

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT
DAN HASIL BELAJAR SISWA MI/ SD DI GUNUNGKIDUL**



Oleh:

Daluti Delimanugari

NIM: 1320421041

TESIS

Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister dalam Pendidikan Islam

Program Studi PGMI

Konsentrasi Sains

**YOGYAKARTA
2015**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daluti Delimanugari, S. Pd. I
NIM : 1320421041
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi : Sains

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 4 Juni 2015

Saya yang menyatakan.



Daluti Delimanugari
NIM: 1320421041

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Daluti Delimanugari, S. Pd. I
NIM : 1320421041
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi : Sains

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 4 Juni 2015

Saya yang menyatakan.



Daluti Delimanugari
Nim: 1320421041



KEMENTERIAN AGAMA RI
UIN SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA
YOGYAKARTA

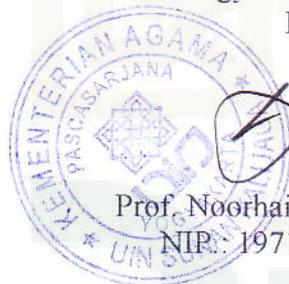
PENGESAHAN

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN
MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA MI/SD DI
GUNUNGGKIDUL
Nama : Daluti Delimanugari
NIM : 1320421041
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Konsentrasi : SAINS
Tanggal Ujian : 17 Juni 2015

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam (M.Pd.I.)

Yogyakarta, 25 Juni 2015

Direktur,




Prof. Noorhaidi, MA, M.Phil, Ph.D
NIP. 19711207 199503 1 002

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN
MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA MI/SD DI
GUNUNGKIDUL
Nama : Daluti Delimanugari
NIM : 1320421041
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Konsentrasi : SAINS

telah disetujui tim penguji ujian munaqosah

Ketua : Dr. Mahmud Arif, M.Ag
Sekretaris : Dr. Hj. Siti Fatonah, M.Pd
Pembimbing/Penguji : Prof. Dr. Zuhdan KP, M.ED
Penguji : Dr. Ja'far Lutfi, M.Si



()
()
()
()

diuji di Yogyakarta pada tanggal 09 Juni 2015

Waktu : 12.30-13.30 WIB
Hasil/Nilai : 94,50 (A)
IPK : 3,59 (Tiga koma lima sembilan)
Predikat Kelulusan : ~~Memuaskan-~~ Sangat Memuaskan-/
~~Dengan Pujian~~
Cum Laude*

* Coret yang tidak perlu

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Direktur Program Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penilaian tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ILMU PENGETAHUAN
ALAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MI/ SD
DI GUNUNGKIDUL

Yang dituliseleh:

Nama : Daluti Delimanugari
NIM : 1320421041
Program : Magister (S2)
Program Studi : PGMI
Konsentrasi : Sains

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 4 Juni 2015

Pembimbing,



Prof. Zuhdan KP. M. Pd. Ed
NIP. 195504151985021001

MOTTO

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

*Katakanlah: “Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Al-Qur’an Surat Az-Zumar ayat 9)**

*Al-Qur’an Terjemah, (Semarang : Toha Putera,1998), hal.921

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan untuk:

Almamaterku tercinta

Prodi PGMJ (Sains) Program

Pascasarjana

UNN Sunan Kalijaga Yogyakarta

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pertama dan paling utama tidak ada kata yang pantas untuk diucapkan, tidak ada kata yang manis untuk dirasakan, dan tidak ada kata yang enak untuk didengarkan, kecuali hanya memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang kasih dan sayang-Nya tidak terbilang, sehingga berkat rahmat dan pertolongan-Nya tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salamsemoga tetap terlimpahkan kepada nabi Muhammad SAW., keluarga, sahabat, serta seluruh umatnya yang setia mengikuti ajaran-ajarannya sampai akhir hayat.

PenyusunantesisinimerupakanlaporanhasilpenelitiantentangPengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar MI/ SD Di Gunungkidul. Penulis menyadari bahwa penelitian dan penyusunan laporan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan motivasi, serta do'a dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan yang bahagia ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Noorhaidi, M. Phil., Ph. D., selaku Direktur Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Mahmud Arif, M. Ag. Selaku Kaprodi PGMI/ PGRA Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Siti Fatonah, M. Pd. Selaku sekretaris prodi PGMI/ PGRA Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

5. Kepala Sekolah MI Muhammadiyah Jalakan dan SD Muhammadiyah Bogor di Playen yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Untuk kedua orang tuaku yang selalu memberikan dukungan dan doa untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman mahasiswa PGMI Sains A UIN SunanKalijaga Yogyakarta angkatan 2013 yang selalu memotivasi dan berdiskusi bersama penulis dalam rangka menambah ilmu pengetahuan, yaitu Dewi, Nasrul, AMS, Afroh, Ayu, Mara, Anisa, Ikrom, Parlan, Muhtadi, danErvan.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebut satu persatu.

Penulis menyadari penulisan tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan pengetahuan penulis, kritik dan saran akan penulis terima dan harapkan dengan senang hati. Akhirnya kepada Allah penulis meminta ampun, mudah-mudahan tesis ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya, amin.

Yogyakarta, 4 Juni 2015

Penulis,



Daluti Delimanugari

NIM 132042041

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN DIREKTUR	vi
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Kajian Pustaka.....	8
E. Spesifikasi Produk.....	10
F. Metode Penelitian	11
G. Sistematika Pembahasan	22

BAB II : KAJIAN TEORI

A. Media Permainan	
1. Media Pembelajaran.....	23
2. Bermain dan Permainan	28
a. Bermain.....	28
b. Bermain dalam Islam.....	30
c. Permainan Edukatif.....	32
d. Media Permainan.....	33
e. Hakikat Permainan Petir Pelangi dan Monopoli IPA	33

B. IPA Sekolah Dasar (Sains)	
1. Pengertian IPA	36
2. Pembelajaran IPA SD/ MI	39
3. Nilai-nilai IPA	41
4. Tujuan Pembelajaran IPA	43
5. Domain IPA	45
C. Minat dan Hasil Belajar	
1. Minat Belajar.....	48
a. Pengertian Minat.....	48
b. Fungsi Minat	50
c. Unsur-unsur Minat	52
d. Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Belajar.....	53
e. Minat Belajar dalam Penelitian.....	57
2. Hasil Belajar.....	58
a. Pengertian Belajar	58
b. Pengertian Hasil Belajar.....	59
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	60
d. Klasifikasi Hasil Belajar	62
e. Hasil Belajar dalam Penelitian.....	64

BAB III: MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PETIR PELANGI DAN MOPOPOLI IPA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA

A. Pengembangan Media Permainan Petir Pelangi dan Monopoli IPA	
1. Perencanaan	66
2. Desain Media Permainan.....	69
a. Desain Petir Pelangi.....	69
b. Pembuatan Desain Petir Pelangi.....	71
c. Desain Monopoli IPA.....	80
d. Pembuatan Desain Monopoli IPA	82
B. Validasi Produk dan Uji Coba Produk Media Permainan	
1. Validasi Produk Petir Pelangi	96
2. Validasi Produk Monopoli IPA	96
3. Revisi Produk	97
4. Uji Coba Lapangan Terbatas dan Uji Coba Lapangan Luas ..	98

BAB IV: ANALISIS HASIL PENGEMBANGAN PERMAINAN PETIR PELANGI DAN MONOPOLI IPA DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA

A. Data Hasil Penelitian.....	99
-------------------------------	----

1. Data Hasil Validasi Ahli Permainan Petir Pelangi.....	99
a. Data Validasi Ahli Media	99
b. Data Validasi Ahli Materi	101
2. Data Hasil Validasi Ahli Permainan Monopoli IPA.....	103
a. Data Validasi Ahli Media	103
b. Data Validasi Ahli Materi	105
3. Data Uji Coba Lapangan Terbatas	106
4. Data Uji Coba Lapangan Luas	111
B. Analisis Data Hasil Ahli.....	116
1. Analisis Data Hasil Validasi Permainan Petir Pelangi.....	117
2. Analisis Data Hasil Validasi Permainan Monopoli IPA	119
C. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas.....	120
1. Analisis Data Minat Belajar Siswa	120
2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa.....	122
D. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan Luas.....	123
1. Analisis Data Minat Belajar Siswa	123
2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa.....	125
E. Revisi Produk	126
1. Revisi Tahap I	126
2. Revisi Tahap II	128
3. Revisi Tahap III	129
F. Kajian Produk Akhir	129
G. Analisis Karakteristik Produk.....	130
1. Produk Permainan Petir Pelangi	130
2. Produk Permainan Monopoli IPA	131
3. Kelebihan Produk Media Permainan	132
4. Kekurangan Produk Media Permainan	133
H. Analisis Hasil Peningkatan Minat dan Hasil Belajar	134
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	136
B. Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain Monopoli IPA dalam Program <i>Paint</i>	76
Gambar 2. Gelas Plastik	78
Gambar 3. Dadu	79
Gambar 4. Desain Monopoli IPA dalam Program <i>Paint</i>	89
Gambar 5. Dadu ukuran 15x15 cm ²	91
Gambar 6. Boneka	92
Gambar 7. Uang Mainan	92
Gambar 8. Sertifikat Monopoli IPA.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Instrumen Angket Untuk Ahli Media	16
Tabel 2. Instrumen Angket Untuk Ahli Materi	18
Tabel 3. Instrumen Angket Minat Belajar.....	19
Tabel 4. Interpretasi Nilai N-Gain	21
Tabel 5. Teks Materi dan Gambar dalam Permainan Petir Pelangi	72
Tabel 6. Teks Materi dan Gambar dalam Permainan Monopoli IPA	83
Tabel 7. Data Hasil Penilaian Ahli Media	99
Tabel 8. Data Hasil Penilaian Ahli Materi	102
Tabel 9. Data Hasil Penilaian Ahli Media	103
Tabel 10. Data Hasil Penilaian Ahli Materi	105
Tabel 11. Data Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Jalakan	106
Tabel 12. Data Hasil Minat Belajar Siswa (sebelum).....	107
Tabel 13. Data Hasil Minat Belajar Siswa (sesudah).....	108
Tabel 14. Data Minat Belajar Sebelum Dan Sesudah.....	109
Tabel 15. Paired Sampel Statistics.....	109
Tabel 16. Paired Sample Correlations.....	109
Tabel 17. Paired Sample Test.....	110
Tabel 18. Data Hasil Belajar Siswa	110
Tabel 19. Paired Sampel Statistics	111
Tabel 20. Paired Sample Correlations.....	111
Tabel 21. Paired Sample Test.....	111
Tabel 22. Data Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Bogor.....	111
Tabel 23. Data Minat Belajar	113
Tabel 24. Paired Sampel Statistics	114
Tabel 25. Paired Sample Correlations.....	114
Tabel 26. Paired Sample Test.....	114
Tabel 27. Data Hasil Belajar Siswa.....	115
Tabel 28. Paired Sampel Statistics	116
Tabel 29. Paired Sample Correlations.....	116
Tabel 30. Paired Sample Test.....	116
Tabel 31. Konversi Skor Penilaian	117
Tabel 32. Rata-rata Hasil Validasi Produk Petir Pelangi	119
Tabel 33. Rata-rata Hasil Validasi Produk Monopoli IPA	120

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Arena Permainan Petir Pelangi
- Lampiran 2. Aturan Permainan Petir Pelangi
- Lampiran 3. Kartu Soal dalam Permainan Petir Pelangi
- Lampiran 4. Arena Permainan Monopoli IPA
- Lampiran 5. Aturan Permainan Monopoli IPA
- Lampiran 6. Sertifikat dalam Permainan Monopoli IPA
- Lampiran 7. Gambar Uang Mainan dalam Permainan Monopoli IPA
- Lampiran 8. Kartu Soal dalam Permainan Monopoli IPA
- Lampiran 9. Gerbang Ilmu dalam Permainan Monopoli IPA
- Lampiran 10. Kartu Bonus dalam Permainan Monopoli IPA
- Lampiran 11. Gambar Dadu dalam Permainan Monopoli IPA
- Lampiran 12. Angket Minat Belajar Siswa
- Lampiran 13. Soal *Pre Test*
- Lampiran 14. Soal *Post Test*
- Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 16. Daftar Nama Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Jalakan
- Lampiran 17. Daftar Nama Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Bogor
- Lampiran 18. Data Hasil Penilaian Ahli Media
- Lampiran 19. Data Hasil Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 20. Hasil Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 21. Daftar Riwayat Hidup Penulis

ABSTRAK

Daluti Delimanugari. Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar MI/ SD Di Gunungkidul. Tesis: Program Pascasarjana, UIN SunanKalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui prosedur pengembangan media permainan IPA untuk kelas IV MI/ SD, 2) mengetahui kualitas atau kelayakan media permainan IPA untuk siswa MI/SD berdasarkan ahli media dan ahli materi, serta 3) mengetahui hasil pengembangan media permainan IPA dalam meningkatkan minat serta hasil belajar bagi siswa kelas IV MI Muhammadiyah Jalakan dan SD Muhammadiyah Bogor di Gunungkidul.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan meliputi potensi dan masalah, perencanaan, menyusun draf produk, validasi desain, revisi desain, uji coba lapangan terbatas, revisi hasil uji coba lapangan terbatas, uji coba lapangan luas, revisi produk akhir.

Dalam pelaksanaan uji coba lapangan terbatas yang menjadi subyeknya adalah 9 siswa kelas IV MI Muhammadiyah Jalakan. Setelah itu, produk dilakukan revisi II maka uji coba lapangan luas melibatkan 25 siswa SD Muhammadiyah Bogor. Semua subyek tersebut diminta untuk mengisi angket dan soal pembelajaran IPA. Data yang dihasilkan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian adalah: 1) Media permainan yang dimaksud dalam penelitian adalah permainan Petir Pelangi dan Monopoli IPA yaitu bentuk permainan yang di dalamnya terdapat materi-materi IPA khususnya pada Bab Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit untuk kelas IV yang dibuat dengan menggunakan program *Paint*, serta dilengkapi dengan alat pendukung lainnya. 2) Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa permainan Petir Pelangi dan Monopoli IPA layak atau baik digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil skor penilaian permainan Petir Pelangi dan Monopoli IPA berturut-turut mencapai rata-rata 4,3 dalam kategori sangatbaik, dan 4,08 dalam kategori baik. 3) Pada uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan luas media permainan petir pelangi dan monopoli IPA hanya dapat meningkatkan minat belajar berturut-turut sebesar 6,55 dengan gain standar 0,41 pada kategori sedang dan 4,64 dengan gain standar 0,27 pada kategori rendah. Sedangkan untuk rata-rata hasil belajar siswa pada uji lapangan terbatas dan uji lapangan luas kedua media permainan tersebut dapat meningkatkan berturut-turut sebesar 12,77 dengan gain standar 0,31 pada kategori sedang dan 13,4 dengan gain standar sebesar 0,33 pada kategori sedang.

Kata kunci: media permainan IPA, minat belajar, hasil belajar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan pelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA atau pembelajaran sains diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Usia rata-rata anak Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah antara 6-12 tahun di Indonesia. Rentang usia tersebut lazimnya disebut sebagai masa anak (*middle and late childhood*) yakni suatu fase antara masa kanak-kanak (*earfy childhood*) dan masa remaja (*fandokscenri*)¹. Dikemukakan oleh Piaget dalam teori kognitif yang menyatakan bahwa masa ini termasuk dalam fase operasional konkrit, jadi aspek berfikir siswa cenderung pada hal-hal yang konkrit.² Oleh karena itu dalam pembelajaran, khususnya IPA dibutuhkan suatu media pembelajaran tepat, menarik, dan efektif. Media yang digunakan berupa benda konkrit sesuai dengan fase mereka berkembang. Media tersebut sebaiknya dapat

¹ Dosen PGMI Fakultas Tarbiyah Sunan Kalijaga.

² Crow and Crow. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1994), hal.

memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi minat belajar sehingga dapat memahami alam sekitar secara ilmiah.

Kemampuan guru dalam mengimplementasikan media sangat diperlukan untuk membuat suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Menurut Gagne dikutip oleh Abdul Majid, menyatakan bahwa fase dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut: fase motivasi, fase menaruh perhatian (*attention, alertness*), fase pengolahan, fase umpan balik (*feedback, reinforcement*).³ Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermedia perlu dikembangkan. Media yang digunakan haruslah media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat untuk belajar. Aspek kemenarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar sambil bermain.

Permainan merupakan materi bukan bacaan. Materi bukan bacaan adalah alat bantu yang dimaksudkan untuk memberi arti dan memperkaya pelajaran semua siswa, baik yang mampu membaca maupun yang masih sulit membaca.⁴ Sedangkan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasiikan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.⁵ Pakar pendidikan anak pada abad 19, Frobel,

³ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 69.

⁴ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), hal. 72.

⁵ Anggaani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2000), hal. 1.

mengemukakan: pentingnya bermain dalam belajar, karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan permainan mereka. Frobel menganggap bermain sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.⁶

Selain itu pembelajaran melalui permainan mampu memberikan beberapa keuntungan. Pertama, apa yang dipelajari oleh peserta didik tidak hanya berupa pengetahuan akal semata, melainkan benar-benar dialami secara nyata, pengalaman demikianlah yang sulit dilupakan. Kedua, pelajaran yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan, karena terkait dengan sifat dasar permainan yang menghibur dan menggembirakan. Dengan demikian, kemungkinan penolakan peserta didik terhadap apa yang diajarkan dapat diminimalisir. Ketiga, karena permainan itu menyenangkan, bermain sekaligus membangkitkan minat yang besar bagi peserta didik akan topik tertentu. Permainan yang didesain dengan baik akan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam hal tertentu, karena peserta didik menyukai hal tersebut.

Penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, guru diberi kebebasan untuk memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, perhatian, dan kreativitas peserta didik. Hal tersebut penting, karena dalam KTSP guru berfungsi sebagai

⁶ Mayke S. Tejasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*. (Jakarta: Grasindo, 2001), hal. 2.

fasilitator yang diharapkan mampu menyeleksi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Media sebagai salah satu sumber belajar merupakan alternatif untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar.

Media permainan yang akan dikembangkan dalam penelitian yaitu, permainan yang populer dimasyarakat dan dapat digunakan didalam kelas. Penulis memilih media permainan karena sesuai dengan masa perkembangan anak MI yang senang untuk bermain. Ada beberapa masalah belajar IPA yang dialami oleh anak kelas IV MI Muhammadiyah Jalakan. Yaitu saat melakukan observasi dan wawancara dengan beberapa siswa, ada yang menunjukkan kurang berminat dalam belajar IPA. Kemudian guru belum memanfaatkan media dalam pembelajaran terutama media permainan.⁷ Untuk mengatasi hal tersebut maka penulis mengembangkan media pembelajaran berupa permainan. Tujuan dalam pengembangan produk permainan ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa kelas IV, khususnya di MI Muhammadiyah Jalakan dan SD Muhammadiyah Bogor sebagai tempat penelitian.

Penelitian ini menggunakan dua permainan yang dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran. Permainan tersebut diantaranya yaitu, permainan Monopoli IPA dan Petir Pelangi. Permainan monopoli IPA dikembangkan dari permainan monopoli yang umum berkembang dimasyarakat. Kemudian dikembangkan menjadi permainan yang

⁷ Observasi di MI Muhammadiyah Jalakan pada tanggal 18 April 2015.

dimasukkan materi IPA, sehingga disebut dengan permainan Monopoli IPA. Kemudian untuk permainan kedua diambil dari permainan Ular Tangga yang dikembangkan menjadi media pembelajaran IPA, dan disebut dengan permainan Petir Pelangi. Tujuan kedua permainan tersebut pada intinya adalah untuk membantu siswa dalam belajar IPA sehingga dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa kelas IV.

Pemanfaatan beberapa media permainan diatas diharapkan siswa dalam pelajaran IPA dapat belajar secara mandiri. Karena siswa dapat belajar sambil bermain dengan memahami materi dari gambar dan teks materi. Kemudian menjawab beberapa pertanyaan yang ada. Selain itu tampilan dari beberapa media permainan ini dilengkapi dengan gambar dan desain yang berwarna sehingga menarik dan tidak memberikan rasa bosan bagi siswa.

Bertolak dari latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media permainan dengan judul penulisan: Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa di MI/ SD di Gunungkidul.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media permainan IPA untuk siswa kelas IV tingkat SD/ MI?
2. Bagaimana kelayakan dan kualitas media permainan IPA dalam meningkatkan minat serta hasil belajar bagi siswa tingkat SD/MI berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi?
3. Bagaimana hasil pengembangan media permainan IPA dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Jalakan dan SD Muhammadiyah Bogor?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media permainan pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas IV tingkat SD/MI.
- b. Untuk mengetahui kualitas media permainan IPA dalam meningkatkan minat serta hasil belajar pada siswa tingkat SD/MI berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi.
- c. Untuk mengetahui hasil pengembangan media permainan IPA dalam meningkatkan minat serta hasil belajar bagi siswa kelas IV MI Muhammadiyah Jalakan dan SD Muhammadiyah Bogor.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

- 1) Penelitian ini secara teoritis diharapkan memiliki kontribusi dalam penggunaan media pembelajaran berupa permainan.
- 2) Dapat menambah pengetahuan tentang media permainan serta penggunaannya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
- 3) Dapat menginspirasi dalam melakukan inovasi media pembelajaran serta dapat dievaluasi serta dikembangkan bagi penelitian selanjutnya.

b. Kegunaan Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan memiliki kegunaan bagi praktisi di MI Muhammadiyah Jalakan dan SD Muhammadiyah Bogor dalam pembelajaran IPA yaitu:

- 1) Bagi siswa, dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media permainan.
- 2) Bagi guru, sebagai sumber informasi untuk dijadikan bahan pertimbangan dan masukan yang positif dalam memilih dan menerapkan suatu media pembelajaran guna meningkatkan kompetensi siswa sehingga tercipta pembelajaran yang tepat, efektif dan menyenangkan.

- 3) Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran.

D. Kajian Pustaka

Pembahasan tesis ini fokus utamanya adalah membahas pengembangan media pembelajaran IPA berupa permainan bagi siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Jalakan dan SD Muhammadiyah Bogor. Dalam penelitian sebelumnya penulis belum menjumpai penelitian yang serupa. Ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan tesis yang akan peneliti lakukan yaitu menggunakan media pembelajaran dan mata pelajaran yang berbeda.

Pertama, tesis Suwono Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Adfal (2013) yang berjudul “Pengembangan Permainan Instrumentalia Musik Perkusi Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini” yang berisi tentang penggunaan permainan tersebut untuk meningkatkan kecerdasan. Tujuannya untuk menemukan permainan edukatif yang berbasis budaya lokal yang pada akhirnya akan meningkatkan kecerdasan anak usia dini.⁸ Dalam penelitian yang akan penulis teliti berbeda jenis permainan dan subjek penelitiannya pun setingkat lebih tinggi yaitu anak usia Sekolah Dasar.

Kedua, tesis Endang Sulistyowati Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga (2013) yang berjudul,

⁸ Suwono, Pengembangan Permainan Instrumentalia Musik Perkusi Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini, *Tesis*, Prodi Pendidikan Guru RA, Program Pascasarjana, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013.

“Pengembangan Peraga Permainan dalam Pembelajaran Perkalian di kelas II SD/MI”.⁹ Dalam tesis tersebut membahas tentang produk permainan yang dapat mempermudah anak untuk menghitung perkalian. Kemudian beberapa produk tersebut berhasil memberikan kemudahan pada siswa. Produk permainan yang dimaksud adalah, ular tangga yang telah dimodifikasi, kartu perkalian dengan gambar dan puzzle dimodifikasi dengan perkalian. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan permainan diatas memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibanding kelas lainnya.

Ketiga, penelitian dari Nailur Rahmawati yang berjudul, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Condong Catur Sleman Yogyakarta.”¹⁰ Dalam penelitian ini pembelajaran menggunakan media permainan dalam pembelajaran bahasa arab. Secara keseluruhan, alat permainan edukatif yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi dan gairah belajar bagi siswa. Alat permainan edukatif memungkinkan siswa atau peserta didik belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya. Juga memungkinkan siswa atau peserta didik dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Sedangkan yang akan penulis teliti berjudul “Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI/ SD di Gunungkidul”. Adapun

⁹ Endang Sulistyowati, Pengembangan Peraga Permainan dalam Pembelajaran Perkalian di kelas II SD/MI, *Tesis*, Prodi PGMI, Program Pascasarjana UIN Sunan Kalija Yogyakarta, 2013.

¹⁰ Nailur Rahmawati, Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Condong Catur Sleman Yogyakarta, *Tesis*, Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Program Pascasarjana, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012.

perbedaan tesis ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan media dan mata pelajaran yang berbeda. Tujuannya untuk membantu siswa dalam pembelajaran IPA agar efektif dan lebih menyenangkan dengan media permainan. Kemudian diharapkan dengan media ini dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa kelas V di MI Muhammadiyah Jalakan dan SD Muhammadiyah Bogor.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media permainan IPA yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media permainan Petir Pelangi dan Monopoli IPA. Permainan Petir Pelangi yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa permainan yang menyerupai permainan Ular Tangga. Dimana di dalamnya memuat teks materi, pertanyaan dan gambar-gambar yang dapat menarik minat belajar siswa. Permainan Petir Pelangi ini mempunyai ukuran 1×1 meter dan terbuat dari bahan lunak yang tidak berbahaya bagi anak, seperti baner, kertas karton, dan boneka.

Sedangkan permainan Monopoli IPA yang dikembangkan memiliki banyak kesamaan dengan permainan monopoli yang telah ada sebelumnya. Namun dikembangkan dengan materi IPA. Permainan ini mempunyai ukuran 1×1meter dan terbuat dari baner dan beberapa alat pendukung lainnya seperti kertas karton, boneka, gelas plastik dan uang mainan yang terbuat dari kertas.

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian tesis ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian model pengembangan ini yang digunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu produk berdasarkan prosedur yang sistematis, sehingga produk yang dihasilkan memiliki nilai ilmiah yang tinggi dan dapat dipercaya. Model pengembangan media pembelajaran diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan *Borg & Gall*. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya, maka model *Borg & Gall* tersebut dimodifikasi untuk disesuaikan dengan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti.

2. Langkah-langkah penelitian

a. Potensi dan masalah

Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.¹¹ Dalam tahap ini peneliti mencoba mencari data yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran IPA di MI Muhammadiyah Jalakan dan SD Muhammadiyah Bogor. Begitu juga dengan siswa dan guru

¹¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 169.

yang ada di MI Muhammadiyah Jalakan dan SD Muhammadiyah Bogor serta masalah-masalah yang terjadi.

- b. Perencanaan, yaitu menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.¹² Dalam penelitian ini menyusun rencana penelitian meliputi kerangka materi IPA yang akan digunakan dalam pembuatan permainan, menyusun kisi-kisi permainan agar sesuai materinya, kemudian instrumen penelitian, dan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- c. Menyusun draf produk, meliputi penelitian bahan pembelajaran IPA, proses pembuatan rancangan media monopoli IPA dan petir pelangi.
- d. Validasi desain yaitu produk yang telah dibuat diteliti ataupun diberikan kepada ahli atau *expert judgement*. Validator media permainan ini terdiri dari dua ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi IPA. Agar produk yang dibuat dapat diuji coba ke lapangan terbatas.
- e. Revisi Desain, setelah desain produk dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media maka produk permainan tersebut akan

¹² *Ibid.*, hal 169.

dapat diketahui kelemahan-kelemahannya. Maka pada tahap ini produk permainan tersebut diperbaiki.

- f. Uji coba lapangan terbatas, dalam tahap ini produk yang telah direvisi tadi, diuji coba di lapangan terbatas yaitu siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Jalakan sebagai tempat penelitian.
- g. Merevisi hasil uji coba lapangan terbatas, yaitu setelah produk permainan diuji cobakan di lapangan terbatas, maka peneliti mengetahui kekurangannya kemudian media permainan direvisi kembali.
- h. Uji coba lapangan luas, tahap ini merupakan pengujian produk media permainan kepada lingkup kelas yang lebih luas. Dalam pelaksanaannya yaitu pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Bogor. Setelah diuji cobakan ke lapangan yang lebih luas kemudian peneliti mencatat kekurangan produk tersebut.
- i. Revisi produk II, setelah diuji coba dilapangan luas dan masih terdapat kekurangan dan kelemahan maka produk media permainan tersebut harus direvisi kembali. Sehingga produk yang dihasilkan akan menjadi lebih sempurna.
- j. Pembuatan produk masal (*dissemination*), apabila produk media permainan ini sudah dinyatakan efektif dan layak maka dapat diproduksi secara masal. Studi kelayakan tersebut harus mencapai beberapa aspek yang dapat mendukung. Untuk

penelitian ini belum sampai pada tahap deseminasi karena keterbatasan biaya, waktu dan tenaga.

3. Jenis data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diambil dari peneliti dengan melakukan kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden yang meliputi ahli materi, ahli media, dan siswa. Kedua data tersebut kemudian dikonversi menjadi data kualitatif, guna untuk mengetahui kualitas maupun kelayakan produk yang dihasilkan.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.¹³ Tujuan penggunaan metode ini adalah agar bisa diperoleh dan diketahui data sebenarnya. Adapun yang di observasi adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh guru kelas dalam mengajar siswa di sekolah dasar tersebut. Serta kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPA.

¹³ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005) hal. 76.

b. Angket

Angket (*questioner*) merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subjek, baik secara individual atau kelompok untuk mendapatkan informasi tertentu seperti referensi, keyakinan, minat dan perilaku.¹⁴ Angket ini dibuat untuk mengumpulkan data tentang produk yang dikembangkan dan diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru dan siswa sebagai pengguna produk. Data tersebut berupa tanggapan tentang produk yang dikembangkan.

c. Wawancara

Wawancara adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan denganarah serta tujuan yang telah ditentukan.¹⁵ Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data secara kualitatif. Hal ini dilakukan peneliti kepada ahli materi, ahli media, guru dan siswa untuk memperoleh data yang lebih valid.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan mencari data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini data-data yang perlu untuk didokumentasikan meliputi materi IPA, kegiatan belajar mengajar

¹⁴ Ibnu Hadjar, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan* (Jakarta Grafindo Persada, 1999), hlm. 181.

¹⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi...*, hal. 82.

IPA, dan penggunaan media permainan yang dikembangkan oleh peneliti.

e. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan soal *pre test* dan *post test* kepada siswa. Untuk mendapatkan data hasil belajar IPA sebelum dan sesudah menggunakan media permainan.

5. Instrumen Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket dan soal. Angket tersebut digunakan untuk mengumpulkan data secara kuantitatif. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

a. Angket untuk ahli media media

Tabel 1.

Instrumen angket untuk ahli media media

No.	Keterangan	1	2	3	4	5
Tampilan Media Permainan						
1.	Tata letak teks dan gambar					
2.	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)					
3.	Kesesuaian Gambar dengan Teks (materi)					
4.	Ukuran Media Permainan					
5.	Pemilihan Gambar dan tampilan					

	gambar					
6.	Pemilihan Teks (Ukuran dan Jenis Teks)					
7.	Desain atau Bentuk Media Permainan					
8.	Pemilihan Judul Permainan					
9.	Penggunaan alat penunjang (dadu, gelas plastik, kartu sertifikat, uang mainan dan boneka)					
Aturan Permainan						
10	Kejelasan petunjuk permainan					
11.	Kemudahan dalam penggunaan permainan					
12.	Penggunaan Bahasa (komunikatif)					
Efektifitas Permainan						
13.	Penggunaan media di ruang kelas (waktu dan tempat)					
14.	Kesesuaian ukuran media dengan lingkungan kelas (kepraktisan)					
15.	Kesesuaian permainan dengan materi IPA					

b. Angket untuk ahli materi IPA.

Berikut ini merupakan angket diberikan kepada ahli materi IPA untuk menilai kelayakan produk media permainan yang telah dikembangkan.

Tabel 2.
Instrumen Angket Untuk Ahli Materi

No.	Keterangan	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar					
2.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
3.	Kesesuaian antara gambar dengan materi					
4.	Kejelasan bahasa yang digunakan					
5.	Kejelasan penyajian materi					
6.	Kemudahan dalam penggunaan media permainan					
7.	Ketersediaan contoh-contoh untuk memperjelas pemahaman materi					
8.	Pemberian soal dalam permainan					
9.	Keseimbangan proporsi soal dengan isi materi					
10.	Keterpaduan media permainan dengan materi IPA					

c. Angket untuk siswa.

Angket ini digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media permainan. Berikut ini merupakan instrumen yang digunakan untuk mengetahui minat siswa.

Tabel 3.
Instrumen Minat Belajar Untuk Siswa

No.	Pernyataan/ Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Saya mengikuti pembelajaran IPA dengan perasaan senang dan gembira				
2.	Saya mengikuti pembelajaran IPA rela tanpa paksaan				
3.	Saya sangat bersemangat saat mengikuti pembelajaran IPA				
4.	Saya selalu memperhatikan materi IPA yang disampaikan oleh guru atau teman				
5.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran IPA karena berhubungan dengan alam sekitar saya				
6.	Saat pembelajaran IPA saya selalu melakukan perintah yang diberikan oleh guru				
7.	Saya selalu mengikuti kegiatan belajar IPA dengan sungguh-sungguh				
8.	Saya tidak mengerjakan hal lain saat pelajaran IPA berlangsung				
9.	Saya selalu bertanya jika belum paham dengan materi IPA yang disampaikan.				
10.	Saat pembelajaran IPA, saya selalu menjawab ketika guru bertanya				
11.	Saya selalu mengerjakan tugas IPA tepat pada waktunya				
12.	Saya selalu mengerjakan tugas IPA sesuai perintah				
13.	Media belajar yang digunakan membuat saya lebih tertarik mengikuti pembelajaran IPA				
14.	Saya selalu mencatat bila ada materi IPA				

	yang penting				
15.	Jika dirumah saya mengulangi pelajaran IPA yang telah disampaikan disekolah				
16.	Saya mengikuti pelajaran IPA dengan terpaksa				

d. Instrumen Soal

Instrumen ini terdiri dari soal *pre test* dan soal *post test*.

Soal *pre test* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum menggunakan media permainan. Kemudian soal *post test* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan. Instrumen soal *pre test* dan *post test* terdapat dalam lampiran.

6. Teknik Analisis Data

Pada tahap identifikasi masalah, pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran IPA di MI Muhammadiyah Jalakan dan SD Muhammadiyah Bogor. Analisis data yang digunakan pada tahap ini adalah analisis deskriptif (kualitatif) dengan menggunakan metode wawancara, observasi, maupun dokumentasi.

Pada tahap uji ahli materi dan ahli media, uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan luas data yang berkaitan dengan keseluruhan proses pelaksanaan penggunaan media monopoli IPA dan petir pelangi dikumpulkan dengan instrumen utama angket untuk

mengetahui kelayakan media. Dan instrumen angket minat belajar untuk siswa. Kemudian instrumen soal *pre test* dan *post test* untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Analisis data peningkatan minat belajar dan hasil belajar untuk mengetahui besarnya selisih sebelum dan sesudah menggunakan media permainan IPA, digunakan nilai gain ternormalisasi (N-gain) gain standar menggunakan rumus.¹⁶

$$\text{Gain standar} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{skor Pre Test}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor Pre test}}$$

Kemudian setelah nilai N-gain diperoleh, maka penafsiran dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.
Interpretasi Nilai N- Gain

Nilai N- Gain	Interpretasi
N-Gain $\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$	Sedang
N- Gain $\leq 0,30$	Rendah

Kemudian untuk memperoleh data yang lebih valid maka peneliti juga melakukan uji t sampel berhubungan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Dengan ketentuan rumus sebagai berikut:

- a. Ho ditolak jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ atau $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$
- b. Ho diterima jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ atau $-t \text{ hitung} > -t \text{ tabel}$

¹⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, hal . 221.

Dapat dilihat juga berdasarkan nilai propabilitas (Sig.) berdasarkan ketentuan:

- a. Jika probabilitas ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak
- b. Jika $p > 0,05$, maka H_0 diterima

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis, maka penulisan skripsi disusun dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I. Merupakan pendahuluan berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Kajian Pustaka, Metode Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

BAB II. Kajian Teori, Media Permainan, Pembelajaran IPA MI/SD, Minat belajar dan Hasil Belajar.

BAB III. Menguraikan proses pengembangan produk media permainan dari awal perencanaan sampai tahap menghasilkan produk yang baru.

BAB IV. Ini berisi tentang hasil penelitian dan pengembangan produk media permainan yang telah diuji cobakan.

BAB V. Adalah bab penutup yang berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran-saran yang diberikan penulis yang berkaitan dengan penelitian. Kemudian diakhiri dengan kata penutup, daftar pustaka, dan lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data di atas, maka penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Produk Media Permainan dilakukan dengan tahapan perencanaan, desain media permainan, pembuatan produk dan validasi serta uji coba. Tahap perencanaan meliputi penentuan materi IPA dan pengumpulan bahan. Kemudian untuk tahap desain media permainan dilakukan dengan beberapa langkah di antaranya: mengembangkan ide dan mendeskripsikan desain awal produk permainan. Sedangkan untuk tahap pembuatan produk dilakukan dengan cara menyiapkan gambar dan teks materi, menyiapkan. Kemudian merancang desain dalam program *Paint*. Setelah desain selesai maka siap di *print out*. Selanjutnya menyiapkan dan membuat bahan-bahan pendukung, seperti sertifikat, dadu, uang mainan, gelas plastik, kertas soal, boneka serta terakhir aturan permainan. Setelah produk tersebut jadi kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dilanjutkan dengan tahap uji coba lapangan terbatas kemudian revisi dan uji coba lapangan luas kemudian revisi akhir.
2. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi dapat diketahui bahwa rerata skor 4,3 yang dapat dikategorikan “sangat baik” sehingga dapat dinyatakan bahwa media Petir Pelangi layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Sedangkan hasil validasi

dari ahli media dan ahli materi dapat diketahui bahwa rerata skor 4,085 yang dapat dikategorikan “baik” sehingga dapat dinyatakan bahwa media permainan Monopoli IPA layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA.

3. Dapat disimpulkan bahwa pada uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan luas media permainan petir pelangi dan monopoli IPA hanya dapat meningkatkan rata-rata minat belajar siswa berturut-turut sebesar 6,55 dengan gain standar 0,41 pada kategori sedang dan 4,64 dengan gain standar 0,27 pada kategori rendah. Sedangkan untuk rata-rata hasil belajar siswa pada uji coba lapangan terbatas dan lapangan luas kedua media permainan tersebut dapat meningkat berturut-turut sebesar 12,77 dengan gain standar 0,31 pada kategori sedang dan 13,4 dengan gain standar sebesar 0,33 pada kategori sedang.

B. Saran

Dalam kesempatan ini peneliti memberikan saran mengenai pemanfaatan produk Media Permainan yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Produk Media Permainan yang sudah dikembangkan sebaiknya diujicobakan kepada kelas yang belum memperoleh materi yang sama sehingga dapat memaksimalkan peningkatan minat serta hasil belajar IPA.
2. Guru diharapkan mampu mengembangkan kreatifitas yakni mengubah permainan-permainan yang populer menjadi media pembelajaran.

3. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media semaksimal mungkin sehingga dapat belajar dengan bermain menggunakan produk media permainan ini.
4. Bagi guru dapat mengembangkan media permainan ini pada materi dan jenjang kelas yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.
- Abdul RahmanAbror. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Tiara WacanaYogya, 1989.
- Agus Suprijono. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009.
- Anas Sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2005.
- Andang Ismail. *Education Games; Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media. cet. I. 2006.
- Anggaani Sudono. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo, 2000.
- Arief S Sadiman.dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2006.
- Basyirudin Usman dan Asnawir. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Cobaberbagi, *Hakekat Pembelajaran IPA*, <http://cobaberbagi.wordpress.com>, diakses pada 7 Januari 2014.
- Crow and Crow. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Rake Sarasin, 1994.
- Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. ed. II. cet. ke-3. Jakarta: Balai Pustaka, 1994.
- Dosen PGMI FakuItas Tarbiyah Sunan Kalijaga
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*. Edisi 6. Jakarta: Erlangga.copy right dalam bahasa Inggris. 1978.
- Endang Sulistyowati. *Pengembangan Peraga Permainan dalam Pembelajaran Perkalian di kelas II SD/MI*. Tesis. Prodi PGMI. Program Pascasarjana UIN Sunan Kalija Yogyakarta. 2013.
- E. Mulyasa. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2005.

- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* Yogyakarta: Diva Press. 2011.
- Hasan bin Ahmad Hasan Hammam. *Perilaku Nabi Saw terhadap Anak-Anak*. Bandung: Irsyad Baitus Salam. 2007.
- Hisyam Zaini. Dkk. *Desain Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CTSD IAIN SunanKalijaga. 2002.
- Ibnu Hadjar. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta: GrafindoPersada. 1999.
- Jalahudin. *Psikologi Agama*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 1997.
- Mayke S Tejasaputra. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo. 2001.
- Mulyadhi Kartanegara. *Integrasi Ilmu Sebuah Rekontruksi Holistik*. Bandung: PT. Mizan Pustaka. 2005.
- Nailur Rahmawati. Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Condong Catur Sleman Yogyakarta. *Tesis*. Prodi Pendidikan Bahasa Arab. Program Pascasarjana. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2012.
- Nana Sudjana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Agresindo. 1989.
- . *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2004.
- Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya.2009.
- Nasution. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 1992.
- NgalimPurwanto. *Prinsipdan Tehnik Evaluasi Belajar*. Jakarta : PT. Gramedia, 1984.
- Paryati. Dkk. *Belajar Efektif di PerguruanTinggi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.

- Ramayulis. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta : Kalam Mulia, 2001.
- Rara. *Sejarah dan Asal Usul Permainan Monopoli*. <http://www.kenapasih.com/>, diunduh pada 20 April 2015.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2006.
- Saifudin Anwar. *Pengantar Psikologi Intelegensi*. cet. ke-2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 1999.
- Shalahudin Mahfudzh. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Bina Ilmu, 1990.
- Sardiman A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. cet. ke- 11 Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2004.
- Sri Sulistiorini. *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTS*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*. cet.15. Bandung: Alfabeta. 2012.
- Suwono, Pengembangan Permainan Instrumentalia Musik Perkusi Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini. *Tesis*. Prodi Pendidikan Guru RA, Program Pascasarjana. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2013.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: BumiAksara. 2010.
- Usman Samatowa. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks. 2011.
- UtomoDananjaya. *Media Pembelajaran Aktif*. cet. III. Bandung: Nuansa Cendekia. 2013.
- W.S. Winkel. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia, 1984.
- Yudhi Munaddi. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press. 2008.

Yumarlin MZ. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains SD*. Jurnal Teknik Vol. 3. No.1/ April, 2013.

Yusufhadi Miarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2007.

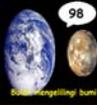
Zulkifli L. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 1986.

Zakiah Daradjat. dkk.,. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.1995.

4empat, Sejarah awal mula permainan ular tangga, <http://4empat.blogspot.com/2012/05/sejarah-awal-mula-permainan-ular-tangga.html>, diunduh pada 20 April 2015.

LAMPIRAN

Gambar Arena Permainan "PETIR PELANGI"

100 FINISH	99 Perbedaan lamanya siang dan malam antar kawasan akibat dari revolusi bumi	98  Bumi berotasi berlawanan dengan arah jarum jam	97	96	95 Rotasi bumi mengakibatkan adanya siang & malam	94	93 Lama rotasi bumi adalah: 23 jam, 56 menit	92 Revolusi bumi = berputarnya bumi mengelilingi matahari	91 Rotasi bumi = Perputaran bumi pada porosnya
81	82 Bulan cembung terjadi saat bulan menghadap ke bumi kira-kira 3/4 nya	83 bulan purnama: bulan terlihat satu lingkaran penuh	84 SOAL salah jawab soal, kembali ke no. 52	85	86 Ketika siang, bintang juga memancarkan cahaya, namun kalah dengan matahari	87 Nicolaus Copernicus penemu sistem matahari	88	89 Nicolaus Copernicus adalah bapak Astronomi	90 soal bisa jawab soal, langsung FINISH
80 Bulan separuh: bulan berbentuk setengah lingkaran	79	78 Bulan Sabit: bulan berbentuk melinglung	77  Bulan Purnama	76 Bulan Baru: bulan ada diantara bumi dan matahari satu garis lurus	75 Fase-fase bulan ada di nomor: 74, 78, 80, 82, 83	74	73	72 Fase Bulan berlangsung selama 29 hari	71
61 Bulan terlihat bersinar karena memantulkan cahaya matahari	62	63	64  bulan separuh	65	66 Bulan Bergengat mengelilingi bumi	67 Bulan merupakan satelit alam dari bumi	68	69  Flores Bumi	70
60 Bulan merupakan benda langit yang tidak bisa menghasilkan cahaya sendiri	59  Matahari Terbit	58	57 Matahari merupakan pusat dari tata surya	56	55 Matahari terlihat terbit dari arah timur akibat rotasi bumi	54 Matahari merupakan Bola Gas yang sangat Panas	53  Keragaman Matahari Terbenam	52 SOAL Bisa Jawab soal, loncat ke no. 65	51
41 Jarak matahari ke bumi yaitu: kurang lebih 150.000.000 km	42 SOAL bisa jawab soal, loncat ke nomor 69	43 Suhu permukaan matahari kurang lebih 6.000 °C	44  Keragaman Suhu	45	46 Matahari merupakan Bintang	47 SOAL Salah Jawab soal, kembali ke no. 31	48 Bintang yang dekat dengan Bumi adalah Matahari	49 Rasi bintang yaitu: susunan bintang yang saling berdekatan	50
40  Galaksi Bimasakti	39 SOAL jika salah menjawab soal, kembali ke START	38  sistem tata surya	37	36 Serta material antar Planet	35 Bintang, Planet, debu dan gas	34 Galaksi merupakan kumpulan benda langit berupa no: 35, 36	33 Bintang terlihat kecil karena jaraknya sangatlah jauh	32 Bintang adalah benda langit yang dapat memancarkan sinar sendiri	31
21 Banjir dapat disebabkan pasang surut air laut	22 banjir disebabkan oleh ulah manusia	23 SOAL bisa jawab soal, loncat ke no. 44	24	25 Membung sampah sembarangan mengakibatkan banjir	26	27 Kurangnya daerah resapan air mengakibatkan banjir	28	29	30
20 Perubahan kenampakan bumi dapat disebabkan oleh banjir	19  Keragaman Pantai	18 Rusaknya Ekosistem Hutan	17 Hutan menjadi Gundul	16 terjadi pasang ulang	15 akibat kebakaran hutan adalah nomor: 15, 16, 17	14 Kebakaran hutan dapat disebabkan oleh faktor manusia & alam	13 Hutan menyediakan: sumber air, sumber bahan bangunan, sumber pangan	12	11
1 Bersekolah sebelum memulai permainan ini!	2 Pasang surut air laut disebabkan oleh gaya gravitasi bulan	3 Pasang = naiknya permukaan air laut Surut = turunnya permukaan air laut	4  Gambar pasang pasang surut air laut	5 Manfaat terjadinya pasang surut air laut adalah di nomor 7 dan 9	6 Untuk membuat garam bagi Petani garam	7 SOAL bisa jawab soal, loncat ke no 33	8 Sarana berlabuhnya kapal pada dermaga yang dangkal	9  Keragaman Perikanan	10

ATURAN PERMAINAN PETIR PELANGI

1. Pemain yang pertama yaitu pemain yang melempar dadu dan hasilnya paling banyak.
2. Pemain berjalan sesuai dengan angka dadu yang dilempar dan bergantian dengan lawan.
3. Setiap pemain wajib membaca tulisan yang terdapat di area yang dikunjungi.
4. Apabila ada gambar pelangi maka pemain dapat naik tangga pelangi ke nomer yang telah disediakan.
5. Ketika Pemain ketika memasuki gambar petir maka akan turun kebawah sesuai nomer yang telah ditentukan.
6. Ketika di area soal, siswa dapat mengambil soal kemudian menjawab.
7. Setiap pemain harus mentaati aturan yang ada di permainan.
8. Pemain yang mencapai angka 100 atau finish yang menjadi pemenang.

Sumber Gambar:

1. Nomer 4 : <http://debyuta.blogspot.com/>
2. Nomer 10 : <http://www.jitunews.com>
3. Nomer 18 : <http://green.kompasiana.com>
4. Nomer 38 : <http://teknologi.news.viva.co.id/>
5. Nomer 40 : <http://www.anneahira.com/>
6. Nomer 44 : <http://muhammadnurulhidayat.blogspot.com>
7. Nomer 59 : <https://pixgood.com>
8. Nomer 65 : <https://tulisanugroho.wordpress.com>
9. Nomer 70 : <https://ajaranislamyanghaq.wordpress.com>
10. Nomer 77 : <https://galeribrianz.blogspot.com/>
11. Nomer 98 : <https://hengkisuryadi.wordpress.com>

Sumber Materi:

1. Sumber: Budi Wahyono, dkk, Ilmu Pengetahuan Alam, untuk SD/MI kelas IV, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, Semarang:PT. Bengawan Ilmu, 2008.
2. Buku Ajar Untuk SD/MI, Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV semester 2.

KARTU SOAL

Sebutkan salah satu cara kamu untuk mecegah banjir?

KARTU SOAL

Turunnya permukaan air laut disebut dengan peristiwa?

KARTU SOAL

Jelaskan pengertian pasang surut air laut!

KARTU SOAL

Apa penyebab terjadinya siang dan malam?

KARTU SOAL

Berapa lama bumi berotasi?

KARTU SOAL

Bulan memancarkan cahaya dari apa?

KARTU SOAL

Perubahan bentuk bulan dari waktu ke waktu disebut?

KARTU SOAL

Siapa nama penemu sistem matahari? Dan juga disebut sebagai bapak astronomi?

KARTU SOAL

Sebutkan salah satu dampak terjadinya kebakaran hutan!

KARTU SOAL

Apa yang dimaksud dengan Rotasi Bumi?

KARTU SOAL

Jika kamu melihat bulan setengah lingkaran maka disebut dengan bulan apa?

KARTU SOAL

Kenapa bulan berubah-ubah bentuk?

KARTU SOAL

Sebutkan salah satu manfaat pasang surut air laut?

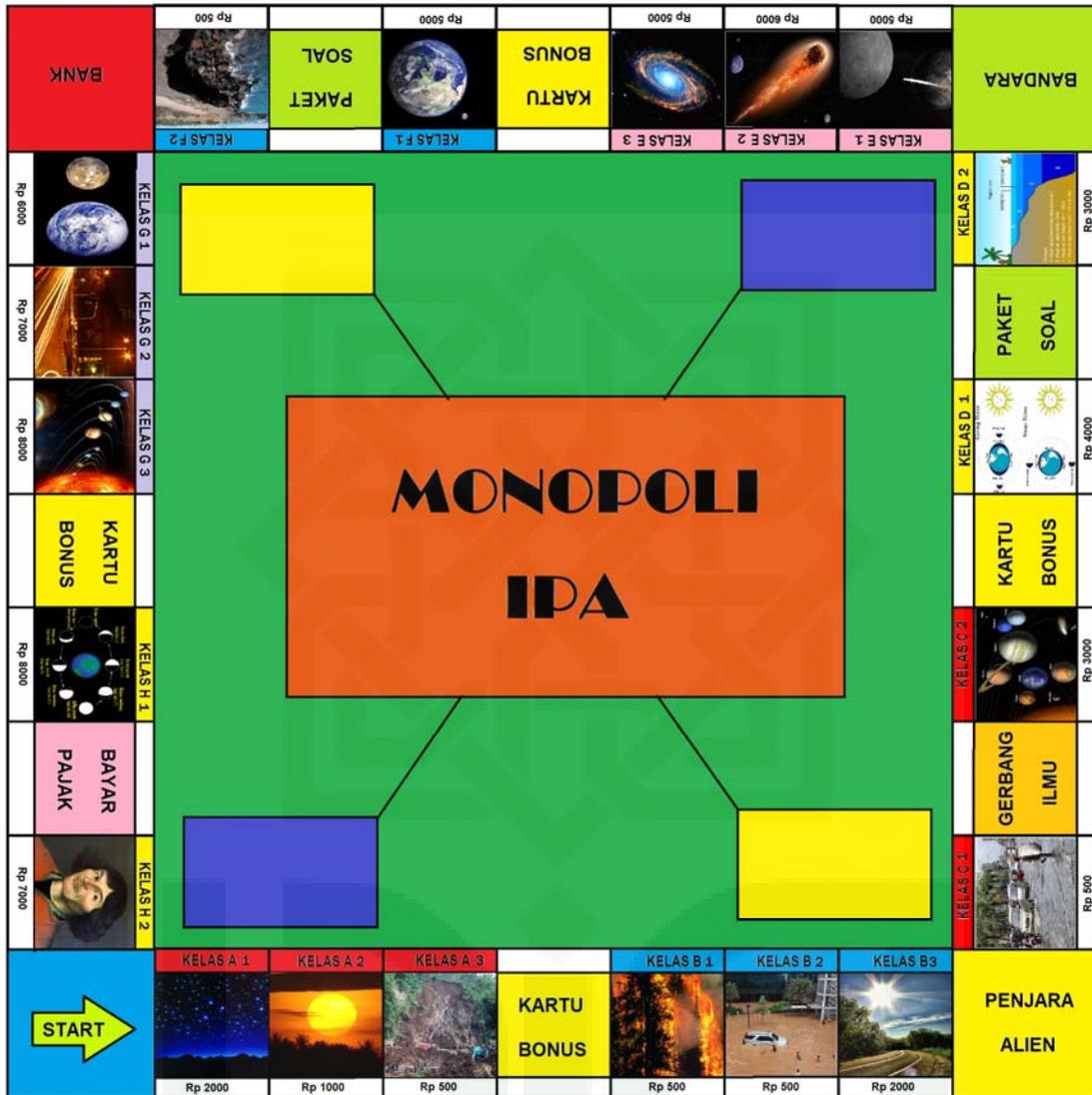
KARTU SOAL

Bagaimana bentuk fase bulan purnama?

KARTU SOAL

Sebutkan salah satu benda langit yang tidak dapat memancarkan cahaya sendiri?

Gambar Arena Permainan "MONOPOLI IPA"



ATURAN PERMAINAN MONOPOLI IPA

1. Awal Permainan

- Pemain dapat memulai permainan dengan hompimpa atau suit. Permainan dimulai dari petak START.
- Setelah itu pemain menjalankan bergiliran sesuai angka dadu yang dilempar ke petak permainan.
- Pemain masing-masing akan dibekali uang sebanyak Rp 20.000,
- Waktu permainan selama 25 menit

Kawasan Start

2. Tiap pemain setelah melalui atau berhenti di kawasan START diberi gaji Rp.2000 oleh bank.

Harga Mendirikan Bangunan

3. Apabila seorang pemain berhenti di kawasan kosong maka harus membeli tanah dan mendirikan bangunan ditandai dengan gelas plastik kemudian harus membaca isi sertifikat dengan keras.

Sewa Bangunan

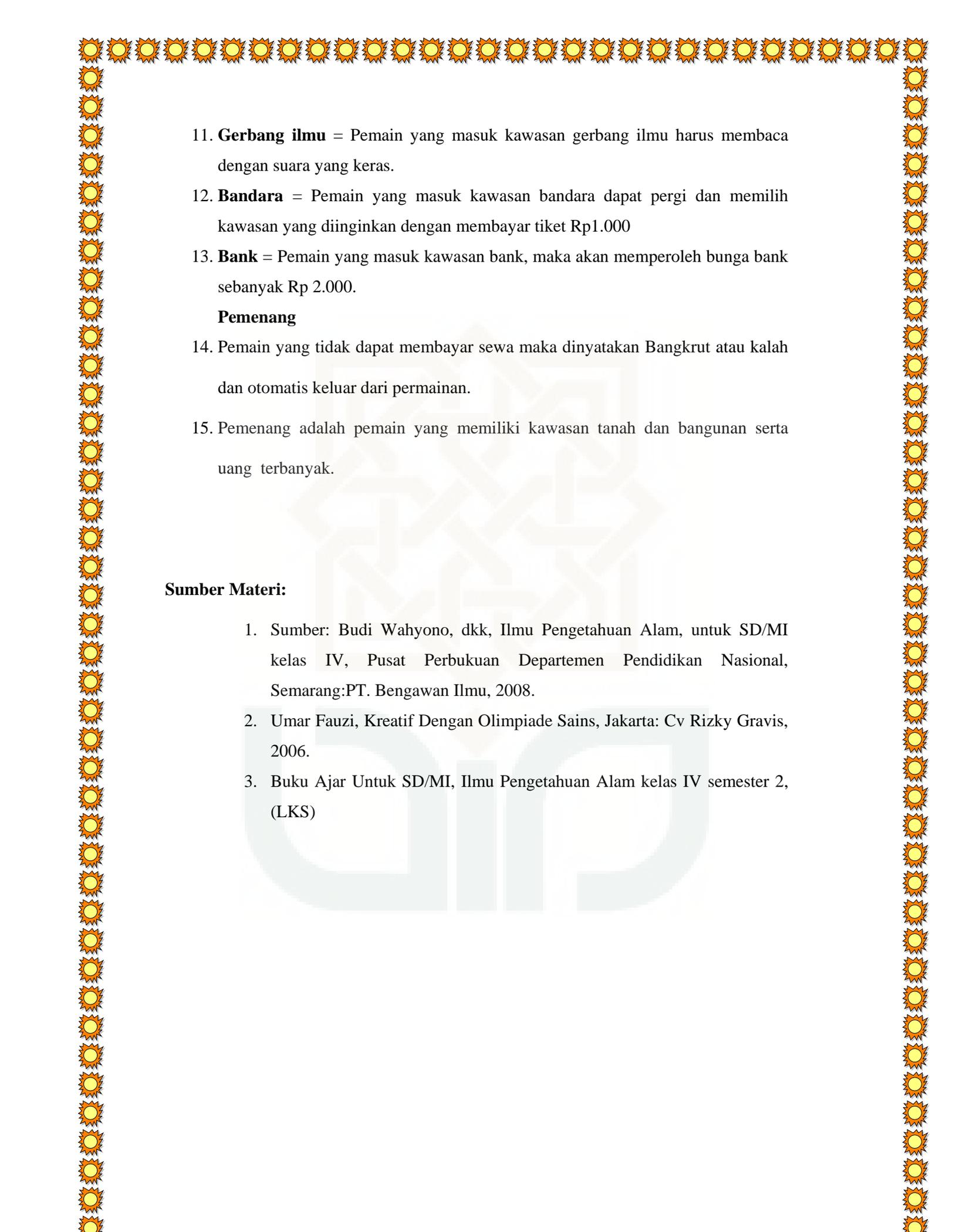
4. Apabila seorang pemain berhenti pada bangunan yang telah dimiliki pemain lain maka harus membayar sewa sesuai sertifikat.

Jual Bangunan

5. Pemain yang kehabisan uang untuk membayar sewa atau pajak dapat menjual rumah atau bangunan yang dimiliki untuk membayar sewa.
6. Harga jual tanah dan bangunan jika akan dijual naik Rp 2.000.

Kawasan Tertentu

7. **Kartu Bonus** = Jika pemain di kawasan kartu bonus maka dapat mengambil satu kartu bonus yang ada di dalam kotak bonus. Dan dapat menikmati fasilitas bonus yang di dalam isi kertas.
8. **Pajak** = Pemain yang memasuki kawasan pajak maka harus membayar pajak Rp. 2.000.
9. **Penjara** = Pemain yang masuk penjara dapat keluar penjara jika membayar Rp 2.000 pada giliran selanjutnya.
10. **Paket soal** = Pemain yang masuk kawasan paket soal harus menjawab soal yang telah disediakan jika mampu menjawab akan mendapat uang Rp 1.000.

- 
11. **Gerbang ilmu** = Pemain yang masuk kawasan gerbang ilmu harus membaca dengan suara yang keras.
 12. **Bandara** = Pemain yang masuk kawasan bandara dapat pergi dan memilih kawasan yang diinginkan dengan membayar tiket Rp1.000
 13. **Bank** = Pemain yang masuk kawasan bank, maka akan memperoleh bunga bank sebanyak Rp 2.000.
- Pemenang**
14. Pemain yang tidak dapat membayar sewa maka dinyatakan Bangkrut atau kalah dan otomatis keluar dari permainan.
 15. Pemenang adalah pemain yang memiliki kawasan tanah dan bangunan serta uang terbanyak.

Sumber Materi:

1. Sumber: Budi Wahyono, dkk, Ilmu Pengetahuan Alam, untuk SD/MI kelas IV, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, Semarang:PT. Bengawan Ilmu, 2008.
2. Umar Fauzi, Kreatif Dengan Olimpiade Sains, Jakarta: Cv Rizky Gravis, 2006.
3. Buku Ajar Untuk SD/MI, Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV semester 2, (LKS)

SERTIFIKAT

Kelas A3

“Kawasan Rawan Tanah Longsor”

Keuntungan:

Disini harga tanah dan sewa rumah sangat murah. Hal ini disebabkan kawasan ini rawan tanah longsor. Sewa rumah Rp. 1.000.

Penjelasan:

Tanah longsor sering diakibatkan ulah manusia yang menebang pohon secara liar, sehingga pada waktu hujan lebat tanah tidak mampu menampung air yang begitu banyak sehingga tanah menjadi longsor, bisa juga disebabkan oleh bencana alam yaitu gempa bumi. Sehingga kenampakan bumi terlihat berubah dari sebelumnya.

Sumber gambar : <http://www.solopos.com/>

SERTIFIKAT

Kelas B1

“Kawasan Rawan Kebakaran Hutan”

Keuntungan:

Disini harga tanah dan sewa rumah cukup murah. Hal ini disebabkan kawasan ini berada didekat daerah rawan kebakaran hutan. Sewa rumah Rp. 1.000.

Penjelasan:

Apakah kamu tahu akibat buruk dari kebakaran hutan??? Diantaranya adalah terjadi polusi udara, habitat hewan menjadi berkurang, dan berkurangnya penghasil oksigen di bumi, dan hutan menjadi gundul hal ini dapat berakibat banjir dan tanah longsor.

Sumber gambar : <http://oktaermayanti.blogspot.com/>



SERTIFIKAT

Kelas B2

“Kawasan Banjir”

Keuntungan:

Kawasan ini berada dikota dan berada didekat fasilitas-fasilitas hidup yang sangat memadai. Harga tanah dan sewa murah. Hal ini disebabkan kawasan ini sering terjadi banjir. Harga sewa rumah Rp. 1000

Penjelasan:

Tahukah kamu cara mencegah banjir? Yaitu dengan membuang sampah pada tempatnya, membuat daerah resapan air, melancarkan saluran air seperti selokan, dan menanam pohon-pohon.

Sumber gambar : <http://margeraye.blogdetik.com/>



SERTIFIKAT

Kelas B3

“Kawasan Matahari Terbit”

Keuntungan:

Daerah ini berada di dekat pantai, hal yang sangat mengagumkan disini yaitu kenampakan langit dipagi hari yang berbeda dengan daerah lainnya. Yaitu matahari terbit (sunrise) yang begitu cantik untuk dinikmati. Harga sewa rumah disini lumayan mahal yaitu Rp. 2.000.

Penjelasan:

Kenampakan langit yang setiap hari kita lihat yaitu matahari terbit dari arah timur. Matahari merupakan bintang, karena dapat menghasilkan cahaya sendiri.

Sumber gambar : <http://muhammadnurulhidayat.blogspot.com>



SERTIFIKAT
Kelas A1
“Kawasan Bintang”

Keuntungan:

Di kawasan ini kamu dapat membangun rumah dengan kenampakan langit yaitu bintang-bintang yang sangat indah di malam hari. Kenampakan bintang ini berbeda dengan ditempat lain karena lokasinya berada diatas bukit yang menawan. Harga sewa rumah Rp.1500.

Penjelasan:

Tahukah kamu? Bintang merupakan benda langit yang dapat menghasilkan cahaya sendiri.

Sumber gambar : <http://naufalthedarkness.blogspot.com/>



SERTIFIKAT
Kelas A2
“Kawasan Matahari Tenggelam (Sunset)”

Keuntungan:

Di kawasan ini kamu dapat membangun rumah dengan kenampakan langit yaitu matahari tenggelam (sunset). Di sini sunset pada sore hari ketika hari cerah sangat terlihat mempesona di atas bukit. Harga sewa rumah Rp. 1000.

Penjelasan:

Matahari terlihat tenggelam di sebelah barat bumi, hal ini diakibatkan oleh rotasi bumi, sehingga seolah-olah matahari bergerak mengelilingi bumi.

Sumber gambar : <http://ceritabarengtin2.blogspot.com/>



SERTIFIKAT
Kelas C2
“Kawasan Antariksa”

Keuntungan:

Di kawasan ini anda dapat memiliki pesawat dan menyewakan pesawat luar angkasa. Pesawat ini dapat digunakan untuk melihat kenampakan alam berupa planet, bintang, satelit, dan lain sebagainya. Harga tiket pesawat Rp. 3000.

Penjelasan:

Bumi berputar pada porosnya atau disebut rotasi bumi, arah rotasi bumi yaitu dari barat ke timur. Rotasi bumi berlangsung 23 jam 56 menit.

Sumber gambar : <https://eryza.wordpress.com>



SERTIFIKAT
Kelas D1
“Kawasan Perpustakaan”

Keuntungan:

Di kawasan ini anda dapat memiliki perpustakaan umum yang dapat anda sewakan bagi pengunjung. Dengan harga Rp. 2000 setiap berkunjung. Selain itu anda sebagai pemilik dapat membaca buku dengan bebas.

Penjelasan:

Rotasi bumi dapat mengakibatkan terjadinya siang dan malam.

Sumber gambar : <http://mastugino.blogspot.com/>



SERTIFIKAT
Kelas C1
“Kawasan Banjir II”

Keuntungan:

Harga tanah dan sewa rumah cukup murah. Berada dikawasan padat penduduk. Harga sewa rumah Rp. 1000.

Penjelasan:

Apakah kamu tahu penyebab banjir? Diantaranya adalah membuang sampah sembarangan seperti dijalan selokan dan sungai, kemudian penebangan pohon secara liar, pendangkalan sungai, dan tidak ada daerah resapan air.

Sumber gambar : <https://pendoasion.wordpress.com>



SERTIFIKAT
Kelas D2
“Kawasan Wisata Pantai”

Keuntungan:

Harga sewa kamar dikawasan pantai ini bagi pengunjung cukup mahal yaitu Rp. 2.500. Keuntungan lainnya adalah kamu dapat menikmati pemandangan pantai yang menakjubkan serta dapat melihat kenampkan bumi berupa pasang naik dan pasang surut air laut.

Penjelasan:

Penyebab utama peristiwa pasang dan surut adalah gaya gravitasi bulan . Banyak keuntungan dari adanya pasang dan surut ini. Diantaranya untuk lahan pembuatan garam, untuk berlabuhnya kapal pada dermaga yang dangkal, dan sebagai pembangkit listrik tenaga pasang surut.

Sumber gambar: <http://debyuta.blogspot.com/>



SERTIFIKAT
Kelas E1
“Kawasan Kenampakan Langit”

Keuntungan:

Kamu dapat menikmati pemandangan langit pada malam hari di lokasi ini. Kamu dapat menyewakan tempat ini kepada pengunjung dengan harga Rp. 3.000.

Penjelasan:

Bulan tampak hanya pada malam hari dan merupakan benda langit yang hanya memantulkan cahaya dari matahari. Bulan tidak memiliki cahaya sendiri.

Sumber gambar : <http://commons.wikimedia.org/>



SERTIFIKAT
Kelas E2
“Kawasan Meteor”

Keuntungan:

Di kawasan ini kamu dapat menikmati jatuhnya meteor dengan menggunakan alat yang canggih berupa teleskop. Kamu dapat memiliki alat tersebut dan menyewakan kepada pengunjung dengan sewa Rp. 3.000.

Penjelasan:

Meteor adalah benda langit yang masuk ke atmosfer bumi yang bergesekan sehingga menimbulkan cahaya. Sedangkan alah satu benda angkasa yang tidak memiliki sumber cahaya sendiri dan bergerak mengelilingi matahari disebut PLANET.

Sumber gambar : <https://fkhoerunnisa5.wordpress.com>



SERTIFIKAT
Kelas E3
“Kawasan Luar Angkasa”

Keuntungan:

Kamu dapat berkeliling melihat luar angkasa dengan menggunakan fasilitas pesawat luar angkasa. Kamu dapat membeli pesawat kemudian menyewakan kepada pengunjung dengan harga yang mahal. Harga sewa pesawat Rp.3. 000.

Penjelasan:

Apakah galaksi itu? Galaksi adalah gugusan bintang, terdapat juga planet-planet, satelit, debu, gas, dan lain sebagainya.

Sumber gambar : <http://www.anneahira.com/>



SERTIFIKAT
Kelas F1
“Kawasan Bumi”

Keuntungan:

Kamu dapat memilih tempat dibelahan bumi ini untuk dijadikan tempat tinggal dan kamu dapat menyewakan dengan harga mahal. Harga sewa Rp. 3. 000

Penjelasan:

Tahukah kamu? Bumi berotasi selama lebih kurang 23 jam 56 menit. Hal ini menyebabkan terjadinya siang dibagian satu sisi bumi dan terjadi malam pada sisi bumi lainnya.

Sumber gambar : <https://ajaranislamyanghaq.wordpress.com>



SERTIFIKAT
Kelas F2
“Kawasan Pantai”

Keuntungan:

Di kawasan ini kamu dapat memiliki rumah yang dekat dengan pantai. Disini kamu dapat belajar tentang kenampakan alam berupa abrasi. Harga sewa bagi pengunjung adalah Rp. 3.000.

Penjelasan:

Abrasi merupakan pengikisan daratan/ tanah/ batu yang disebabkan oleh air laut. Sedangkan erosi merupakan pengikisan tanah atau daratan oleh air, biasanya terjadi pada lereng pegunungan yang gundul.

Sumber gambar : <http://saungfajar.blogspot.com/>



. SERTIFIKAT
Kelas G1
“Kawasan Bumi dan Bulan”

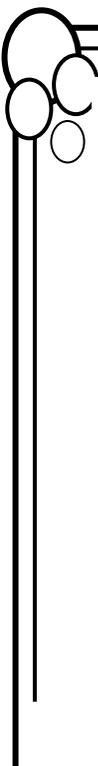
Keuntungan:

Disini ini kamu dapat belajar banyak tentang bumi dan bulan. Di sini juga terdapat ahli antariksa yang dapat menjelaskan kamu tentang bumi dan bulan sebagai satelitnya. Harga sewa tempat ini Rp.3.000

Penjelasan:

Bulan merupakan satelit alam bumi, yang bergerak mengelilingi bumi dari barat ke timur. Sehingga bulan seperti mengalami perubahan bentuk atau sering disebut fase bulan.

Sumber gambar : <https://hengkisuryadi.wordpress.com>



SERTIFIKAT
Kelas G2
“Kawasan Perkotaan”

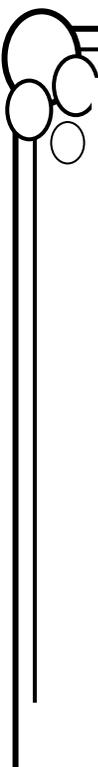
Keuntungan:

Di kota ini yang sangat menarik adalah ketika malam hari. Karena wilayah perkotaan dan segala fasilitas terpenuhi maka harga sewa bagi pengunjung sangat mahal Rp 3.000.

Penjelasan:

Kenampakan malam hari berbeda dengan siang hari, di malam hari bagian bumi yang tidak mendapatkan sinar akan menjadi gelap.

Sumber gambar : <http://pixabay.com/>



. SERTIFIKAT
Kelas G3
“Kawasan Luar Angkasa”

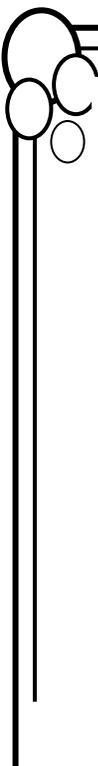
Keuntungan:

Dikawasan ini kamu dapat menyewakan teropong luar angkasa dengan harga Rp. 3.000.

Penjelasan:

Matahari merupakan bintang yang paling terang jika dilihat dari bumi. Karena jaraknya paling dekat dengan bumi.

Sumber gambar : <http://teknologi.news.viva.co.id/>



SERTIFIKAT
Kelas H1
“Kawasan Ilmu Pengetahuan”

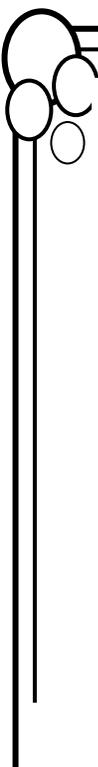
Keuntungan:

Disini kamu dapat belajar fase-fase bulan. Serta bagi pengunjung kawasanmu ini dapat membayar tiket dengan harga Rp 2.000

Penjelasan:

Fase-fase bulan adalah perubahan bentuk bulan. Berikut ini fase-fase bulan yaitu: bulan baru (tidak terlihat), bulan sabit (bentuknya melengkung), bulan separuh (bentuknya separuh lingkaran), bulan cembung (seperti cakram), dan bulan purnama (bulat penuh).

Sumber gambar : <http://blog-kuliah.blogspot.com/>



. SERTIFIKAT
Kelas H2
“Kawasan Ilmu Pengetahuan”

Keuntungan:

Disini kamu dapat belajar mengenal tokoh dunia yang berjasa bagi ilmu pengetahuan. Serta bagi pengunjung kawasanmu ini dapat membayar tiket dengan harga Rp 3.000.

Penjelasan:

Siapakah dia? Dia adalah astronom yang berasal dari Polandia, yang bernama Nicolaus Copernicus. Dia merupakan penemu sistem matahari dan disebut juga sebagai bapak astronomi.

Sumber gambar : <https://www.thinglink.com>

Gerbang Ilmu

Bumi berotasi sekitar 23 jam 56 menit.

Gerbang Ilmu

Galaksi adalah kumpulan benda langit yang terdiri dari, bintang, debu, gas, planet, dan material antar planet.

Gerbang Ilmu

Gravitasi bulan menyebabkan terjadinya pasang surut air laut.

Gerbang Ilmu

Planet adalah benda angkasa yang tidak memancarkan cahaya sendiri, dan beredar mengelilingi matahari.

Gerbang Ilmu

Rotasi bumi adalah berputarnya bumi pada porosnya, yang mengakibatkan lamanya siang dan malam

Gerbang Ilmu

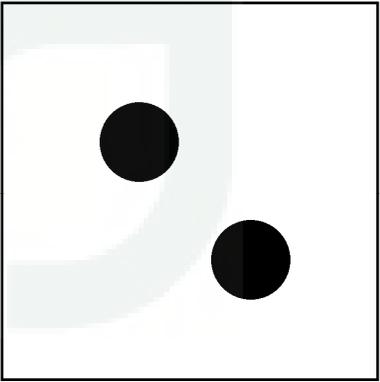
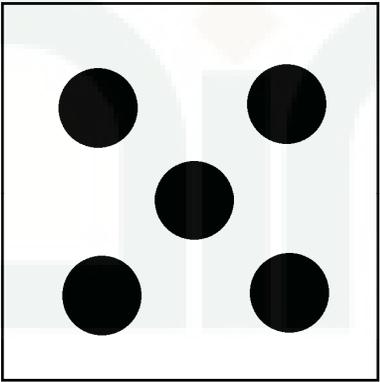
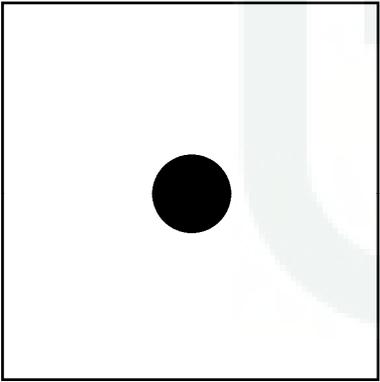
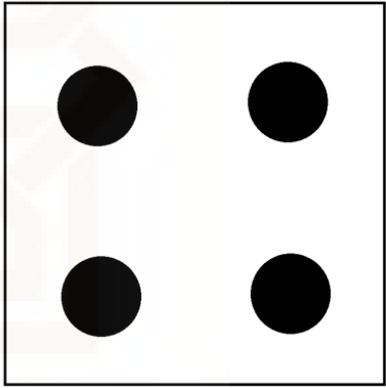
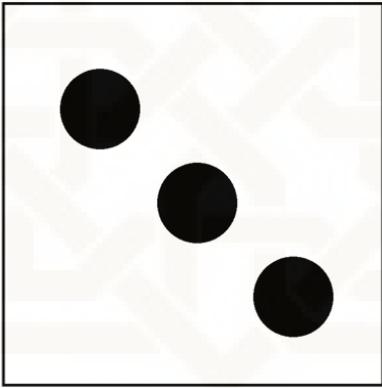
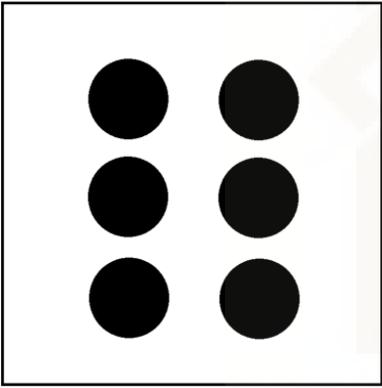
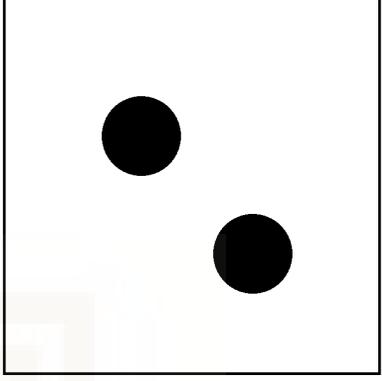
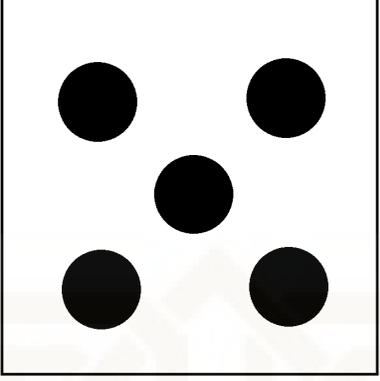
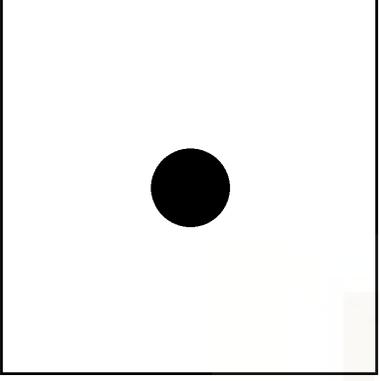
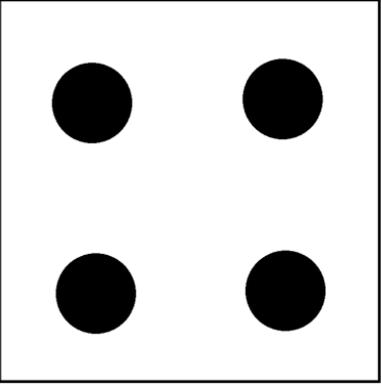
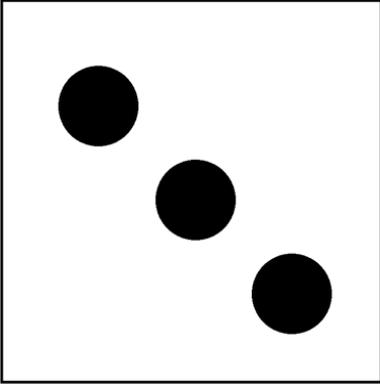
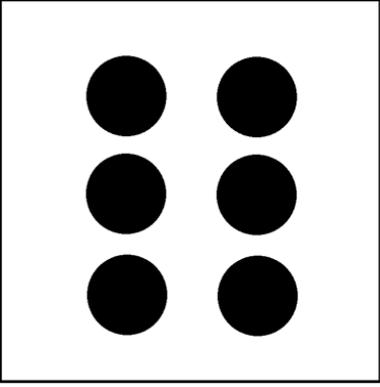
Bulan adalah benda langit yang bergerak mengelilingi bumi.











Angket Pengukuran Minat Belajar Siswa

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

Petunjuk Pengisian Angket

- Instrumen berisi soal pertanyaan
- Bacalah dengan teliti semua pertanyaan yang ada
- Berilah tanda (\checkmark) pada salah satu kolom, sesuai dengan jawaban kamu dengan

Kriteria Penilaian sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Setuju
 2. Tidak Setuju
 3. Setuju
 4. Sangat Setuju
- Cek kembali semua pertanyaan atau pernyataan apa sudah diisi semua atau belum sebelum dikumpulkan
 - Selamat Mengerjakan

DAFTAR PERTANYAAN

No.	Pernyataan/ Pertanyaan	1	2	3	4
1.	Saya mengikuti pembelajaran IPA dengan perasaan senang dan gembira				
2.	Saya mengikuti pembelajaran IPA rela tanpa paksaan				
3.	Saya sangat bersemangat saat mengikuti pembelajaran IPA				
4.	Saya selalu memperhatikan materi IPA yang disampaikan oleh guru atau teman				
5.	Saya tertarik mengikuti pembelajaran IPA karena berhubungan dengan alam sekitar saya				
6.	Saat pembelajaran IPA saya selalu melakukan perintah yang diberikan oleh guru				

No.	Pernyataan	1	2	3	4
7.	Saya selalu mengikuti kegiatan belajar IPA dengan sungguh-sungguh				
8.	Saya tidak mengerjakan hal lain saat pelajaran IPA berlangsung				
9.	Saya selalu bertanya jika belum paham dengan materi IPA yang disampaikan.				
10.	Saat pembelajaran IPA, saya selalu menjawab ketika guru bertanya				
11.	Saya selalu mengerjakan tugas IPA tepat pada waktunya				
12.	Saya selalu mengerjakan tugas IPA sesuai perintah				
13.	Media belajar yang digunakan membuat saya lebih tertarik mengikuti pembelajaran IPA				
14.	Saya selalu mencatat bila ada materi IPA yang penting				
15.	Jika dirumah saya mengulangi pelajaran IPA yang telah disampaikan disekolah				
16.	Saya mengikuti pelajaran IPA dengan terpaksa				

Saran:

KARTU SOAL PRE TEST KELAS IV SEMESTER II
BAB
PERUBAHAN PENAMPAKAN PADA BUMI DAN BENDA LANGIT

Nama :

No. Absen :

SD/ MI :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di pada jawaban yang benar!

1. Peristiwa pasang surut disebabkan karena adanya ...
 - a. gravitasi bulan
 - b. gravitasi bumi
 - c. gravitasi matahari
 - d. gravitasi planet
2. Berikut ini merupakan manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya pasang surut air laut, pernyataan yang tepat adalah...
 - a. sarana berlabuhnya kapal pada dermaga yang dangkal
 - b. sebagai sarana rekreasi air yang menyenangkan
 - c. sebagai tempat pencari ikan bagi para wisatawan
 - d. sebagai tempat pembuatan minyak ikan
3. Benda langit yang dapat memancarkan cahayanya sendiri disebut ...
 - a. planet
 - b. bulan
 - c. bintang
 - d. satelit
4. Bentuk bulan akan terlihat bulat penuh pada fase ...
 - a. bulan sabit
 - b. bulan bungkuk
 - c. bulan purnama
 - d. bulan separuh
5. Bintang yang letaknya paling dekat dengan bumi adalah ...
 - a. mars
 - b. bulan
 - c. kejora
 - d. matahari
6. Pada siang hari permukaan bumi tampak terang disebabkan oleh ...
 - a. bumi dekat dengan matahari
 - b. bumi terhalang bulan
 - c. bumi mendapat cahaya dari bulan
 - d. bumi mendapat cahaya dari matahari

7. Turunnya permukaan air laut merupakan peristiwa kenampakan bumi yang disebut...
- a. Surut
 - b. Pasang
 - c. Abrasi
 - d. Tsunami
8. Perubahan siang dan malam di permukaan bumi disebabkan oleh ...
- a. bumi lebih kecil dibanding matahari
 - b. bumi berputar mengelilingi matahari
 - c. bumi berputar mengelilingi bulan
 - d. bumi berputar pada porosnya
9. Terjadinya gerak semu matahari, pergantian musim, perbedaan lamanya siang dan malam adalah akibat dari adanya ...
- a. Rotasi bumi
 - b. Revolusi bumi
 - c. Gerak semu matahari
 - d. Kedudukan bumi
10. Benda angkasa yang tidak memiliki sumber cahaya sendiri dan bergerak mengelilingi matahari disebut ...
- a. Planet
 - b. Bintang
 - c. Komet
 - d. Matahari
11. Kumpulan benda-benda angkasa yang terdiri atas bintang, planet, debu, gas dan material antar planet adalah ...
- a. Galaksi
 - b. Bintang
 - c. Planet
 - d. Alam semesta
12. Perubahan bentuk pada bulan disebut ...
- a. Fase Bulan
 - b. Fase Meteor
 - c. Bulan purnama
 - d. Gerhana matahari
13. Peristiwa erosi biasanya terjadi di ...
- a. tanah yang berbukit-bukit
 - b. tanah yang sangat subur
 - c. tanah yang berair asin
 - d. lereng perbukitan yang gundul
14. Untuk mencegah terjadinya bencana banjir, langkah yang dapat dilakukan oleh siswa antara lain....
- a. Membuang sampah di sungai
 - b. Menumbang pohon secara liar
 - c. Membangun gedung-gedung dikota
 - d. Membuat daerah resapan air

15. Akibat kebakaran hutan adalah sebagai berikut, kecuali ...
- a. tersedianya lahan pertanian
 - b. terjadi polusi udara
 - c. hutan menjadi gundul
 - d. rusaknya ekosistem hutan
16. Selain karena ulah manusia, kebakaran hutan dapat terjadi karena
- a. kemarau berkepanjangan
 - b. penebangan hutan
 - c. hutan gundul
 - d. sengaja dibakar
17. Siapa nama penemu sistem matahari yang juga disebut sebagai bapak Astronomi...
- a. Nicolaus Copernicus
 - b. Galileo Galilei
 - c. Francis Nimmo
 - d. Nail Armstrong
18. Setiap malam dari waktu ke waktu ketika kita melihat bentuk bulan selalu berubah-ubah, jika tampak dari bumi hal ini disebabkan karena ...
- a. Bulan mengelilingi bumi
 - b. Bumi mengelilingi bulan
 - c. Munculnya bulan yang baru
 - d. Gravitasi bulan
19. Bulan tidak memancarkan cahayanya sendiri. Bulan hanya memantulkan cahaya dari ...
- a. Planet
 - b. Matahari
 - c. Meteor
 - d. Bintang
20. Jika kita melihat bulan dari bumi kemudian bulan tersebut bentuknya seperti pisang yang melengkung maka dapat disebut dengan...
- a. Bulan Purnama
 - b. Bulan Separuh
 - c. Bulan Sabit
 - d. Bulan Cembung

KARTU SOAL POST TEST KELAS IV SEMESTER II

BAB

PERUBAHAN PENAMPAKAN PADA BUMI DAN BENDA LANGIT

Nama :

No. Absen :

SD/ MI :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di pada jawaban yang benar!

1. Gravitasi bulan menyebabkan adanya peristiwa...
 - a. pasang surut
 - b. gempa bumi
 - c. gerhana bulan
 - d. siang malam
2. Dari beberapa manfaat yang dapat kita peroleh dengan adanya pasang surut air laut, salah satunya yang dapat berguna bagi manusia adalah...
 - a. sarana berlabuhnya kapal pada dermaga yang dangkal
 - b. sebagai sarana rekreasi air yang menyenangkan
 - c. sebagai tempat pencari ikan bagi para wisatawan
 - d. sebagai tempat pembuatan minyak ikan
3. Bintang merupakan benda langit yang dapat ...
 - a. Berubah bentuk dan warna
 - b. Memancarkan cahaya sendiri
 - c. mengelilingi bumi
 - d. tidak dapat bercahaya
4. Pada fase bulan Purnama maka bentuk bulan akan terlihat...
 - a. separuh
 - b. melengkung
 - c. cembung
 - d. bulat
5. Letak bintang yang paling dekat dengan bumi adalah ...
 - a. bulan
 - b. mars
 - c. matahari
 - d. kejora
6. Pada malam hari permukaan bumi tampak gelap disebabkan oleh ...
 - a. bumi dekat dengan matahari
 - b. bumi terhalang bulan
 - c. bumi tidak mendapat cahaya matahari
 - d. bumi mendapat cahaya dari matahari

7. Perubahan siang dan malam di permukaan bumi disebabkan oleh ...
 - a. bumi lebih kecil dibanding matahari
 - b. bumi berputar mengelilingi bulan
 - c. bumi berputar mengelilingi matahari
 - d. bumi berputar pada porosnya
8. Naiknya permukaan air laut terjadi dua kali dalam sehari, peristiwa kenampakan bumi itu sering disebut...
 - a. Pasang
 - b. Surut
 - c. Abrasi
 - d. Tsunami
9. Salah satu benda angkasa yang tidak memiliki sumber cahaya sendiri dan bergerak mengelilingi matahari disebut ...
 - a. Planet
 - b. Bintang
 - c. Komet
 - d. Matahari
10. Terjadinya perbedaan lamanya siang dan malam antar kawasan adalah akibat dari adanya ...
 - a. Rotasi bumi
 - b. Revolusi bumi
 - c. Gerak semu matahari
 - d. Kedudukan bumi
11. Kumpulan benda-benda angkasa yang terdiri atas bintang, planet, debu, gas dan material antar planet adalah ...
 - a. Galaksi
 - b. Bintang
 - c. Planet
 - d. Alam semesta
12. Perubahan bentuk-bentuk pada bulan disebut ...
 - a. Fase Bulan
 - b. Fase Meteor
 - c. Bulan purnama
 - d. Gerhana matahari
13. Peristiwa erosi biasanya terjadi di ...
 - a. tanah yang berbukit-bukit
 - b. tanah yang sangat subur
 - c. tanah yang berair asin
 - d. lereng perbukitan yang gundul
14. Selain karena ulah manusia, kebakaran hutan dapat terjadi karena
 - a. kemarau berkepanjangan
 - b. penebangan hutan
 - c. hutan gundul
 - d. sengaja dibakar

15. Akibat yang ditimbulkan dari adanya kebakaran hutan yang sering merugikan bagi umat manusia adalah sebagai berikut, kecuali ...
- a. tersedianya lahan pertanian
 - b. terjadi polusi udara
 - c. hutan menjadi gundul
 - d. rusaknya ekosistem hutan
16. Cara yang dapat kita lakukan untuk mencegah kerusakan lingkungan yang disebabkan banjir salah satunya adalah adalah.....
- a. Membuang sampah di sungai
 - b. Menebang pohon secara liar
 - c. Membangun gedung-gedung dikota
 - d. Membuat daerah resapan air
17. Siapa nama penemu sistem matahari yang juga disebut sebagai bapak Astronomi...
- a. Nicolaus Capernicus
 - b. Galileo Galilaei
 - c. Francis Nimmo
 - d. Nail Amstrong
18. Jika kita melihat bulan dari bumi kemudian bulan tersebut bentuknya setengah lingkaran maka dapat kita sebut dengan ...
- a. Bulan Purnama
 - b. Bulan Separuh
 - c. Bulan Sabit
 - d. Bulan Cembung
19. Bulan memantulkan cahaya dari ...
- a. Planet
 - b. Matahari
 - c. Meteor
 - d. Bintang
20. Setiap malam dari waktu ke waktu ketika kita melihat bentuk bulan selalu berubah-ubah, jika tampak dari bumi hal ini disebabkan karena...
- a. Bumi mengelilingi bulan
 - b. Gravitasi bulan
 - c. Bulan mengelilingi bumi
 - d. Munculnya bulan yang baru

Analisis Butir Soal Pre Test

No.	Indikator	Nomer soal	Ranah Kognitif (level)
1.	Mengidentifikasi manfaat pasang surut air laut	1	C1 (Pengetahuan)
		2	C3 (Penerapan)
		7	C1 (Pengetahuan)
2.	Memberikan contoh-contoh penyebab perubahan kenampakan bumi berupa kebakaran, erosi dan banjir	13	C2 (Pemahaman)
		14	C3 (Penerapan)
		15	C2 (Pemahaman)
		16	C3 (Penerapan)
3.	Menjelaskan kenampakan langit berupa bintang	3	C1 (Pengetahuan)
		5	C1 (Pengetahuan)
		6	C2 (Pemahaman)
		8	C2 (Pemahaman)
		9	C1 (Pengetahuan)
		10	C1 (Pengetahuan)
		11	C1 (Pengetahuan)
		17	C1 (Pengetahuan)
4.	Menunjukkan perubahan fase-fase bulan	4	C1 (Pengetahuan)
		12	C2 (Pemahaman)
		18	C3 (Penerapan)
		19	C2 (Pemahaman)
		20	C3 (Penerapan)

Analisis Butir Soal Post Test

No.	Indikator	Nomer soal	Ranah Kognitif (level)
1.	Mengidentifikasi manfaat pasang surut air laut	1	C1 (Pengetahuan)
		2	C1 (Pengetahuan)
		8	C1 (Pengetahuan)
2.	Memberikan contoh-contoh penyebab perubahan kenampakan bumi berupa kebakaran, erosi dan banjir	13	C2 (Pemahaman)
		14	C3 (Penerapan)
		15	C3 (Penerapan)
		16	C2 (Pemahaman)
3.	Menjelaskan kenampakan langit berupa bintang	3	C1 (Pengetahuan)
		5	C1 (Pengetahuan)
		6	C2 (Pemahaman)
		7	C2 (Pemahaman)
		9	C1 (Pengetahuan)
		10	C1 (Pengetahuan)
		11	C1 (Pengetahuan)
		17	C1 (Pengetahuan)
4.	Menunjukkan perubahan fase-fase bulan	4	C1 (Pengetahuan)
		12	C2 (Pemahaman)
		18	C3 (Penerapan)
		19	C2 (Pemahaman)
		20	C3 (Penerapan)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Satuan Pendidikan : SD Plembon dan MI Muhammadiyah Jalakan
Kelas/Semester : IV/ II
Alokasi Waktu : 4 jam pelajaran (140 menit)

I. STANDAR KOMPETENSI

Siswa mampu memahami perubahan kenampakan permukaan bumi dan benda langit

II. KOMPETENSI DASAR

1. Siswa mampu mendeskripsikan perubahan kenampakan bumi
2. Siswa mampu mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari

III. INDIKATOR

1. Siswa mampu mengidentifikasi manfaat pasang surut air laut
2. Siswa mampu memberikan contoh-contoh penyebab perubahan kenampakan bumi berupa kebakaran dan banjir.
3. Siswa mampu menjelaskan kenampakan langit berupa bintang, galaksi, dan bulan.
4. Siswa mampu menunjukkan perubahan fase-fase bulan.

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah siswa mempelajari perubahan kenampakan permukaan bumi dan benda langit.

1. Dengan metode interactive lecturing siswa mampu menyebutkan manfaat pasang surut air laut.
2. Dengan metode tanya jawab siswa mampu memberikan contoh penyebab kebakaran hutan.
3. Dengan metode permainan siswa mampu menjelaskan kenampakan langit berupa bintang.
4. Dengan metode permainan siswa mampu menunjukkan perubahan fase-fase bulan.

V. URAIAN MATERI

Manfaat pasang surut air laut, kebakaran hutan, kenampakan benda langit, dan fase-fase bulan.

VI. METODE PEMBELAJARAN

VII. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No Kegiatan

1. Kegiatan Awal (30 menit)

- Pengkondisian: guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam (1menit)
- Guru menyuruh siswa untuk berdoa bersama-sama (1menit)
- Apersepsi: Guru sedikit mengulas kembali pelajaran yang disampaikan sebelumnya mengenai kenampakan bumi dan langit (3menit)
- Pre test dengan soal (15 menit)

2. Kegiatan inti:

Eksplorasi: (15 menit)

- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru manfaat pasang surut air laut
- Guru memancing keingintahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan
- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok

Elaborasi: (60 menit)

- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru
- Siswa mempelajari materi dengan media permainan
- Siswa secara mandiri atau bekerjasama dengan kelompok untuk menjawab soal dalam permainan

Konfirmasi: (5menit)

- Guru melakukan klarifikasi tentang pembelajaran yang berlangsung yang telah dilakukan siswa

3. Kegiatan akhir: (30 menit)

- Guru memberikan post tes dengan kartu soal
- Siswa mendengarkan kesimpulan tentang materi yang disampaikan oleh guru
- Guru menutup pembelajaran dengan salam

VIII. SUMBER BELAJAR & MEDIA BELAJAR

Sumber: Budi Wahyono, dkk, Ilmu Pengetahuan Alam, untuk SD/MI kelas IV, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, Semarang:PT. Bengawan Ilmu, 2008.

Umar Fauzi, Kreatif Dengan Olimpiade Sains, Jakarta: Cv Rizky Gravis, 2006

Buku Ajar Untuk SD/MI, Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV semester 2,

Media: Spidol, Permainan Monopoli dan Ular Tangga, Kartu soal

IX PENILAIAN

1. Psikomotor :Menilai siswa ketika dalam permainan
2. Afektif :Mengamati saat pelajaran berlangsung dan angket

No.	Nama	Aspek yang dinilai			Jumlah skor
		Perhatian	Perasaan	keaktifan	
1.					
2					

3. Tugas (Kognitif) : mengerjakan soal Post Test dan Pre Test.

Yogyakarta, 28 April 2015

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Praktikan

Daluti Delimanugari

Daftar Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Jalakan

No. Absen	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Ade Calvin Anda R. P.	Laki-laki
2	Elsa Novita Aulia	Laki-laki
3	Elfira Nur Haliza	Laki-laki
4	Fina Al Vineta	Perempuan
5	Ika Amalia	Perempuan
6	Khoirul Mustofa	Perempuan
7	Lutfi Zainal Ahnaf	Perempuan
8	Risky Eko P.	Laki-laki
9	Selvio Berlianda P.	Laki-laki

Daftar Nama Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Bogor

No. Absen	Nama	Jenis Kelamin
1.	Nova Ritama	Laki-laki
2.	Sirum Cahyani	Perempuan
3.	Siti Rahayu Fatonah	Perempuan
4.	Abdul Rahim F.	Laki-laki
5.	Abellian Dayu Navita	Perempuan
6.	Adelia Yasmin	Perempuan
7.	Alif Febri	Laki-laki
8.	Andrea Na'ilah N.	Perempuan
9.	Apri Yani Dwi S.	Perempuan
10.	Ardi Nur Hidayat	Laki-laki
11.	Dwi Yusni S.	Perempuan
12.	Fatihatunnisa K.	Perempuan
13.	Febri Adnan F.	Laki-laki
14.	Galang Fauzan	Laki-laki
15.	Khaylyla Dewi V.	Perempuan
16.	Krinadi Wijanarko	Laki-laki
17.	Luv Tasya Nur Alya	Perempuan
18.	Luklu'ah Laili Ramadhana	Perempuan
19.	Rizqi Hasan Nur F.	Laki-laki
20.	Riski Husen Nur F.	Laki-laki
21.	Via Dwi Anggraeni	Perempuan
22.	Zihan Sekar N. A.	Perempuan
23.	Siti Nur H.	Perempuan
24.	Khoirunnisa Alfi R.	Perempuan
25.	Tiara Nurul Aulia	Perempuan
26.	Zayina Rusda Anggraeni	Perempuan
27.	Juli Yanto	Laki-laki

Instrument Penilaian Untuk Ahli Media

IDENTITAS

Nama : Sigit Prasetyo, M.Pd.Gi
Instansi : Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga YK
Jabatan : Dosen

A. Petunjuk

- Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian dari ahli media.
- Kriteria Penilaian:
 - 1 = Sangat Kurang, jika tidak memenuhi kriteria yang ada
 - 2 = Kurang Baik, jika sedikit memenuhi kriteria yang ada
 - 3 = Cukup Baik, jika telah memenuhi separuh kriteria yang ada
 - 4 = Baik, jika kriteria yang ada telah dipenuhi
 - 5 = Sangat Baik, jika semua kriteria sudah dipenuhi dengan sangat baik

B. Instrumen Media Monopoli IPA

No.	Keterangan	1	2	3	4	5
Tampilan Media Permainan						
1.	Tata letak teks dan gambar				✓	
2.	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)					✓
3.	Kesesuaian Gambar dengan Teks (materi)				✓	
4.	Ukuran Media Permainan					✓
5.	Pemilihan Gambar dan tampilan gambar					✓
6.	Pemilihan Teks (Ukuran dan Jenis Teks)				✓	
7.	Desain atau Bentuk Media Permainan					✓
8.	Pemilihan Judul Permainan					✓

9.	Penggunaan alat penunjang (dadu, gelas plastik, kartu sertifikat, uang mainan dan boneka)					✓
Aturan Permainan						
10.	Kejelasan petunjuk permainan				✓	
11.	Kemudahan dalam penggunaan permainan					✓
12.	Penggunaan Bahasa (komunikatif)					✓
Efektifitas Permainan						
13.	Penggunaan media di ruang kelas (waktu dan tempat)				✓	
14.	Kesesuaian ukuran media dengan lingkungan kelas (kepraktisan)					✓
15.	Kesesuaian permainan dengan materi IPA					✓

C. Catatan/komentar/kritik/saran :

.....

.....

.....

.....

Ahli Media

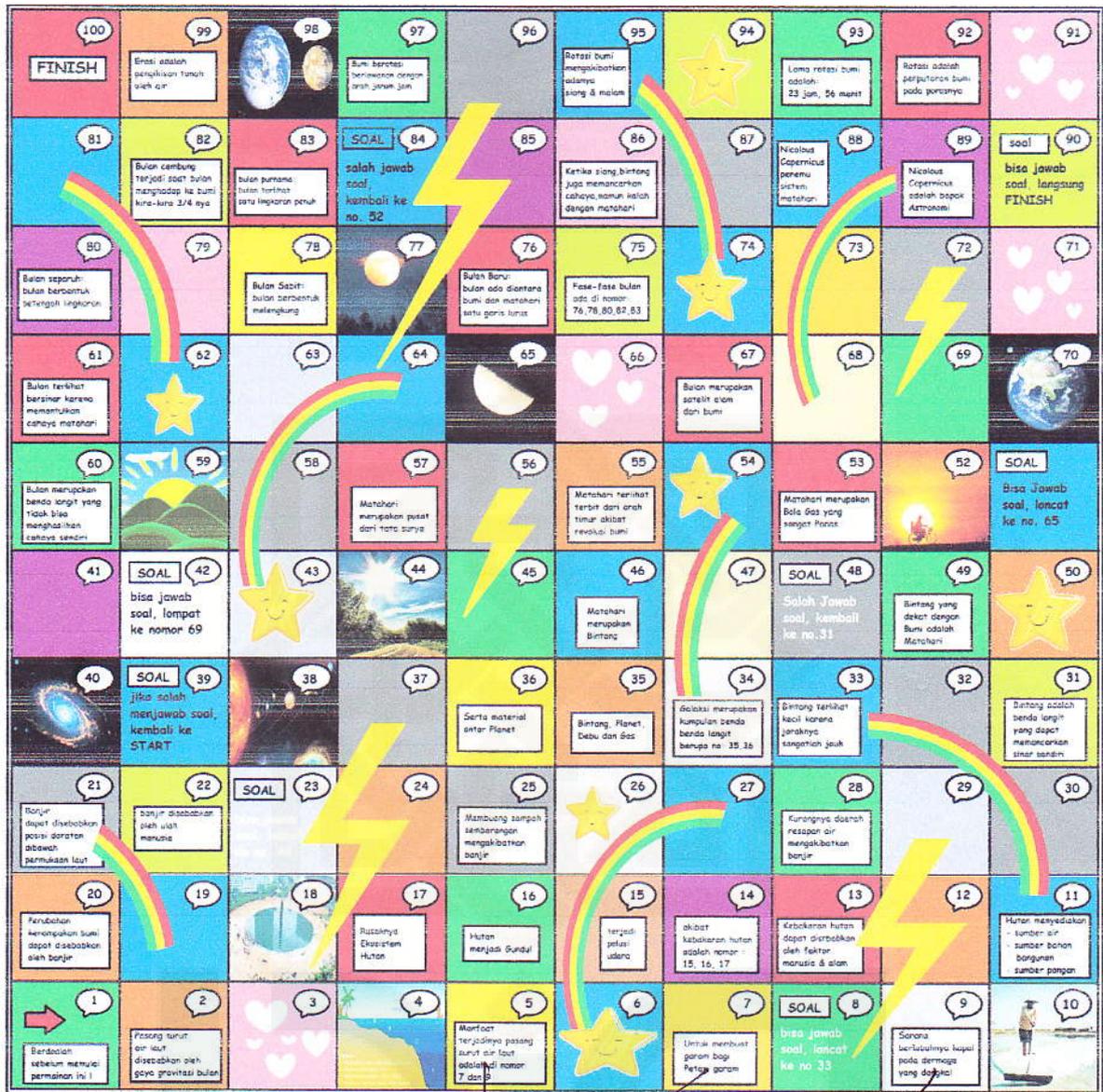
28/4/2015



Nama : Sigit Prasetyo, M.Pd.Si

NIP. 198101042009121004

GAMBAR ARENA PERMAINAN



- Sebaiknya dengan KPR atau
 SK & KD.
 - Sebaiknya gambar bisa di
 jelaskan dengan feles sbg
 membantu siswa mengerti
 materi IPANYA.
 - Permainan ini sdh diuleni
 waktu dengan KPR?

PETIR

ATURAN PERMAINAN TANGGA PELANGI

- 1. Pemain yang pertama yaitu pemain yang melempar dadu dan hasilnya paling banyak**
- 2. Pemain berjalan sesuai dengan angka dadu yang dilempar dan bergantian dengan lawan**
- 3. Apabila ada gambar pelangi maka pemain dapat naik tangga pelangi ke nomer yang telah disediakan**
- 4. Ketika Pemain ketika memasuki gambar petir maka akan turun kebawah sesuai nomer yang telah ditentukan**
- 5. Setiap pemain wajib membaca setiap tulisan yang ada di area tangga pelangi**
- 6. Setiap pemain harus mentaati aturan yang ada di permainan.**
- 7. Pemain yang mencapai angka 100 atau finish yang menjadi pemenang.**

Instrument Penilaian Untuk Ahli Media

IDENTITAS

Nama : Sigit Prasetyo, M.Pd.Si
Instansi : Prodi PGMI FITIK UIN Sunan Kalijaga Yk
Jabatan : Dosen

C. Petunjuk

- Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian dari ahli media.
- Kriteria Penilaian:
 - 1 = Sangat Kurang, jika tidak memenuhi kriteria yang ada
 - 2 = Kurang Baik, jika sedikit memenuhi kriteria yang ada
 - 3 = Cukup Baik, jika telah memenuhi separuh kriteria yang ada
 - 4 = Baik, jika kriteria yang ada telah dipenuhi
 - 5 = Sangat Baik, jika kriteria sudah dipenuhi dengan sangat baik

Instrumen Media Ular Tangga

No.	Keterangan	1	2	3	4	5
Tampilan Media Permainan						
1.	Tata letak teks dan gambar				✓	
2.	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)				✓	
3.	Kesesuaian Gambar dengan Teks (materi)				✓	
4.	Ukuran Media Permainan					✓
5.	Pemilihan Gambar dan Tampilan gambar					✓
6.	Pemilihan Teks (Ukuran dan Jenis Teks)				✓	
7.	Desain atau Bentuk Media Permainan					✓

8.	Pemilihan Judul Permainan					✓
9.	Penggunaan alat penunjang (dadu, kartu soal dan boneka)					✓
Aturan Permainan						
10.	Kejelasan petunjuk permainan				✓	
11.	Kemudahan dalam penggunaan permainan					✓
12.	Penggunaan Bahasa (komunikatif)					✓
Efektifitas Permainan						
13.	Penggunaan media di ruang kelas (waktu dan tempat)				✓	
14.	Kesesuaian ukuran media dengan lingkungan kelas (kepraktisan)					✓
15.	Kesesuaian permainan dengan materi IPA					✓

C. Catatan/komentar/kritik/saran :

.....

.....

.....

.....

Ahli Media,

28/4/2015



Nama : Sigit Prasetyo, M.Pd.61

NIP. 19810104200912 1004

Catatan:
 - Tolong disertai dengan
 jawaban penilai a yg:
 misal: no.1 → dinilai
 1. Jelek?
 2. Jelek?
 3. Jelek?
 4. Jelek?
 Ular Tangga

Instrument Penilaian Untuk Ahli Media

IDENTITAS

Nama : Sigit Prasetya, M.Ed.Si
 Instansi : UIN Sunan Kalijaga Yk.
 Jabatan : Dosen

C. Petunjuk

- Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian dari ahli media.
- Kriteria Penilaian:

6. Sangat Kurang
7. Kurang Baik
8. Cukup Baik
9. Baik
10. Sangat Baik

nomor 6 ke 9

D. Instrumen Media Ular Tangga

No.	Keterangan	1	2	3	4	5
Tampilan Media Permainan						
1.	Tata letak teks dan gambar					
2.	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)					
3.	Kesesuaian Gambar dengan Teks (materi)					
4.	Ukuran Media Permainan					
5.	Pemilihan Gambar					
6.	Pemilihan Teks (Ukuran dan Jenis Teks)					
7.	Desain atau Bentuk Media Permainan					

8.	Kesesuaian ukuran dan tampilan dadu					
9.	Penggunaan alat penunjang (kartu soal dan boneka)					
Aturan Permainan						
10.	Kejelasan petunjuk permainan					
11.	Kemudahan dalam penggunaan permainan					
12.	Penggunaan Bahasa (komunikatif)					
Efektifitas Permainan						
13.	Penggunaan media di ruang kelas					
14.	Kesesuaian ukuran media dengan lingkungan kelas (kepraktisan)					
15.	Kesesuaian permainan dengan materi IPA					

C. Catatan/komentar/kritik/saran :

- 1) Ular Tangga → Petir Pelangi
- 2) Apakah semua materi di permainan sesuai dengan kelas-kelas semester genap (lihat RPP)
- 3) Gambar harus jelas sumber/referensinya

Ahli Media, Hhd.

Nama : Rizki Kusetyo, M.Pd.Si

NIP. 1981010420021004

Instrument Penilaian Untuk Ahli Materi

IDENTITAS

Nama : SUWASITI, S. Pd. SD

Instansi : SDN NGAWU

Jabatan : GURU KELAS IV

A. Petunjuk

- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian dari ahli materi.
- Kriteria Penilaian:
 1. Sangat Kurang
 2. Kurang Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 5. Sangat Baik

B. Instrumen

No.	Keterangan	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar				✓	
2.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Kesesuaian antara gambar dengan materi				✓	
4.	Kejelasan bahasa yang digunakan					✓
5.	Kejelasan penyajian materi				✓	
6.	Kemudahan dalam penggunaan media permainan					✓
7.	Ketersediaan contoh-contoh untuk memperjelas pemahaman materi			✓		
8.	Pemberian soal dalam permainan				✓	
9.	Keseimbangan proporsi soal dengan isi materi			✓		
10.	Keterpaduan media permainan dengan materi IPA				✓	

C. Catatan/komentar/kritik/saran :

- Pembelajaran sangat menarik
- Media sesuai dg materi, kontekstual

.....
.....

Ahli Materi



Nama : SUWASITI, S.Pd.SD

NIP. 19660815 198604 2 004



Instrument Penilaian Untuk Ahli Materi

IDENTITAS

Nama : *Siti Fatmah*
Instansi : *UIN Sunan Kalijaga*
Jabatan : *Sekipadi S2 PGM*

A. Petunjuk

- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian dari ahli materi.
- Kriteria Penilaian:
 1. Sangat Kurang
 2. Kurang Baik
 3. Cukup Baik
 4. Baik
 5. Sangat Baik

B. Instrumen

No.	Keterangan	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar			✓		
2.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran			✓		
3.	Kesesuaian antara gambar dengan materi			✓		
4.	Kejelasan bahasa yang digunakan			✓		
5.	Kejelasan penyajian materi			✓		
6.	Kemudahan dalam penggunaan media permainan				✓	
7.	Ketersediaan contoh-contoh untuk memperjelas pemahaman materi				✓	
8.	Pemberian soal dalam permainan				✓	
9.	Keseimbangan proporsi soal dengan isi materi				✓	
10.	Keterpaduan media permainan dengan materi IPA				✓	

C. Catatan/komentar/kritik/saran :

.....
Soul ada yg blm cover dg
kin²
.....
.....
.....

Ahli Materi

fuH

Nama : *Siti Fatmahan*

NIP.



Instrument Penilaian Untuk Ahli Media

IDENTITAS

Nama :

Instansi :

Jabatan :

A. Petunjuk

- Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian dari ahli media.
- Kriteria Penilaian:
 - 1 = Sangat Kurang, jika tidak memenuhi kriteria yang ada
 - 2 = Kurang Baik, jika hanya sedikit memenuhi kriteria yang ada
 - 3 = Cukup Baik, jika telah memenuhi separuh kriteria yang ada
 - 4 = Baik, jika kriteria yang ada telah dipenuhi
 - 5 = Sangat Baik, jika semua kriteria sudah dipenuhi dengan sangat baik

B. Instrumen Media Monopoli IPA

No.	Keterangan	1	2	3	4	5
Tampilan Media Permainan						
1.	Tata letak teks dan gambar					
2.	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)					
3.	Kesesuaian Gambar dengan Teks (materi)					
4.	Ukuran Media Permainan					
5.	Pemilihan Gambar dan tampilan gambar					
6.	Pemilihan Teks (Ukuran dan Jenis Teks)					
7.	Desain atau Bentuk Media Permainan					
8.	Pemilihan Judul Permainan					

9.	Penggunaan alat penunjang (dadu, gelas plastik, kartu sertifikat, uang mainan dan boneka)					
Aturan Permainan						
10	Kejelasan petunjuk permainan					
11.	Kemudahan dalam penggunaan permainan					
12.	Penggunaan Bahasa (komunikatif)					
Efektifitas Permainan						
13.	Penggunaan media di ruang kelas (waktu dan tempat)					
14.	Kesesuaian ukuran media dengan lingkungan kelas (kepraktisan)					
15.	Kesesuaian permainan dengan materi IPA					

C. Catatan/komentar/kritik/saran :

.....

.....

.....

.....

Ahli Media

Nama :

NIP.

Instrument Penilaian Untuk Ahli Media

IDENTITAS

Nama :

Instansi :

Jabatan :

C. Petunjuk

- Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media
- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian dari ahli media.
- Kriteria Penilaian:
 - 1 = Sangat Kurang, jika tidak memenuhi kriteria yang ada
 - 2 = Kurang Baik, jika hanya sedikit memenuhi kriteria yang ada
 - 3 = Cukup Baik, jika telah memenuhi separuh kriteria yang ada
 - 4 = Baik, jika kriteria yang ada telah dipenuhi
 - 5 = Sangat Baik, jika kriteria sudah dipenuhi dengan sangat baik

Instrumen Media Ular Tangga

No.	Keterangan	1	2	3	4	5
Tampilan Media Permainan						
1.	Tata letak teks dan gambar					
2.	Kesesuaian proporsi warna (keseimbangan warna)					
3.	Kesesuaian Gambar dengan Teks (materi)					
4.	Ukuran Media Permainan					
5.	Pemilihan Gambar dan Tampilan gambar					
6.	Pemilihan Teks (Ukuran dan Jenis Teks)					
7.	Desain atau Bentuk Media Permainan					

8.	Pemilihan Judul Permainan					
9.	Penggunaan alat penunjang (dadu, kartu soal dan boneka)					
Aturan Permainan						
10	Kejelasan petunjuk permainan					
11.	Kemudahan dalam penggunaan permainan					
12.	Penggunaan Bahasa (komunikatif)					
Efektifitas Permainan						
13.	Penggunaan media di ruang kelas (waktu dan tempat)					
14.	Kesesuaian ukuran media dengan lingkungan kelas (kepraktisan)					
15.	Kesesuaian permainan dengan materi IPA					

C. Catatan/komentar/kritik/saran :

.....

.....

.....

.....

Ahli Media,

Nama :

NIP.

Instrument Penilaian Untuk Ahli Materi

IDENTITAS

Nama :

Instansi :

Jabatan :

A. Petunjuk

- Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian dari ahli materi.
- Kriteria Penilaian:
 - 1 = Sangat Kurang, jika tidak memenuhi kriteria yang ada
 - 2 = Kurang Baik, jika hanya sedikit memenuhi kriteria yang ada
 - 3 = Cukup Baik, jika telah memenuhi separuh kriteria yang ada
 - 4 = Baik, jika kriteria yang ada telah dipenuhi
 - 5 = Sangat Baik, jika kriteria sudah dipenuhi dengan sangat baik

B. Instrumen

No.	Keterangan	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar					
2.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					
3.	Kesesuaian antara gambar dengan materi					
4.	Kejelasan bahasa yang digunakan					
5.	Kejelasan penyajian materi					
6.	Kemudahan dalam penggunaan media permainan					
7.	Ketersediaan contoh-contoh untuk memperjelas pemahaman materi					
8.	Pemberian soal dalam permainan					
9.	Keseimbangan proporsi soal dengan isi materi					
10.	Keterpaduan media permainan dengan materi IPA					

C. Catatan/komentar/kritik/saran :

.....

.....

.....

.....

Ahli Materi

Nama :

NIP.



Selamat.. Kamu mendapat uang Rp. 2000	Kamu dapat pergi ke Bandara
Maaf, kamu masuk penjara.	Selamat.. kamu dapat menghancurkan bangunan lawan.
Kamu dapat pergi ke Star	Maaf.. kamu harus membayar pajak
Selamat kamu mendapat Rp. 3000	Maaf.. kamu masuk penjara
Hore.. kamu dapat menukar daerahmu dengan lawan kamu..	Kamu dapat pergi ke Star
Kamu harus pergi ke kawasan soal terdekat	Kamu dapat maju dua langkah
Selamat kamu dapat uang Rp 3.000	Kamu dapat langsung membangun kawasan
Masuk ke daerah lawan terdekat	Kamu dapat pergi ke Bandara

LOKASI MI MUHAMMADIYAH JALAKAN

SISWA MI MUHAMMADIYAH JALAKAN SEDANG MENGERJAKAN SOAL PRETEST



SISWA SEDANG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI IPA



SISWA SEDANG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN PETIR PELANGI



SISWA MI MUHAMMADIYAH JALAKAN SEDANG MENGERJAKAN SOAL POSTTEST



LOKASI SD MUHAMMADIYAH BOGOR

SISWA MI MUHAMMADIYAH BOGOR SEDANG MENGERJAKAN SOAL PRETEST



SISWA SEDANG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI IPA



SISWA SEDANG MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN PETIR PELANGI



SISWA MI MUHAMMADIYAH BOGOR SEDANG MENGERJAKAN SOAL POSTTEST



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Daluti Delimanugari
Tempat, Tanggal Lahir : Gunungkidul, 4 November 1990
Alamat Rumah : Pager, Logandeng, Playen, Gunungkidul
Alamat Email : delimanugari@yahoo.com
Nama Bapak : Sugiman
Nama Ibu : Suwarni

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

1. SD Plembon 1996-2002
2. SMP N 2 Playen 2002-2005
3. SMA N 1 Wonosari 2005-2008
4. S1, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2008-2012
5. S2, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2013-2015

Yogyakarta, 6 Juni 2015

Daluti Delimanugari