

## ABSTRAK

### **Mukhamat Taufikurrohman Saleh, 1810710105, Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa SMP/MTs.**

Penelitian ini dilatarbelakangi guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah dan menjelaskan kembali apa yang ada dibuku paket, sehingga siswa merasa bosan dan siswa kurang aktif dikelas serta kurangnya motivasi belajar siswa, maka diperlukan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya untuk meningkatkan motivasi belajar diukur dengan siswa SMP/MTs. Penelitian ini menggunakan prosedur *Research and Development* (R&D) terdapat 4D tahapan meliputi *define, design, develop*. Kelayakan dan hasil peningkatan motivasi belajar diukur dengan angket kuisioner. Uji coba ini untuk mengetahui kelayakan pada produk *flashcard* berbasis permainan monopoli. Subjek uji coba dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas VII MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara yang berjumlah 21 siswa. Penelitian ini menggunakan metode sampling jenuh. Desain penelitian ini menggunakan *one grup pretest-posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Spesifikasi pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli pada materi tata surya yaitu meliputi papan permainan monopoli, *kartu flashcard* yaitu kartu yang dimodifikasi menjadi kartu jebakan, pertanyaan, jawaban, dan kartu bantuan, serta terdapat pion dan dadu pada monopoli materi tata surya. (2) Kelayakan media yaitu berdasarkan penilaian ahli materi pada pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli telah memenuhi syarat kelayakan dengan penilaian "sangat sesuai" dengan nilai persentase 82,5%, berdasarkan penilaian validator ahli media mendapatkan nilai 86%, hal ini menunjukkan bahwa produk "sangat layak" sedangkan berdasarkan uji coba kelas kecil yang dilakukan sebagai siswa kelas VII MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara memperoleh nilai persentase 91% dalam kriteria "Sangat Layak". (3) Hasil analisis peningkatan motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media *flashcard* berbasis permainan monopoli memperoleh nilai berdasarkan uji N-gain yaitu sebesar 0,71 dengan kategori "Tinggi".

**Kata Kunci : Media *Flashcard*, Motivasi Belajar, Permainan Monopoli, Tata Surya**