

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
VIII MTS SUNAN AMPEL LAMONGAN PADA MATERI SISTEM
PENCERNAAN**

SKRIPSI



**OLEH
KHOIRUN NISA
NIM. 22208048**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
VIII MTS SUNAN AMPEL LAMONGAN PADA MATERI SISTEM
PENCERNAAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

**Oleh
Khoirun Nisa
22208048**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi Khoirun Nisa telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk selanjutnya diuji oleh dewan penguji.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
VIII MTS SUNAN AMPEL LAMONGAN PADA MATERI SISTEM
PENCERNAAN**

Oleh:

Khoirun Nisa

NIM. 22208048

Disetujui Oleh:

Kediri, 08 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd
NIP. 198312192023211011

Kediri, 08 Juni 2026

Dosen Pembimbing II



Atika Anggraini, M. Pd
NIDN. 2008049501

NOTA DINAS

Lampiran : 2 (dua berkas)
Hal : Bimbingan skripsi
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri
Di-
Jalan Sunan Ampel No.07 Ngronggo Kediri

Assalammualaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak/Ibu Dekan untuk membimbing penyusun skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Khoirun Nisa
NIM : 22208048
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan pada Materi Sistem Pencernaan

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsinya telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S1). Bersama dengan ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Dosen Pembimbing I,



Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd
NIP. 198312192023211011

Dosen Pembimbing II,



Atika Anggraini, M. Pd
NIDN. 2008049501

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 26 Juni 2026

Lampiran : 2 (dua berkas)
Hal : Bimbingan skripsi
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri
Di-
Jalan Sunan Ampel No.07 Ngronggo Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Bersama surat ini kami kirimkan berkas skripsi mahasiswa:

Nama : Khoirun Nisa
NIM : 22208048
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Monopoli untuk
Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Sunan
Ampel Lamongan pada Materi Sistem Pencernaan

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai dengan beberapa petunjuk dan tuntutan yang telah diberikan dalam sidang munaqosah yang dilaksanakan pada 19 Juni 2026, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Dengan demikian agar maklum adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Dosen Pembimbing I



Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd
NIP. 198312192023211011

Dosen Pembimbing II



Atika Anggraini, M. Pd
NIDN. 2008049501

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
VIII MTS SUNAN AMPEL LAMONGAN PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN

KHOIRUN NISA
22208048

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri Syekh Wasil
Kediri pada tanggal 19 Juni 2026

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dr. Agus Miftakus Surur, S.Si., M.Pd.
NIP. 198901052025211001

(.....)

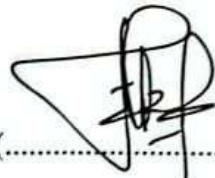
2. Penguji I

Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd.
NIP. 198312192023211011

(.....)

3. Penguji II

Atika Anggraini, M.Pd.
NIDN. 2008049501

(.....)

Kediri, 26 Juni 2026

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Hj. Munifah, M.Pd.
NIP. 197004121994032006

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirun Nisa
NIM : 22208048
Program Studi : Tadris IPA
Fakultas : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 7 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Khoirun Nisa

HALAMAN MOTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”

“Jika Bukan Karena Allah yang Mampukan, Aku Mungkin Sudah Lama Menyerah”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillobbil 'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan pada Materi Sistem Pencernaan” dapat terselesaikan dengan baik.

Pembuatan karya tulis ilmiah ini, penulis sepenuhnya berterima kasih dan mempersembahkan kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku Bapak Malik S.Pd.I. dan pintu surgaku Ibu Rokhani, sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tak terhingga, sehingga kupersembahkan karya kecil ini untuk Bapak dan Ibu yang selalu menjadi penyemangat penulis. Tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi luar biasa. Terimakasih untuk doa-doa yang diberikan untuk penulis, tidak lain juga sangat sabar memberikan arahan serta nasihat kepada putrinya yang masih jauh dari kata membanggakan ini, dan masih belajar menafsiri tentang makna *Birrul Walidain* yang sesungguhnya. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, rizki, dan hidup lebih lama lagi. Bapak dan Ibu harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis.
2. Kakakku Ubaidillah, S.E. terima kasih sudah ikut serta dalam prosesku menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat dan do'a yang selalu diberikan.
3. Kembaranku tersayang Mar atus Sholihah, terima kasih telah menjadi teman hidup, sahabat terbaik, terima kasih atas dukungan tanpa hentinya meskipun terpisah jarak kampus. Perjuangan kuliah kita berbeda, tetapi do'a dan semangat kita selalu sama. Terima kasih sudah tumbuh bersama hingga titik ini.

4. Bapak Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd. dan Ibu Atika Anggraini, M.Pd. selaku dosen pembimbing saya yang selalu sabar dalam membimbing dari awal hingga selesainya penulisan karya tulis ilmiah ini, ikhlas memberikan ilmu, arahan, masukan, pengertian, serta motivasinya. Dengan ucapan terima kasih penulis, semoga Allah memberikan balasan terbaik dan dihitung sebagai amal jariyah.
5. Alm. Bapak Ali Anwar, M.Ag., dan Almh Ibu Aini Masykurun, beserta keluarga ndalem dan juga para ustadz-ustadzah PP. Sharif Hidayatullah, yang telah ikhlas memberikan ilmu serta motivasi, selalu memberi nasihat dan suri tauladan kepada santri untuk selalu bersemangat dalam mencari ilmu dunia dan akhirat.
6. Sahabat-sahabat seperjuanganku Novia Wardani, Fitri Nur Sholichah, Nafa'ana Waiyakum Fiddaroini, Nur Inayatul Mahsunah dan tak lupa kepada Mbak Risalatul Mursyidah Rahmah, S.Pd., yang selalu ada untuk mendengar keluh kesah dan membantu penulis dalam masa-masa sulit, yang selalu memberikan dukungan juga membangkitkan semangat penulis, serta menunjukkan hal-hal baru yang bermanfaat bagi penulis. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, rizki dan umur panjang dengan penuh keberkahan.
7. Teman-teman Sharif Hidayatullah, khususnya anggota kamar 103 "*Bani One Zero Three*", terutama adik Anggun dan adik-adik lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas keikhlasan dalam meminjamkan laptop, serta atas segala bantuan, dukungan dan semangat yang diberikan selama hidup bersama di pondok. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, rezeki, umur panjang dan penuh berkah, serta kemudahan dan kelancaran dalam segala urusan kalian.

8. Teman-teman seperjuangan Tadris IPA Angkatan 2022, yang telah menjadi bagian dari perjalanan berharga selama masa studi ini.
9. Kepada semua teman maupun orang-orang baik, baik yang sudah lama dikenal maupun baru dikenal yang turut mendoakan penulis, penulis ucapkan terima kasih banyak semoga hal baik kembali kepadanya, hajatnya terkabulkan, dimudahkan serta dilancarkan segala urusannya.
10. Khoirun Nisa. Ya, diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menuntaskan apa yang dimulai. Terima kasih sudah berjuang, bertahan dan berusaha menikmati proses yang tidak selalu mudah. Untuk segala lelah dan usaha yang tak terlihat, semoga Allah ganti dengan kabar gembira dan keberkahan yang melimpah.

ABSTRAK

Khoirun Nisa, Dosen Pembimbing Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd., dan Atika Anggraini, M.Pd., Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan pada Materi Sistem Pencernaan, Skripsi, Program Studi Tadris IPA, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Tahun 2026.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Board Game* Monopoli, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Sistem Pencernaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Board Game* Monopoli yang layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan pada materi sistem pencernaan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, kurang optimalnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, kesulitan siswa dalam memahami materi sistem pencernaan, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, terbatasnya penggunaan media pembelajaran, serta rendahnya hasil belajar siswa. Pengembangan media *Board Game* Monopoli dilakukan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui penyediaan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan inovatif. Media yang dikembangkan memadukan permainan papan edukatif dengan teknologi *barcode* yang berisi materi, soal, gambar, dan video pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Data diperoleh melalui validasi ahli media, ahli materi, validasi instrumen soal, angket motivasi belajar, hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar, serta angket respons siswa. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis kelayakan media, uji normalitas, uji Wilcoxon, dan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Board Game* Monopoli memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 87,85% dengan kategori sangat layak, validasi ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat layak, dan validasi instrumen soal sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Respons siswa terhadap media memperoleh persentase rata-rata sebesar 83,31% dengan kategori sangat layak. Hasil uji Wilcoxon pada motivasi belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil uji N-Gain motivasi belajar memperoleh nilai 0,9384 dengan kategori tinggi. Sementara itu, hasil uji Wilcoxon pada hasil belajar menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil uji N-Gain hasil belajar memperoleh nilai sebesar 0,6670 dengan kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran *Board Game* Monopoli dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan.

ABSTRACT

Khoirun Nisa, Advisor: Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd, and Atika Anggraini, M.Pd, *Development of Monopoly Board Game Learning Media to Improve Motivation and Learning Outcomes of Eighth Grade Students at MTs Sunan Ampel Lamongan on the Digestive System Topic*, Thesis, Department of Science Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Education, 2026.

Keywords: Learning Media, Monopoly Board Game, Learning Motivation, Learning Outcomes, Digestive System.

This study aims to develop a suitable and effective Monopoly *board game* learning media to improve the motivation and learning outcomes of eighth-grade students at MTs Sunan Ampel Lamongan in the digestive system. The background of this study is low student interest and motivation in learning, suboptimal student participation in learning, student difficulties in understanding the digestive system, teacher-centered learning, limited use of learning media, and low student learning outcomes. The development of the Monopoly *board game* media was undertaken as a solution to address these issues by providing interactive, engaging, and innovative learning media. The developed media combines educational *board games* with barcode technology, containing learning materials, questions, images, and videos to increase student engagement in the learning process.

The method used in this study was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were obtained through validation by media experts and material experts, validation of question instruments, learning motivation questionnaires, pretest and posttest results of learning outcomes, and student response questionnaires. Data analysis techniques used included media feasibility analysis, normality test, Wilcoxon test, and N-Gain test to determine the media's effectiveness in improving student motivation and learning outcomes.

The results showed that the Monopoly *Board Game* achieved a media expert validation percentage of 87.85%, categorized as very feasible, a material expert validation percentage of 90%, categorized as very feasible, and a test instrument validation percentage of 100%, categorized as very feasible. Student responses to the media achieved an average percentage of 83.31%, categorized as very feasible. The Wilcoxon test for learning motivation showed a significance value of $0.004 < 0.05$, indicating a significant difference in student learning motivation before and after media use. The N-Gain test for learning motivation obtained a value of 0.9384, categorized as high. Meanwhile, the Wilcoxon test for learning outcomes showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference in student learning outcomes before and after media use. The N-Gain test for learning outcomes obtained a value of 0.6670, categorized as moderate. Thus, the Monopoly *Board Game* learning media is declared very suitable and effective for use in increasing students' motivation and learning outcomes in the digestive system material.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang masih memberikan nikmat rahmat dan karunia-Nya serta nikmat sehat, kesabaran, kesempatan, dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Sunan Ampel Lamongan pada Materi Sistem Pencernaan”. Sholawat serta salam tak lupa dihaturkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, beserta para keluarga dan sahabat-Nya yang membimbing kita dari zaman kegelapan sampai zaman terang benderang. Semoga kita semua termasuk ke dalam umat-Nya di yaumil akhir nanti. Aamiin.

Apresiasi dan terima kasih yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah berpartisipasi untuk memberikan dukungan dan semangat. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih atas bimbingan dan dukungan serta bantuan yang diberikan dalam penulisan dan penyusunan tugas akhir ini, semoga segala kebaikan dibalas oleh Allah SWT. Maka dari itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Wahidul Anam, M.Ag. selaku rektor Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj Munifah, M.Pd. selaku dekan fakultas tarbiyah Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri.
3. Ibu Dr. Ummiy Fauziyah Laili, M.Si. selaku Kaprodi Tadris IPA
4. Bapak Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan, saran, arahan untuk penyusunan skripsi agar menjadi

lebih baik. Terima kasih atas waktu yang diluangkan dalam memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis.

5. Ibu Atika Anggraini, M.Pd. selaku sekretaris prodi Tadris IPA sekaligus dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan, saran, dan arahan untuk penyusunan skripsi agar menjadi lebih baik. Terima kasih atas waktu yang diluangkan dalam memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis.
6. Kepala madrasah MTs Sunan Ampel Lamongan, bapak/ibu Guru IPA yang telah membantu penulis mendapatkan data untuk menyelesaikan penelitian ini.
7. Para dosen Tadris IPA yang selalu memberikan motivasi dan ilmunya kepada penulis untuk membantu menyusun skripsi ini.
8. Civitas akademik dan almamater UIN Syekh Wasil Kediri.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan karya ini. Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Aamiin.

Kediri, 7 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
NOTA PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	vii
HALAMAN MOTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Pentingnya Penelitian Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Penelitian Terdahulu	13
H. Definisi Operasional.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Pengembangan.....	18
B. Media Pembelajaran	19
C. Media <i>Board Game</i>	24
D. Motivasi Belajar	27

E. Hasil Belajar	32
F. Materi Sistem Pencernaan	36
G. Tahapan Penelitian.....	42
H. Kerangka Berpikir	44
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	46
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	46
B. Prosedur Penelitian	47
1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	47
2. Desain (<i>Design</i>)	48
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	48
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	49
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	49
C. Uji Coba Produk	50
1. Desain Uji Coba.....	50
2. Subjek Uji Coba.....	50
3. Jenis Data.....	51
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	51
5. Teknis Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Penyajian Data Uji Coba	60
B. Analisis Data.....	91
C. Pembahasan Penelitian Pengembangan	104
D. Revisi Produk	127
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	130
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	130
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut	133
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	141
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	196

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir	45
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	53
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi	54
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	55
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Siswa	55
Tabel 3. 5 Tabel Skala Likert.....	57
Tabel 3. 6 Kriteria Validitas	57
Tabel 3. 7 Interpretasi Skor N-Gain.....	59
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).....	64
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Karakteristik	66
Tabel 4. 3 <i>Story Board</i> Desain Media <i>Board Game</i> Monopoli.....	68
Tabel 4. 4 Pengembangan Produk	72
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media	80
Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Validator	81
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	82
Tabel 4. 8 Komentar dan Saran Validator	82
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Penilaian Pembelajaran	83
Tabel 4. 10 Komentar dan Saran Validator	83
Tabel 4. 11 Uji Coba Skala Kecil	85
Tabel 4. 12 Hasil Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Media	87
Tabel 4. 13 Hasil Motivasi Belajar Sesudah Menggunakan Media.....	88
Tabel 4. 14 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	89
Tabel 4. 15 Evaluasi Setiap Tahapan	90
Tabel 4. 16 Hasil Analisis dari Rekapitulasi Validasi oleh Ahli Media	92
Tabel 4. 17 Hasil Analisis dari Rekapitulasi Validasi oleh Ahli Materi.....	94
Tabel 4. 18 Hasil Analisis Perhitungan Kelayakan Soal	96
Tabel 4. 19 Hasil Analisis dari Rekapitulasi Validasi oleh Respon Siswa.....	98
Tabel 4. 20 Hasil Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar.....	100
Tabel 4. 21 Hasil Uji Wilcoxon Angket Motivasi Belajar	101

Tabel 4. 22 Hasil Uji N-Gain.....	101
Tabel 4. 23 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	102
Tabel 4. 24 Uji Wilcoxon.....	103
Tabel 4. 25 Uji N-Gain	104
Tabel 4. 26 Rekapitulasi Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran Board Game Monopoli	112
Tabel 4. 27 Revisi Produk.....	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sistem Pencernaan Manusia	36
Gambar 2. 2 Bagian-bagian Mulut serta Kelenjar Ludah.....	38
Gambar 2. 3 Struktur dan Bagian dalam Lambung	39
Gambar 2. 4 Lokasi Empedu dan Pankreas	40
Gambar 2. 5 Struktur dalam Usus Halus berupa Lipatan-lipatan Kecil	41
Gambar 2. 6 Posisi Usus Besar, Rektum, dan Anus	41
Gambar 2. 7 Tahapan Penelitian.....	44
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian Model ADDIE	47
Gambar 4. 1 Materi IPA Kelas VIII Semester 1 Kurikulum Merdeka	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara.....	141
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	144
Lampiran 3 Surat Keterangan Kegiatan Penelitian	145
Lampiran 4 Surat Keterangan Penggunaan Media	146
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media I	147
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media II.....	151
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi I	155
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi II	159
Lampiran 9 Validasi Angket Evaluasi (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	163
Lampiran 10 Angket Motivasi Belajar Sebelum Pengembangan Media.....	166
Lampiran 11 Angket Motivasi Belajar Sesudah Pengembangan Media	169
Lampiran 12 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	173
Lampiran 13 Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa MTs Sunan Ampel Lamongan....	186
Lampiran 14 Hasil Pengerjaan Soal <i>Pretest</i>	187
Lampiran 15 Hasil Pengerjaan Soal <i>Posttest</i>	190
Lampiran 16 Panduan Pengaksesan Media Pembelajaran	193
Lampiran 17 Hasil Turnitin	194
Lampiran 18 Dokumentasi	195