel**Jamur Enoki**Jamur Tiram*

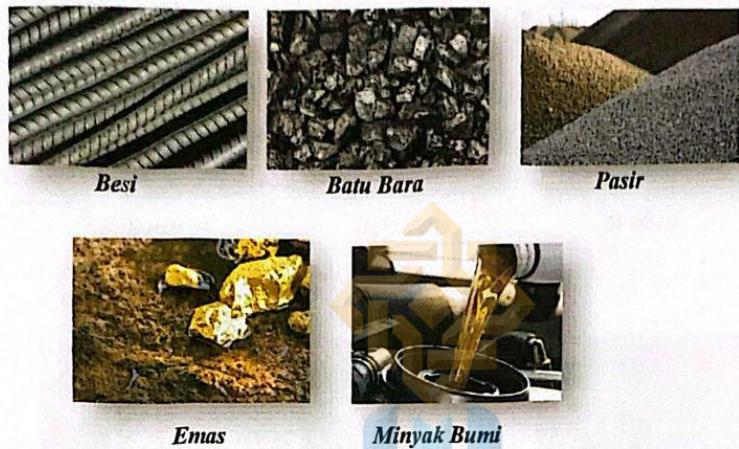
Video SDA Biotik

b. Sumber Daya Alam Non Hayati (Abiotik)

Sumber daya alam yang non hayati merupakan sumber daya alam yang berasal dari benda-benda mati. Misalnya, barang tambang, air, tanah, minyak bumi, dan sinar matahari.

*Gambar Matahari**Gambar Air**Gambar Tanah*

Video SDA Abiotik



3. Jenis-jenis Sumber Daya Alam

Adapun 2 jenis sumber daya alam yaitu:

a. Sumber Daya Alam yang Dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah jenis sumber daya yang dapat digunakan berulang kali dan dapat diperbaharui atau dipulihkan. Contoh dari sumber daya alam yang dapat diperbarui meliputi tumbuhan, hewan, sinar matahari, tanah, udara, dan air.



Gambar Tanah



Gambar Air



Gambar Angin



Gambar Matahari

Contoh Tumbuhan:



Tomat



Belimbing



Stroberi

Contoh Hewan:



Kambing



Ikan



Burung

b. Sumber Daya Alam yang Tidak Dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui akan habis jika digunakan secara terus-menerus karena jumlahnya terbatas dan tidak bisa dipulihkan. Contoh dari sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui meliputi minyak bumi, batu bara, dan berbagai jenis barang tambang lainnya, seperti emas, perak, timah, aspal, belerang, dan pasir.



Perak



Belerang



Aspal



Batu Kapur



Video Hasil Tambang Indonesia

4. Dampak Pengambilan Sumber Daya Alam dan Upaya Pelestariannya

Kelestarian sumber daya alam akan terancam jika manusia tidak memanfaatkannya dengan bijak. Berikut ini dampak dari pengambilan sumber daya alam dan upaya pelestariannya.

a. Banyaknya Hutan Gundul



Hutan gundul disebabkan adanya penebangan secara besar-besaran, misalnya untuk keperluan lahan perkebunan atau keperluan pembangunan. Akibatnya, daerah resapan air hujan berkurang sehingga bisa menyebabkan:

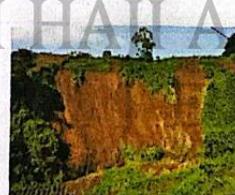
1) Banjir

Akar tumbuhan bisa menyerap air hujan yang meluap. Jika hutan telah gundul, air hujan tidak terserap dan mengalir berbagai tempat yang dapat mengakibatkan banjir.



Video Banjir Jember

2) Tanah Longsor



Di hutan yang gundul, air hujan

langsung jatuh ke atas tanah tanpa
terhalang pepohonan terlebih dahulu.

Air tersebut juga tidak terserap oleh akar pohon. Tanah yang terkena hujan terus-menerus bisa rusak sehingga menyebabkan tanah longsor.

3) Kekeringan



Saat jumlah pohon hanya sedikit, air yang diserap pun hanya sedikit. Hal ini menyebabkan air tanah menjadi sedikit. Kondisi ini bisa menimbulkan bencana kekeringan di musim kemarau.

Upaya pelestarian dapat dilakukan dengan cara reboisasi (penanaman kembali hutan yang gundul), meningkatkan pengawasan oleh polisi hutan, dan penegakan hukum secara tegas bagi pelanggar undang-undang kehutanan.



Video Reboisasi

b. Rusaknya Hutan Bakau

Fungsi hutan bakau di tepi pantai antara lain untuk menahan gelombang air laut, tempat hidup berbagai hewan dan tumbuhan, serta menjaga keanekaragaman hayati. Saat ini, hutan bakau di tepi pantai banyak dirusak dan ditebang untuk keperluan pembangunan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAFIDZ ACHMAD SIDDIQ

Jika hal ini dibiarkan terus-menerus, akan terjadi pengikisan pantai yang bisa menyebabkan longsor, erosi pantai, bahkan banjir. Upaya pelestariannya, yaitu reboisasi hutan bakau serta membersihkan hutan bakau dari sampah dan limbah.



Video Hutan Bakau Rusak

c. Lingkungan Yang Rusak Akibat Pertambangan

Kegiatan pertambangan merupakan usaha pengambilan sumber daya alam yang biasanya berada di dalam perut Bumi. Beberapa dampak yang ditimbulkan dari kegiatan ini, yaitu:

- 1) Kerusakan hutan di daerah tambang.
- 2) Pencemaran udara akibat debu dan asap.
- 3) Pencemaran air dan tanah akibat limbah buangan tambang.



Pencemaran Air Akibat Tambang Batu Bara



Video Pencemaran Lingkungan Akibat Tambang Batu Bara

Upaya pelestariannya, yaitu pengolahan limbah tambang dengan baik dan perbaikan lingkungan setelah kegiatan pertambangan selesai.

d. Terancamnya populasi jenis hewan dan tumbuhan

Pemanfaatan flora dan fauna yang tidak diikuti pelestarian akan berakibat pada punahnya jenis hewan dan tumbuhan tertentu, misalnya:

- Ikan hiu banyak diburu untuk dimanfaatkan siripnya sebagai bahan makanan yang bernilai tinggi.
- Orang utan merupakan hewan asli Indonesia. Saat ini, orang utan terancam punah. Hutan tempat tinggal hewan ini berkurang karena banyak dijadikan lahan perkebunan atau karena terjadi kebakaran hutan.
- Tanaman cendana hampir punah karena dimanfaatkan terus-menerus, namun pelestariannya tidak mudah sehingga jumlahnya semakin berkurang.

Upaya pelestarian yang bisa dilakukan di antaranya menjaga habitat para hewan, menghentikan perburuan liar dengan membuat peraturan yang ketat dan tegas, serta adanya upaya penanaman kembali atau budidaya bagi tumbuhan atau hewan yang diperjualbelikan.



GLOSARIUM

Biotik	Komponen lingkungan yang terdiri atas makhluk hidup
Abiotik	Semua benda mati seperti tanah, udara, cairan, iklim, kelembaban, Cahaya, suara.
Hayati	Segala sesuatu yang berhubungan dengan hidup
Non Hayati	Kebalikannya, yaitu benda mati yang tidak hidup
Belerang	Unsur kimia yang banyak ditemukan di gunung berapi.
Tembaga	Satu unsur kimia dalam tabel periodik yang memiliki lambang Cu dan nomor atom 29
Aluminium	Logam yang memiliki kekuatan yang relatif rendah dan lunak
Emas	Logam yang bersifat lunak dan mudah ditempa
Perak	Logam berwarna putih, mempunyai sifat yang mengkilap dan sangat mudah ditempa.

RUBRIK PENILAIAN SIKAP

No	Nama Siswa	Disiplin	Tanggung Jawab	Kerja sama	Santun	Peduli
1.	AHMAD MAULANA WIJAYA	4	3	4	4	3
2.	AHMAD REZA HIDAYAH	3	3	4	4	4
3.	AHMAD UNWANULLAH ARRAFI ERLANGGA M	3	4	3	4	4
4.	AJENG NAILA NUHA INDRIYANI	4	3	4	3	3
5.	AMELIA PUTRI HANJELINA	4	4	3	3	4
6.	AULIA IZZATUN NISA'	4	3	4	3	4
7.	CANDRA IRIANTO	3	3	3	4	4
8.	CINTA MAULIDA CAHYANI	4	4	4	4	4

9.	DANESH ZAHIRA FILZAH	4	4	4	4	4
10.	DILA SEPTIANI	4	3	4	4	4
11.	EGA SETYA MAHARANI	4	4	3	4	4
12.	FAHMI JAYA PRATAMA	3	3	3	4	4
13.	FINA FANITALIA	3	4	3	4	4
14.	FIRDATUS SOLEHA	4	3	4	3	3
15.	HUMAIDAH AINI TAMARA	3	4	4	3	3
16.	INTAN LAILATUS SAUM	4	4	3	3	4
17.	JIBRIL AL-ZAZFARANI	4	4	4	3	3
18.	KLAUDIA IRNAYANI	3	4	4	4	4
19.	LISTIYENA MUSYARIFATUL UMMAMAH	4	4	3	4	4
20.	LORENZA ARINE STEVANIA	4	4	4	3	4
21.	MOCH. PUTRA ARDIYANSAH	3	4	4	4	4
22.	MOCH. ROYHAN BAIHAQI	3	4	3	4	4
23.	MOCH. SEPTIAN FIRMANSYAH	3	4	3	3	3
24.	MUHAMMAD AVIVI ARDIANSYAH	3	3	4	3	4
25.	MUHAMMAD FIQIH ADITYA AL FATH	4	4	4	3	4

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{10} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN

No	Nama Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AHMAD MAULANA WIJAYA	70	
2.	AHMAD REZA HIDAYAH	70	
3.	AHMAD UNWANULLAH ARRAFI ERLANGGA M	90	
4.	AJENG NAILA NUHA INDRIYANI	80	
5.	AMELIA PUTRI HANJELINA	80	
6.	AULIA IZZATUN NISA'	90	
7.	CANDRA IRIANTO	80	
8.	CINTA MAULIDA CAHYANI	90	
9.	DANESH ZAHIRA FILZAH	90	
10.	DILA SEPTIANI	80	
11.	EGA SETYA MAHARANI	90	
12.	FAHMI JAYA PRATAMA	90	
13.	FINA FANITALIA	90	
14.	FIRDATUS SOLEHA	80	
15.	HUMAIDAH AINI TAMARA	80	
16.	INTAN LAILATUS SAUM	70	
17.	JIBRIL AL-ZAZFARANI	100	
18.	KLAUDIA IRNAYANI	90	
19.	LISIYENA MUSYARIFATUL UMMAMAH	80	
20.	LORENZA ARINE STEVANIA	80	
21.	MOCH. PUTRA ARDIYANSAH	80	
22.	MOCH. ROYHAN BAIHAQI	70	
23.	MOCH. SEPTIAN FIRMANSYAH	70	
24.	MUHAMMAD AVIVI ARDIANSYAH	100	
25.	MUHAMMAD FIQIH ADITYA AL FATH	90	

Skor yang diperoleh

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{10} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN			
Aspek	SANGAT BAIK (3)	BAIK (2)	CUKUP (1)
Kerja sama	Aktif dan selalu bekerjasama dengan kelompoknya	Terkadang bekerjasama dengan kelompoknya	Bekerjasama dengan kelompoknya apabila ditegur
Menghargai usaha teman	Menghargai usaha teman	Menghargai usaha teman meskipun terkadang masih menyalahkan	Menyalahkan teman apabila mengerjakan sesuatu dengan salah
Percaya diri	Selalu siap apabila ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya	Mau apabila ditunjuk guru untuk mempresentasikan hasil diskusinya	Selalu menolak apabila ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya

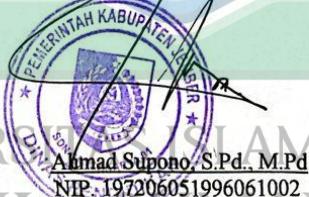
Jember, 10 Januari 2025

Mengetahui,
Wali Kelas V

Erik Juprianto, S.Pd
NIP. 197512192008011007

Fitria Ainun Nazla
NIM. 211101040043

Mengetahui,
Kepala SDN Pancakarya 01



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5: Surat Permohonan Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:[www.http://fttk.uinkhas-jember.ac.id](http://fttk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-5184/ln.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bawa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	:	211101040043
Nama	:	FITRIA AINUN NAZLA
Semester	:	DELAPAN
Program Studi	:	PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	:	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V SEKOLAH DASAR (SDN) NEGERI PANCAKARYA 01 AJUNG-JEMBER

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



Jember, 27 Mei 2024

Dekan,

Wali Dalam Bidang Akademik,

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R**

Lampiran 6: Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAM BERBASIS
PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V SEKOLAH
DASAR NEGERI (SDN) PANCAKARYA 01 AJUNG-JEMBER”**

1. Identitas Validator

Nama	: M. Sholahuddin Amrulloh. M.Pd
NIP	: 199210132019031006
Instansi	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Alamat Instansi	: Jl. Mataram No.1, Karang Muwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur 68136

2. Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Skor Penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli, mata pelajaran IPAS, Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya, pada materi sumber daya alam, dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut:

- a. SS = Sangat Setuju diberi skor 5
- b. ST = Setuju diberi skor 4
- c. RG = Ragu-ragu diberi skor 3
- d. TS = Tidak Setuju diberi skor 2
- e. STS = Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

3. Angket

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1	Kesesuaian media diorama berbasis permainan monopoli pada materi sumber daya alam.	✓				
2	Tampilan media diorama menarik menampilkan unsur tiga dimensi.	✓				
3	Tampilan komponen-komponen media permainan monopoli menarik (papan permainan, pion, kartu langkah, kartu soal, kartu jawaban, kartu belajar, kartu bantuan, dan papan bintang penghargaan).	✓				
4	Ukuran media diorama berbasis permainan monopoli sudah tepat dan media terlihat jelas.		✓			
5	Tata letak penempatan replika yang digunakan media diorama tepat.		✓			
6	Kemudahan dalam menjalankan media pembelajaran monopoli.	✓				
7	Isi buku panduan penggunaan terlihat jelas.		✓			
8	Tampilan media diorama berbasis permainan monopoli sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI.		✓			

9	Bahan penyusunan media awet dan dapat digunakan kembali.	✓				
10	Secara keseluruhan media diorama berbasis permainan monopoli layak digunakan pada pembelajaran	✓				

4. Saran dan Komentar

-Play Station spesialnya pada kelas

Pasien

5. Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk:

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Jember, 16 - 12 - 2024

Validator

Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

M. Shokiruddin Amrulloh, M.Pd
NIP. 199210132019031006

Fitria Aimun Nazla
NIM. 211101040043

Lampiran 7: Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAM BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) PANCAKARYA 01 AJUNG-JEMBER”

1. Identitas Validator

Nama	: M. Sholahuddin Amrulloh. M.Pd
NIP	: 199210132019031006
Instansi	: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Alamat Instansi	: Jl. Mataram No.1, Karang Muwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur 68136

2. Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Skor Penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli, mata pelajaran IPAS, Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya, pada materi sumber daya alam, dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut:

- | | |
|------------------------------|---------------|
| a. SS = Sangat Setuju | diberi skor 5 |
| b. ST = Setuju | diberi skor 4 |
| c. RG = Ragu-ragu | diberi skor 3 |
| d. TS = Tidak Setuju | diberi skor 2 |
| e. STS = Sangat Tidak Setuju | diberi skor 1 |

3. Angket

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1	Kesesuaian media diorama berbasis permainan monopoli pada materi sumber daya alam.	✓				
2	Tampilan media diorama menarik menampilkan unsur tiga dimensi.	✓				
3	Tampilan komponen-komponen media permainan monopoli menarik (papan permainan, pion, kartu langkah, kartu soal, kartu jawaban, kartu belajar, kartu bantuan, dan papan bintang penghargaan).		✓			
4	Ukuran media diorama berbasis permainan monopoli sudah tepat dan media terlihat jelas.	✓				
5	Tata letak penempatan replika yang digunakan media diorama tepat.			✓		
6	Kemudahan dalam menjalankan media pembelajaran monopoli.	✓				
7	Isi buku panduan penggunaan terlihat jelas.		✓			
8	Tampilan media diorama berbasis permainan monopoli sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI.	✓				

9	Bahan penyusunan media awet dan dapat digunakan kembali.	✓				
10	Secara keseluruhan media diorama berbasis permainan monopoli layak digunakan pada pembelajaran	✓				

4. Saran dan Komentar

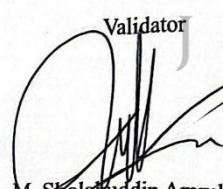
.....

5. Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk:

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 Jember, 25 - 12 - 2024
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Validator


M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
 NIP. 199210132019031006

Peneliti


Fitria Ainun Nazla
 NIM. 211101040043

Lampiran 8: Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) PANCAKARYA 01 AJUNG-JEMBER"

1. Identitas Validator

Nama : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP : 198610022015031004
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1, Karang Muwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur 68136

2. Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Skor Penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli, mata pelajaran IPAS, Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya, pada materi sumber daya alam, dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut:

- | | |
|------------------------------|---------------|
| a. SS = Sangat Setuju | diberi skor 5 |
| b. ST = Setuju | diberi skor 4 |
| c. RG = Ragu-ragu | diberi skor 3 |
| d. TS = Tidak Setuju | diberi skor 2 |
| e. STS = Sangat Tidak Setuju | diberi skor 1 |

3. Angket

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1	Kesesuaian penyajian materi dalam media diorama berbasis permainan monopoli dengan capaian pembelajaran.		✓			
2	Kesesuaian media diorama berbasis permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran.		✓			
3	Kesesuaian isi materi dengan media diorama berbasis permainan monopoli.		✓			
4	Media diorama berbasis permainan monopoli dapat memudahkan dalam hal menyampaikan materi.		✓			
5	Media diorama berbasis permainan monopoli memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan.		✓			
6	Media diorama berbasis permainan monopoli terlihat jelas.	✓				
7	Tampilan media diorama berbasis permainan monopoli sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI.	B	✓	E	R	

8	Materi pada buku panduan penggunaan media diorama berbasis permainan monopoli terlihat jelas, menarik dan mudah dipahami.		✓				
9	Kesesuaian soal/pertanyaan pada kartu permainan dengan materi.		✓				
10	Secara keseluruhan media diorama berbasis permainan monopoli layak digunakan pada pembelajaran		✓				

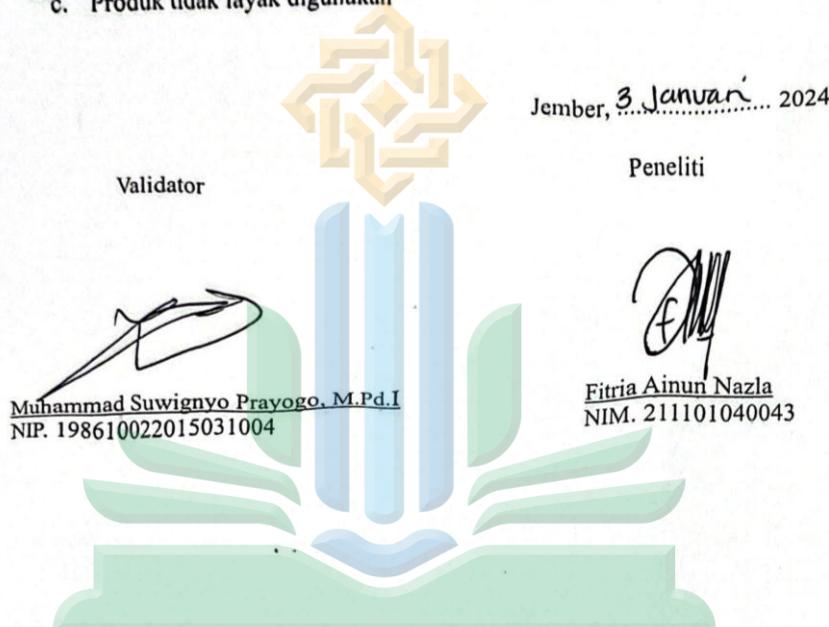
4. Saran dan Komentar

silahkan diperbaiki dan dilengkapi bi guna matemay
seperti video yang terkait Materi dalam buku
lukisan dan barcode. Kemudian buku gambar/foto
yang dilengkapi keterangan dengan Uraian yg telis,
silahkan dengan Author /profil penulis
dan lengkapi dengan Modul Agar .

5. Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk:

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9: Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA BERBASIS
PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V SEKOLAH
DASAR NEGERI (SDN) PANCAKARYA 01 AJUNG-JEMBER"**



1. Identitas Validator

Nama : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
 NIP : 198610022015031004
 Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Alamat Instansi : Jl. Mataram No.1, Karang Muwo, Mangli, Kec. Kaliwates, Kab. Jember, Jawa Timur 68136

2. Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Skor Penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli, mata pelajaran IPAS, Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya, pada materi sumber daya alam, dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut:

- | | |
|------------------------------|---------------|
| a. SS = Sangat Setuju | diberi skor 5 |
| b. ST = Setuju | diberi skor 4 |
| c. RG = Ragu-ragu | diberi skor 3 |
| d. TS = Tidak Setuju | diberi skor 2 |
| e. STS = Sangat Tidak Setuju | diberi skor 1 |

3. Angket

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1	Kesesuaian penyajian materi dalam media diorama berbasis permainan monopoli dengan capaian pembelajaran.	✓				
2	Kesesuaian media diorama berbasis permainan monopoli dengan tujuan pembelajaran.	✓				
3	Kesesuaian isi materi dengan media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
4	Media diorama berbasis permainan monopoli dapat memudahkan dalam hal menyampaikan materi.	✓				
5	Media diorama berbasis permainan monopoli memudahkan dalam hal memahami materi yang disajikan.	✓				
6	Media diorama berbasis permainan monopoli terlihat jelas.	✓				
7	Tampilan media diorama berbasis permainan monopoli sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD/MI.	E	R			

8	Materi pada buku panduan penggunaan media diorama berbasis permainan monopoli terlihat jelas, menarik dan mudah dipahami.		✓			
9	Kesesuaian soal/pertanyaan pada kartu permainan dengan materi.		✓			
10	Secara keseluruhan media diorama berbasis permainan monopoli layak digunakan pada pembelajaran	✓				

4. Saran dan Komentar

Alhamdulillah, Cetelah Melalui Proses Penulis
Validator Nusci, Ibu Muzai' ayah dan Guru
Panduan Media Sosial & Scrumptious yang
baik sejauh arahan dan masukan, Silahkan
diangkat ke proses Validator Selanjutnya .

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**



5. Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk:

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10: Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAM BERBASIS
PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V SEKOLAH
DASAR NEGERI (SDN) PANCAKARYA 01 AJUNG-JEMBER”**

1. Identitas Validator

Nama	: Erik Juprianto, S. Pd.
NIP	: 197512192008011007
Instansi	: SDN Pancakarya 01
Alamat Instansi	: Jl. Semeru №.37, Pancakarya, RT / RW : 1 / 1, Dusun Krasak, Desa Pancakarya, Kec. Ajung, Kab. Jember, Jawa Timur 68175

2. Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Skor Penilaian terhadap Media Pembelajaran Diorama Berbasis Permainan Monopoli, mata pelajaran IPAS, Topik C: Indonesiaku Kay'a Alamnya, pada materi sumber daya alam, dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut:

- | | |
|------------------------------|---------------|
| a. SS = Sangat Setuju | diberi skor 5 |
| b. ST = Setuju | diberi skor 4 |
| c. RG = Ragu-ragu | diberi skor 3 |
| d. TS = Tidak Setuju | diberi skor 2 |
| e. STS = Sangat Tidak Setuju | diberi skor 1 |

3. Angket

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1	Kesesuaian media diorama berbasis permainan monopoli materi dengan tujuan tujuan pembelajaran.	✓				
2	Desain media diorama berbasis permainan monopoli sangat menarik.		✓			
3	Kemudahan dalam menggunakan media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
4	Media dapat membantu guru dalam penyampaian materi sumber daya alam.	✓				
5	Media diorama berbasis permainan monopoli sesuai dengan kebutuhan peserta didik.		✓			
6	Media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.	✓				
7	Media dapat menambah pengetahuan siswa.	✓				
8	Media dapat menarik perhatian siswa.	✓				
9	Bahan penyusunan media awet dan dapat digunakan kembali.	✓				

10	Media dapat meningkatkan suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan.	<input checked="" type="checkbox"/>					
----	--	-------------------------------------	--	--	--	--	--

4. Saran dan Komentar

.....

5. Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk:

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Jember, 27 Januari 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Validator

Peneliti

Erik Juprianto, S.Pd
 NIP. 197512192008011007

Fitria Ainun Nazla
 NIM. 211101040043

Lampiran 11: Dokumentasi Penelitian**Menyerahkan Surat Izin Penelitian kepada Kepala Sekolah****Wawancara Wali Kelas V**

Wawancara Peserta Didik Kelas V



Uji Skala Kecil



J E M B E R
Uji Skala Besar



Kegiatan Belajar Mengajar



J E M B E R

Pengambilan Surat Selesai Peneitian



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12: Hasil Respons Peserta Didik

INSTRUMEN LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAM BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) PANCAKARYA 01 AJUNG-JEMBER"

Nama	: Laurensa arine Stevania
Kelas	: V (lima)
Nomor Absen	: 20
Satuan Pendidikan	: SDN Pancakarya 01
Alamat Instansi	: Jl. Semeru No.37, Pancakarya, RT / RW : 1 / 1, Dusun Krasak, Desa Pancakarya, Kec. Ajung, Kab. Jember, Jawa Timur 68175

Isilah tabel dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut:

- | | |
|------------------------------|---------------|
| a. SS = Sangat Setuju | diberi skor 5 |
| b. ST = Setuju | diberi skor 4 |
| c. RG = Ragu-ragu | diberi skor 3 |
| d. TS = Tidak Setuju | diberi skor 2 |
| e. STS = Sangat Tidak Setuju | diberi skor 1 |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1	Saya suka bentuk dan warna media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
2	Saya suka media diorama berbasis permainan monopoli karena mudah digunakan.	✓				
3	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas.	✓				
4	Saya senang belajar menggunakan media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
5	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
6	Saya tidak kesulitan menggunakan media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
7	Saya tidak bosan menggunakan media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
8	Media diorama berbasis permainan monopoli mendorong saya untuk sungguh-sungguh dalam belajar.		✓			
9	Media diorama berbasis permainan monopoli membuat rasa keingintahuan semakin bertambah.	✓				
10	Media diorama berbasis permainan monopoli sesuai dengan materi pembelajaran.	✓				

INSTRUMEN LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAM BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) PANCAKARYA 01 AJUNG-JEMBER"**

Nama : Fina Fanitalia
Kelas : V (lima)
Nomor Absen : 13
Satuan Pendidikan : SDN Pancakarya 01
Alamat Instansi : Jl. Semeru No.37, Pancakarya, RT / RW : 1 / 1,
Dusun Krasak, Desa Pancakarya, Kec. Ajung,
Kab. Jember, Jawa Timur 68175

Isilah tabel dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut:

- | | |
|------------------------------|---------------|
| a. SS = Sangat Setuju | diberi skor 5 |
| b. ST = Setuju | diberi skor 4 |
| c. RG = Ragu-ragu | diberi skor 3 |
| d. TS = Tidak Setuju | diberi skor 2 |
| e. STS = Sangat Tidak Setuju | diberi skor 1 |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHIMAD SIDDIQ
J E M B E R

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1	Saya suka bentuk dan warna media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
2	Saya suka media diorama berbasis permainan monopoli karena mudah digunakan.	✓				
3	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas.	✓				
4	Saya senang belajar menggunakan media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
5	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
6	Saya tidak kesulitan menggunakan media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
7	Saya tidak bosan menggunakan media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
8	Media diorama berbasis permainan monopoli mendorong saya untuk sungguh-sungguh dalam belajar.	✓				
9	Media diorama berbasis permainan monopoli membuat rasa keingintahuan semakin bertambah.	✓				
10	Media diorama berbasis permainan monopoli sesuai dengan materi pembelajaran.	✓				

INSTRUMEN LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAM BERBASIS
PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V SEKOLAH
DASAR NEGERI (SDN) PANCAKARYA 01 AJUNG-JEMBER"**

Nama	: <i>Achmad Maulana Wijaya</i>
Kelas	: V (lima)
Nomor Absen	:
Satuan Pendidikan	: SDN Pancakarya 01
Alamat Instansi	: Jl. Semeru No.37, Pancakarya, RT / RW : 1 / 1, Dusun Krasak, Desa Pancakarya, Kec. Ajung, Kab. Jember, Jawa Timur 68175

Isilah tabel dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai ketentuan berikut:

- | | |
|------------------------------|---------------|
| a. SS = Sangat Setuju | diberi skor 5 |
| b. ST = Setuju | diberi skor 4 |
| c. RG = Ragu-ragu | diberi skor 3 |
| d. TS = Tidak Setuju | diberi skor 2 |
| e. STS = Sangat Tidak Setuju | diberi skor 1 |

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1	Saya suka bentuk dan warna media diorama berbasis permainan monopoli.		✓			
2	Saya suka media diorama berbasis permainan monopoli karena mudah digunakan.		✓			
3	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas.		✓			
4	Saya senang belajar menggunakan media diorama berbasis permainan monopoli.		✓			
5	Saya dapat memahami materi dengan mudah melalui media diorama berbasis permainan monopoli.	✓				
6	Saya tidak kesulitan menggunakan media diorama berbasis permainan monopoli.		✓			
7	Saya tidak bosan menggunakan media diorama berbasis permainan monopoli.		✓			
8	Media diorama berbasis permainan monopoli mendorong saya untuk sungguh-sungguh dalam belajar.		✓			
9	Media diorama berbasis permainan monopoli membuat rasa keingintahuan semakin bertambah.		✓			
10	Media diorama berbasis permainan monopoli sesuai dengan materi pembelajaran.		✓			

Lampiran 13: Jurnal Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SDN PANCAKARYA 01
KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER**

NO	TANGGAL	KEGIATAN	PARAF
1	2 Januari 2025	Menyerahkan surat Izin penelitian kepada kepala SDN Pancakarya 01 Ajung-Jember.	
2	6 Januari 2025	Observasi dan wawancara dengan wali kelas V Bapak Erik Jurianto, S.Pd., di SDN Pancakarya 01 Ajung-Jember.	
3	7 Januari 2025	Wawancara dengan peserta didik kelas V, di SDN Pancakarya 01 Ajung-Jember.	
4	15 Januari 2025	Panduan penggunaan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli.	
5	16 Januari 2025	Penerapan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli di kelas V dalam skala kecil.	
6	16 Januari 2025	Pengisian angket respon peserta didik dalam skala kecil.	
7	23 Januari 2025	Penerapan media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli di kelas V dalam skala besar.	
8	23 Januari 2025	Pengisian angket respon peserta didik dalam skala besar.	
9	27 Januari 2025	Validasi media pembelajaran diorama berbasis permainan monopoli kepada wali kelas V Bapak Erik Jurianto, S.Pd., sebagai ahli pembelajaran.	
10	10 Februari 2025	Permohonan surat selesai penelitian kepada kepala SDN Pancakarya 01 Ajung-Jember.	

Jember, 10 Februari 2025

Kepala Sekolah



Ahmad Supono, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 14: Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DAS NEGERI PANCAKARYA 01
Jl. Semeru No. 37 Ajung, Jember, Jawa Timur 68175
e-mail: sdnpancakarya01@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 422/ 12/ 310.18.20523649/2025

Sesuai dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No B-8781/ln.20/3.a/PP.009/01/2025 Tanggal 1 Januari 2025 tentang pelaksanaan Penelitian Mahasiswa atas nama:

75

Nama : FITRIA AINUN NAZLA
NIM : 2111011040043

Lembaga Asal : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini Kepala SDN Pancakarya 01 Jember menerangkan bahwa mahasiswa tersebut:

Telah Melaksanakan	: Penelitian di SDN Pancakarya 01
Judul Penelitian	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) PANCAKARYA 01 AJUNG-JEMBER
Hari/Tanggal	: 2 Januari – 10 Februari 2021
Tempat	: SDN Pancakarya 01
Lama Penelitian	: 40 Hari

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 10 Februari 2025

Kepala Sekolah



AHMAD SUPONO, S.Pd. M.Pd

NIP. 19720605 199606 1 002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 15: Biodata Penulis



A. Identitas

Nama : Fitria Ainun Nazla
NIM : 211101040043
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 11 Maret 2002
Alamat : Dusun Krasak, RT/RW: 002/001, Desa Pancakarya,
Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember

B. Riwayat Pendidikan Formal

Instansi	Jurusan
TK Baitul Ghufron	-
SDN Pancakarya 01	-
SMP Plus Darus Sholah	-
SMKN 4 Jember	Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP)
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah