

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI KARAKTER PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA
BERWAWASAN LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPA DI KELAS V SD**


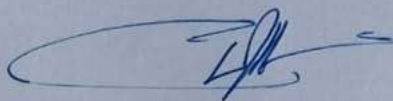

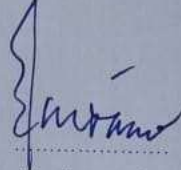


**SITI RAHMAWATI MUSLIM
9918817016**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Magister

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2021**

Lembar Persetujuan Komisi Pembimbing

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER	
Pembimbing I	Pembimbing II
 Dr. Agung Purwanto, M.Si Tanggal : 24 Agustus 2021	 Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd Tanggal : 25 Agustus 2021
Nama	
Prof. Dr. Dedi Purwana E.S, M.Bus (Ketua) ¹	 (Tanda tangan)
	30-8-2021 (Tanggal)
Erry Utomo, M.Ed, Ph. D (Koordinator Prodi) ²	 (Tanda tangan)
	26 Agustus 2021 (Tanggal)
Nama	: Siti Rahmawati Muslim
No. Registrasi	: 9918817016
Tanggal Lulus	:
Angkatan	: 2017/2018
¹ Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta	
² Koordinator Prodi Pendidikan Dasar S2 Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta	

Lembar Persetujuan Komisi Pembimbing

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS

Pembimbing I



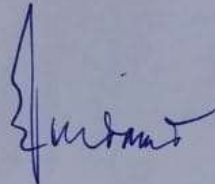
Dr. Agung Purwanto, M.Si
Tanggal: 24 Agustus 2021

Pembimbing II



Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd
Tanggal: 25 Agustus 2021

Mengetahui,
Koordinator Program Magister
Pendidikan Dasar



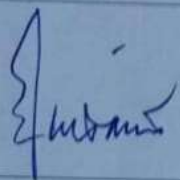

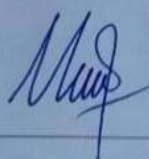
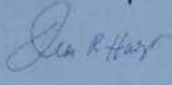
Erry Utomo, M.Ed, Ph. D
Tanggal : 26 Agustus 2021

Nama : Siti Rahmawati Muslim

No. Registrasi : 9918817016

Angkatan : 2017/2018

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS






No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Erry Utomo, M.Ed, Ph. D (Koordinator S2 Pendidikan Dasar)		26 Agustus 2021
2.	Dr. Agung Purwanto, M.Si (Pembimbing I)		24 Agustus 2021
3.	Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd (Pembimbing II)		25 Agustus 2021
4.	Yuli Rahmawati, Ph.D (Penguji)		23 Agustus 2021
5.	Dr. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi (Penguji)		21 Agustus 2021

Nama : Siti Rahmawati Muslim

No. Registrasi : 9918817016

Angkatan : 2017/2018

**PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TESIS
SETELAH UJIAN TESIS**

No	Nama	Saran Perbaikan	Letak Tindak Perbaikan	Paraf (ACC)
1.	Erry Utomo, M.Ed, Ph. D (Koordinator S2 Pendidikan Dasar)	1) Substansi diperbaiki 2) Bab I lebih diperkuat lagi	BAB I BAB III	
2.	Dr. Agung Purwanto, M.Si (Pembimbing I)	1) Kuatkan substansi pada keterkaitan BAB I agar judul tesis tidak multi tafsir 2) Tambahkan keterbatasan penelitian jika ada hal yang belum sesuai dengan penelitian	BAB I BAB IV	
3.	Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd (Pembimbing II)	1) Tambahkan di BAB I mengenai kaitan pada variabel penelitian 2) Ikuti saran dan masukan dosen-dosen	BAB I	
4.	Yuli Rahmawati, Ph.D (Penguji)	1) Revisi kata pengantar 2) Revisi manfaat penelitian 3) Revisi pembahasan karakteristik materi 4) Tambahkan kisi-kisi soal pretest dan posttest (aspek, dan indikator) 5) Pembahasan pada karakter jika ingin diintegrasikan wawasan lingkungan	BAB I BAB III BAB III	
5.	Dr. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi (Penguji)	1) Dalam abstrak dituliskan approach R n D yang digunakan 2) Cara penulisan sitasi harus tepat, apabila sumber rujukan di depan beda dengan yang di belakang	Abstrak BAB I	

		rujukan di depan beda dengan yang di belakang		
Judul: Pengembangan Permainan Monopoli Karakter Pembelajaran IPA materi Organ Pencernaan Manusia Berwawasan Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD				
Nama : Siti Rahmawati Muslim				
No. Registrasi : 9918817016				
Angkatan : 2017/2018				



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Siti Rahmawati Muslim
NIM : 9918817016
Fakultas/Prodi : Pascasarjana/S2-Pendidikan Dasar
Alamat email : rahmaamuslim25@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Permainan Monopoli Karakter Pembelajaran IPA Materi Organ Pencernaan
Manusia Berwawasan Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 September 2021
Penulis

(Siti Rahmawati Muslim)

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI KARAKTER PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA
BERWAWASAN LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPA DI KELAS V SD**

Siti Rahmawati Muslim
9918817016

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Permainan Monopoli Karakter pada pembelajaran IPA berwawasan lingkungan materi Organ Pencernaan menjadi media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA sehingga monopoli karakter berwawasan lingkungan materi Organ Pencernaan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa Kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih sering dikenal dengan *research and development*. Peneliti menggunakan model pengembangan dengan *ADDIE* yang terdiri dari lima langkah, yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Hasil penelitian ini adalah media permainan Monopoli Karakter berwawasan lingkungan yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA di Kelas V sekolah dasar. Hasil rata-rata presentase penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa terhadap permainan monopoli karakter berwawasan lingkungan mencapai 90%. Hasil evaluasi kuesiner *one to one* yang didapatkan didapatkan hasil sebesar 98%. Hasil evaluasi kuesiner *small group* yang didapatkan hasil sebesar 97%. Permainan monopoli karakter berwawasan lingkungan pada pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia juga dilakukan *pretest* pada saat sebelum menggunakan produk permainan dan *posttest* pada saat sesudah melakukan pembelajaran menggunakan produk. Hasil nilai rata-rata *pretest* pada saat evaluasi *one to one* sebesar 66, sedangkan *posttest* pada saat evaluasi *one to one* sebesar 79. Hasil nilai rata-rata *pretest* pada saat evaluasi *small group* sebesar 62, sedangkan *small group* pada saat evaluasi *one to one* sebesar 82. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA pada materi organ pencernaan manusia berwawasan lingkungan dapat ditingkatkan menggunakan media permainan monopoli karakter yang dikembangkan oleh penelitian ini.

Kata Kunci : Hasil belajar IPA, Monopoli karakter, Pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia berwawasan lingkungan.

**THE DEVELOPMENT OF CHARACTER MONOPOLY GAMES IN THE
LEARNING OF SCIENCE IN HUMAN IMAGES WITH ENVIRONMENTAL
INSIGHTS TO IMPROVE THE RESULTS OF SCIENCE LEARNING IN
CLASS V SD**

Siti Rahmawati Muslim
9918817016

ABSTRACT

This study aims to develop the Monopoly Character Game in science learning with environmental insight into the Digestive Organ material into a suitable learning media to be used in the science learning process so that the monopoly character with an environmental perspective on Digestive Organ material can be used to improve science learning outcomes for Class V elementary school students. This research uses research and development methods or more commonly known as research and development. The researcher uses a development model with ADDIE which consists of five steps, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The result of this research is the media game Monopoly Character with environmental insight that can improve science learning outcomes in Grade V elementary school. The average result of the percentage assessment of material experts, media experts and linguists on the monopoly game of environmentally friendly characters reaches 90%. The results of the evaluation of the one to one questionnaire obtained were 98%. The results of the evaluation of the small group questionnaire obtained results of 97%. The monopoly game of environmentally friendly characters in science learning material for human digestive organs is also carried out pretest before using game products and posttest after learning to use products. The average pretest score during the one to one evaluation was 66, while the posttest during the one to one evaluation was 79. The average pretest score during the small group evaluation was 62, while the small group at the one to one evaluation was 82. Based on the results of the study, it can be concluded that the learning outcomes of science on the material of human digestive organs with an environmental perspective can be improved using the monopoly character game media developed by this study.

Keywords : Science learning outcomes, character monopoly, science learning environment-friendly human digestive organs.

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Siti Rahmawati Muslim
NIM : 9918817016
Tempat/Tanggal Lahir : Bekasi, 25 April 1995
Program : Magister
Program Studi : Pendidikan Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul "PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI KARAKTER PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA BERWAWASAN LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI KELAS V SD" merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Juni 2021
Yang menyatakan,



Siti Rahmawati Muslim

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini dengan baik dan merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar magister dalam bidang pendidikan di Program Studi Pendidikan dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan tesis penelitian ini terselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Agung Purwanto, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Otib Satibi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, arahan, bimbingan, saran, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini, serta Bapak Erry Utomo, M.Ed., Ph.D. selaku Koordinator S2 Program Studi Pendidikan Dasar atas bimbingan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis juga menyayakikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta, Bapak Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta Prof. Dr. Dedi Purwana E.S, M.Bus. dan Bapak/ibu dosen pengampuh mata kuliah pada Program Pascasarjana UNJ Program Studi Pendidikan Dasar beserta jajarannya yang telah memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan dan penelitian.
2. Papi Jaswadi (Alm) yang meninggal ditengah-tengah penyelesaian tesis sebagai ayahanda tercinta. Mami Siti Munafiah yang selalu mendoakan dalam penyelesaian tesis sebagai Ibunda tercinta, Muhammad Muslim dan Choirunnissa Muslim sebagai kedua kakak dan Muhamad Irsan sebagai teman hidup yang selalu hadir disaat suka maupun duka, segala doa, dan dukungan motivasi selalu diberikan untuk keberhasilan dan terselesaikannya tesis ini.
3. Teman-teman tenaga pengajar di SDN Cakung Barat 02 yang selalu memberikan warna tersendiri dalam penyelesaian tesis ini.

4. Teman-teman S2 Pendidikan Dasar angkatan 2017 yang selalu memberi dukungan dan motivasi dalam penyelesaian tesis ini.

Semoga tesis ini dapat memberi kontribusi dalam pembelajaran sains terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Jakarta, Juni 2021

Penulis,



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYAATN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Perumusan Masalah	11
D. <i>State of The Art</i>	12
E. Kegunaan Hasil Penelitian	17
BAB II KAJIAN TEORITIK	18
A. Konsep Pengembangan Model	18
1. Model ADDIE	19
2. Model Dick & Carry	21
3. Model Kemp, Morrison & Ross	26
4. Model ARCS	30
5. Model Rothwell & Kazanas	35
B. Konsep model yang dikembangkan	37
C. Kerangka Teoritik	41
1. Hasil Belajar	41
2. Permainan Monopoli Karakter Pembelajaran IPA Organ Pencernaan Manusia Berwawasan Lingkungan	45
a. Media Pembelajaran dalam bentuk Permainan	45
b. Pendidikan Karakter	52
c. Permainan Monopoli	56
d. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	61
e. Wawasan Lingkungan dalam Pembelajaran IPA SD	63
f. Hakikat Organ Pencernaan Manusia pada Pembelajaran IPA SD	68
3. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	72
D. Rancangan Model	74
1. Panduan Permainan Monopoli Karakter	76
2. Manfaat Permainan Monopoli Karakter	78

E. Hasil Penelitian yang Relevan.....	80
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	85
A. Tujuan Penelitian	85
B. Tempat dan Waktu Penelitian	85
C. Karakteristik Sasaran Penelitian.....	85
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	86
E. Langkah-langkah Pengembangan Model	87
BAB IV PEMBAHASAN.....	109
A. Hasil Pengembangan Media Permainan Monopoli Karakter berwawasan Lingkungan.....	109
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	109
2. Perencanaan Desain Permainan Monopoli Karakter berwawasan Lingkungan.....	111
3. Pengembangan Permainan Monopoli Karakter Berwawasan Lingkungan	114
4. Implementasi Permainan Monopoli Karakter berwawasan Lingkungan	119
5. Evaluasi Permainan Monopoli Karakter berwawasan Lingkungan.....	135
B. Kelayakan Model.....	137
1. Validasi teoritik.....	138
2. Validasi empiris.....	140
a. Evaluasi <i>One to one</i>	140
b. Evaluasi <i>Small group</i>	143
c. Uji coba lapangan.....	147
C. Efektivitas Model	147
D. Pembahasan.....	148
E. Keterbatasan Penelitian	150
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	152
A. Simpulan	152
B. Implikasi.....	153
C. Saran.....	155
DAFTAR PUSTAKA	156
LAMPIRAN-LAMPIRAN	156
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Model ADDIE	20
Gambar 2.2	Model Dick and Carey	22
Gambar 2.3	Model Kemp, Morrison, dan Ros	26
Gambar 2.4	Model ARCS	30
Gambar 2.5	Model Rothwell dan Kazanas	36
Gambar 2.6	<i>Game monopoly</i>	38
Gambar 2.7	Permainan monopoli	58
Gambar 2.8	Prototipe papan permainan monopoli	60
Gambar 2.9	Desain awal papan permainan.....	76
Gambar 2.10	Kartu kartu dalam permainan.....	76
Gambar 2.11	Cover buku panduan permainan monopoli karakter	78
Gambar 3.1	Model pengembangan <i>ADDIE</i>	88
Gambar 4.1	Rencana desain produk.....	113
Gambar 4.2	Gambar papan permainan.....	115
Gambar 4.3	Kartu-kartu pada permainan monopoli karakter berwawasan Lingkungan	116
Gambar 4.4	Gambar cover buku panduan permainan	117
Gambar 4.5	Cap bintang reward	117
Gambar 4.6	Dadu permainan	118
Gambar 4.7	Kardus permainan	118
Gambar 4.8	Cover buku panduan sebelum revisi	121
Gambar 4.9	Cover buku panduan sesudah revisi.....	121
Gambar 4.10	Cover kartu informasi sebelum revisi	121
Gambar 4.11	Cover kartu informasi setelah revisi.....	121
Gambar 4.12	Kartu pertanyaan sebelum revisi	122
Gambar 4.13	Kartu pertanyaan sesudah revisi.....	122
Gambar 4.14	Kartu tantangan sebelum revisi	122
Gambar 4.15	Kartu tantangan sesudah revisi.....	122
Gambar 4.16	Kartu tebak karakter sebelum revisi.....	123
Gambar 4.17	Kartu tebak karakter sesudah revisi	123
Gambar 4.18	Papan permainan monopoli sebelum revisi.....	123
Gambar 4.19	Papan permainan monopoli sesudah revisi	124
Gambar 4.20	Buku panduan Peta setelah ditambahkan peta konsep	125
Gambar 4.21	Buku panduan Peta setelah ditambahkan peta konsep	126

Gambar 4.22	Cover buku panduan sebelum revisi	127
Gambar 4.23	Cover buku panduan sesudah revisi	127
Gambar 4.24	Kartu informasi sebelum revisi	127
Gambar 4.25	Cover informasi setelah revisi	127
Gambar 4.26	Kartu pertanyaan sebelum revisi	128
Gambar 4.27	Kartu pertanyaan sesudah revisi.....	128
Gambar 4.28	Kartu tantangan sebelum revisi	128
Gambar 4.29	Kartu tantangan sesudah revisi.....	128
Gambar 4.30	Kartu tebak karakter sebelum revisi.....	129
Gambar 4.31	Kartu tebak karakter sesudah revisi	129
Gambar 4.32	Kalimat buku panduan sebelum revisi	129
Gambar 4.33	Kalimat buku panduan sesudah revisi.....	129
Gambar 4.34	Kartu informasi sebelum revisi	130
Gambar 4.35	Kartu informasi sesudah revisi.....	130
Gambar 4.36	Kartu informasi sebelum revisi	130
Gambar 4.37	Kartu informasi sesudah revisi	130
Gambar 4.38	Kartu informasi sebelum revisi	131
Gambar 4.39	Kartu informasi sesudah revisi.....	131
Gambar 4.40	Kartu pertanyaan sebelum revisi	131
Gambar 4.41	Kartu pertanyaan sesudah revisi.....	131
Gambar 4.42	Kartu tantangan sebelum revisi.....	132
Gambar 4.43	Kartu tantangan sesudah revisi.....	132
Gambar 4.44	Kartu tantangan sebelum revisi.....	132
Gambar 4.45	Kartu tantangan sesudah revisi.....	132
Gambar 4.46	Kartu tantangan sebelum revisi	133
Gambar 4.47	Kartu tantangan sesudah revisi.....	133
Gambar 4.48	Kartu tebak karakter sebelum revisi.....	133
Gambar 4.49	Kartu tebak karakter sesudah revisi	133
Gambar 4.50	Kartu tebak karakter sebelum revisi.....	134
Gambar 4.51	Kartu tebak karakter sesudah revisi	134
Gambar 4.52	Penambahan nomor halaman di buku panduan permainan.....	136
Gambar 4.53	Penambahan konten deskripsi gambar di buku panduan permainan.....	137
Gambar 4.54	Diagram batang validasi para ahli	139
Gambar 4.55	Diagram batang peningkatan hasil belajar pada nilai <i>Prestest</i> dan <i>posttest</i> pada tahap evaluasi one to one dan evaluasi <i>small group</i>	145

Gambar 4.56 Diagram batang hasil penilaian kuesioner pada tahap evaluasi *one to one* dan evaluasi *small group* 147



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Analisis materi	69
Tabel 2.2	Ukuran bentuk huruf	77
Tabel 3.1	Analisis materi pada kurikulum	90
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen untuk ahli media	101
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen ahli materi	102
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen ahli bahasa	103
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Pengguna (Guru dan Siswa)	103
Tabel 3.6	Instrumen Uji coba Siswa <i>Pre-test</i> dan <i>Post test</i>	105
Tabel 4.1	Analisis Materi dalam kurikulum	111
Tabel 4.2	Saran dari para ahli untuk revisi <i>draft</i>	120
Tabel 4.3	Data nilai hasil <i>pretest</i> pada evaluasi <i>one to one</i>	141
Tabel 4.4	Data nilai hasil <i>posttest</i> pada evaluasi <i>one to one</i>	141
Tabel 4.5	<i>Output</i> hasil Uji normalitas dengan program SPSS pada evaluasi <i>one to one</i>	142
Tabel 4.6	<i>Output</i> hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i> dengan program SPSS pada tahap evaluasi <i>one to one</i>	142
Tabel 4.7	Data hasil penilaian kuesioner pada tahap evaluasi <i>one to one</i> ..	142
Tabel 4.8	Data nilai hasil <i>pretest</i> pada evaluasi <i>small group</i>	144
Tabel 4.9	Data nilai hasil <i>posttest</i> pada evaluasi <i>small group</i>	144
Tabel 4.10	<i>Output</i> hasil Uji normalitas dengan program SPSS pada evaluasi <i>small group</i>	145
Tabel 4.11	<i>Output</i> hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i> dengan program SPSS pada tahap evaluasi <i>Small Group</i>	146
Tabel 4.12	Data hasil penilaian kuesioner pada tahap evaluasi <i>small group</i>	146

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil wawancara Analisis Kebutuhan Guru	162
Lampiran 2	Hasil Uji Ahli Media	165
Lampiran 3	Hasil Uji Ahli Bahasa	169
Lampiran 4	Hasil Uji Ahli Materi	172
Lampiran 5	Analisis data Uji coba <i>One to one</i>	177
Lampiran 6	Analisis data Uji coba <i>Small Group</i>	178
Lampiran 7	Surat Keterangan Validasi	179
Lampiran 8	Surat Permohonan Penelitian	183
Lampiran 9	Surat Keterangan Penelitian	184
Lampiran 10	Dokumentasi	185
Lampiran 11	Buku Panduan Permainan	193
Lampiran 12	Papan Permainan	215
Lampiran 13	Petunjuk Guru untuk Pembelajaran Permainan Mocar	216

