

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI PADA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS IV SD**

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON MONOPOLY GAME IN NATURAL SCIENCE
LESSONS IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi*, Siti Istiningsih

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Email: liwa_ilhamdi@unram.ac.id

Diterima: 24 Januari 2021. Disetujui: 17 Februari 2021. Dipublikasikan: 3 Maret 2021

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian dan R&D (*Research and Development*) dengan desain model pengembangan ADDIE. Langkah – langkah pengembangan dengan model tersebut meliputi tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Setelah melalui langkah-langkah penelitian, peneliti melakukan analisis terhadap data – data yang didapatkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran, terlihat dari hasil validasi media memperoleh persentase 93%, validasi materi memperoleh persentase 94% dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92%.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Permainan monopoli, IPA

Abstract: This study aims to develop learning media based on monopoly games and to determine the feasibility of monopoly game media as learning media for fourth grade elementary school students. The research method used in research is research and R&D (Research and Development) with the ADDIE development model design. The development steps with this model include the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. After going through the research steps, the researcher conducted an analysis of the data obtained. The results showed that the learning media based on the monopoly game was feasible and effective to be used as a learning medium, it can be seen from the results of media validation getting a percentage of 93%, material validation getting a percentage of 94% and the response of students in small groups getting a percentage of 92%.

Keywords: *Learning media, Monopoly game, Science*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah maupun luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa [1]. Pendidikan merupakan salah satu proses mengarahkan atau memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap sekelompok orang melalui pengajaran atau pelatihan dibawah bimbingan orang lain yang sangat dibutuhkan manusia [2]. Dengan adanya pendidikan yang dimiliki seseorang maka kehidupannya menjadi lebih berkualitas dan terarah [3]. Sistem pendidikan di Indonesia mengacu pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya memperbaiki sistem dan strukturnya, upaya-upaya tersebut dapat tercermin dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti

penerapan kurikulum 2013 [1]. Dalam pembelajaran kurikulum 2013 implementasi pendekatan saintifik diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran [4]. Kurikulum ini menekankan pada pengalaman belajar peserta didik yang bermakna dengan menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar. Adanya media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai [5].

Media pembelajaran dalam pembelajaran kurikulum 2013 sangatlah penting. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran [6]. Media pembelajaran sangat penting untuk peserta didik sekolah dasar yang rata – rata berusia 7 -12 tahun, karena pada usia tersebut memasuki tahap operasional konkret yaitu telah memiliki kemampuan berpikir logis akan tetapi dibantu dengan benda – benda konkret atau nyata, artinya dalam proses pembelajaran peserta didik

memerlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan untuk berpikir dan memahami pelajaran. Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik baik segi psikologis, filosofis maupun sosiologis anak [7].

Salah satu pelajaran yang membutuhkan suatu media dalam belajar mengajar agar menjadi bermakna yaitu Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan juga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta – fakta, konsep tetapi juga merupakan proses penemuan [8]. IPA merupakan ilmu yang mempelajari gejala – gejala alam yang didasarkan pada percobaan dan pengamatan manusia. Pembelajaran IPA menjadi penting, apalagi IPA melatih anak berpikir kritis dan objektif [9]. Salah satu tujuan pembelajaran IPA akan berhasil apabila guru melaksanakan proses pembelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran yang mampu menimbulkan gairah atau rasa ingin tahu siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi peserta didik [10]. Pembelajaran IPA harus lebih menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar [11].

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Midang, proses pembelajaran masih belum maksimal. Metode yang digunakan di dalam kelas masih menggunakan metode ceramah dan juga media pembelajaran yang digunakan cukup sederhana yaitu hanya gambar beserta tulisan - tulisan, sehingga antusias peserta didik kurang dan pembelajaran kurang maksimal. Media gambar hanya ditempelkan di kertas karton besar setelah selesai pembelajaran media ditempelkan atau dipajang di tembok kelas dan tulisan – tulisan yang berisi penjelasan materi dituliskan di kertas warna – warni. Media gambar yang digunakan cukup terlihat jelas dan tulisan – tulisan di kertas kurang terlihat jika dari belakang.

Kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Manfaat media pembelajaran yaitu dapat menumbuhkan motivasi belajar, memudahkan untuk memahami pembelajaran serta peserta didik lebih aktif mengikuti proses pembelajaran [12].

Hal tersebut membuat ingin melakukan penelitian dengan mengembangkan media yang lebih inovatif dan menarik. Media pembelajaran yang inovatif yaitu media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Pengembangan media dengan menggabungkan unsur permainan adalah salah satu solusi inovasi perbaikan pembelajaran IPA di kelas [13]. Perbaikan media dalam hal ini dikhususkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar guna menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif,

interaktif, efektif dan menyenangkan [14]. Monopoli adalah suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang dan menekankan pada menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Media monopoli lebih disukai peserta didik untuk belajar dan juga dapat melatih kejujuran [15].

Hal ini dibuktikan dengan penelitian berjudul “Pengembangan Media Monopoli (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media Monopoli (monopoli energi) membantu peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran khususnya IPA, pembelajaran menjadi menyenangkan serta peserta didik menjadi lebih aktif. Hasil penelitian ini “valid” karena media permainan monopoli dapat membuat peserta didik lebih memahami konsep dan pembelajaran menjadi bermakna [12].

“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Menumbuhkan Nilai Karakter pada Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian valid, praktis dan efektif karena inovasi media monopoli ini dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPA untuk menumbuhkan nilai karakter siswa dan menciptakan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran [5].

”Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok I”. Hasil respon peserta didik menunjukkan respon yang positif untuk media permainan monopoli. Hasil belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan hasil kognitif peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran [14]

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti perlu melakukan penelitian yang baru upaya memudahkan peserta didik mengikuti dan memahami pembelajaran menjadi bermakna. Media pembelajaran yang bervariasi diterapkan dengan desain khusus yang berbeda dengan media sebelumnya atau yang baru dan memiliki langkah – langkah yang menarik dan menyenangkan untuk membuat peserta didik aktif dan pembelajaran menjadi bermakna. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli atau dinamakan “moliaran” (monopoli pembelajaran). Media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat digunakan peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, semangat untuk mengikuti pembelajaran, memudahkan peserta didik memahami pelajaran, membantu mengembangkan daya pikir, menjadi lebih kreatif & aktif, pembelajaran menjadi

lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SDN 1 Midang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk [16]. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yaitu model ADDIE. Model ini terdiri dari beberapa langkah yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) [17].

Tahap analisis (*analysis*) menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diawali adanya masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Beberapa analisis tersebut perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Tahap perancangan pengembangan media pembelajaran yaitu media pembelajaran dirancang untuk peserta didik didik kelas IV SD. Rancangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini akan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran karena belajar sambil bermain. Tahap pengembangan (*development*) yaitu kegiatan merealisasikan bentuk dari produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar dapat diterapkan. Tahap implementasi yaitu tahap media pembelajaran yang telah melalui revisi dari ahli media dan materi. Tahap evaluasi yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk digunakan akan pada proses pembelajaran di sekolah [17].

Jenis data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif, dikumpulkan melalui lembar penilaian ahli media, angket penilaian untuk ahli materi untuk ini yaitu guru kelas dan hasil tes belajar peserta didik. Data kualitatif, dapat berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara guru dan peserta didik, tanggapan dan sasaran dari ahli materi dan ahli media pembelajaran serta dokumen perangkat mengajar guru.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden [16]. Angket adalah

pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi responden [18]. Teknik angket digunakan untuk memperoleh data serta informasi proses pembelajaran peserta didik di kelas IV SDN 1 Midang. Dokumentasi artinya barang – barang tertulis, teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan [16]. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto – foto aktivitas belajar mengajar, profil sekolah, media pembelajaran yang digunakan dan juga data nilai peserta didik.

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media monopoli pembelajaran untuk menghitung hasil persentase yang diperoleh dari uji ahli media, ahli materi dan respon peserta didik, yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor tertinggi

(sumber: [18])

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada tema materi sumber energi. Tahap penelitian monopoli pembelajaran melalui tahap ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*):

Analysis (analisis)

Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakter peserta didik. Hal ini dilakukan guna menerapkan menetapkan isi dan komponen media monopoli pembelajaran sesuai dengan materi, kebutuhan sekolah dan peserta didik.

Design (Perancangan)

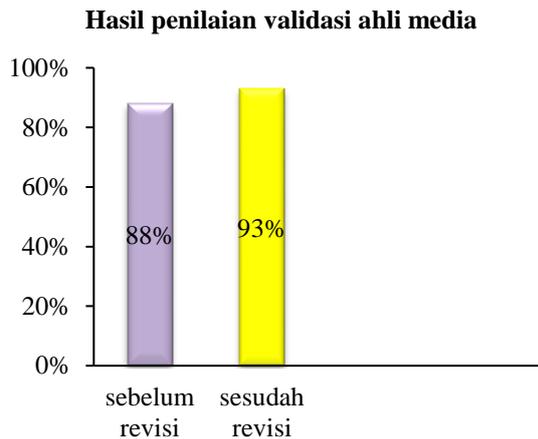
Tahap perancangan setelah menganalisis dilakukan untuk menentukan bentuk, isi dan komponen media monopoli pembelajaran sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Adapun rancangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli berupa papan monopoli dengan petak – petak gambar sumber energi yang memiliki poin, terdapat dadu, pion, buku panduan dan materi, kartu – kartu seperti kartu pertanyaan, kartu hak milik dan kartu kesempatan.

Development (Pengembangan)

Media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang telah dirancang kemudian diwujudkan bentuk asli dari rancangan tersebut. Setelah itu dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan penilaian pada angket yang telah dibuat untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk

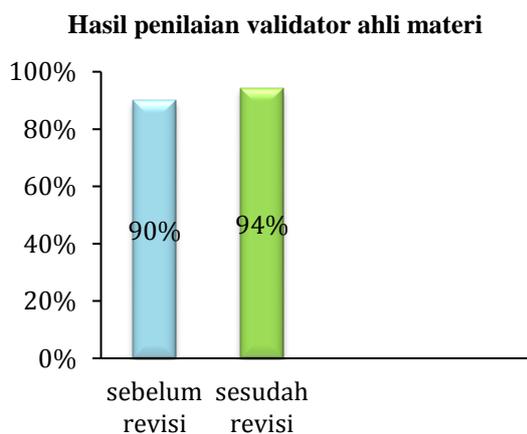
lanjutkan ke tahap berikutnya. Adapun hasil validasi dari ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

Validator untuk ahli media yaitu ibu Baiq Niswatul Khair, S.Pd., M.Pd, validasi dari media monopoli pembelajaran dilakukan dua tahap, tahap I memperoleh persentase sebesar 88% kategori layak namun dengan revisi sesuai saran dan tanggapan, setelah itu hasil persentase tahap II sebesar 93% dengan kategori sangat layak tanpa revisi. Berikut perbandingan penilaian dari ahli media tahap I dan tahap II yang ditampilkan melalui diagram:



Gambar 1. Hasil penilaian validasi ahli media

Validator untuk ahli materi yaitu ibu Hairunnisa, S.Pd. Validasi dari materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis permainan monopoli dilakukan dua tahap, tahap I memperoleh penilaian dengan persentase 90% namun dengan revisi sesuai saran ahli, tahap II memperoleh persentase sebesar 94% tanpa ada revisi dengan kategori sangat layak. Berikut perbandingan penilaian ahli materi pada tahap I dan II yang ditampilkan melalui gambar diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil penilaian validasi ahli materi

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi yaitu penerapan dari media yang telah dikembangkan dan telah melalui uji ahli media dan ahli materi. Media tersebut

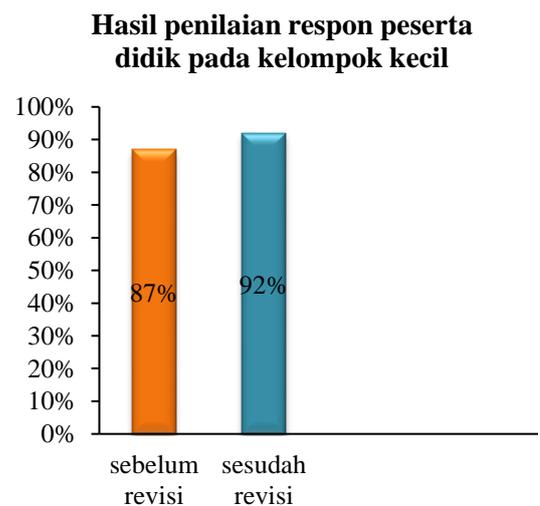
diujicobakan pada pembelajaran di kelas kepada peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari 6 peserta didik.



Gambar 3. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli

Evaluation (Evaluasi)

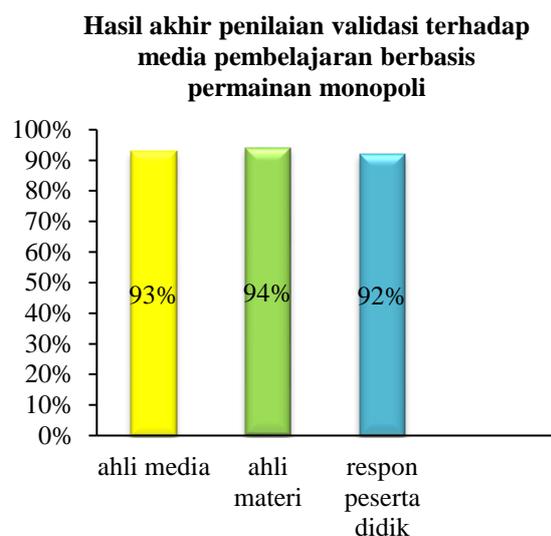
Evaluasi adalah tahap akhir dari model ADDIE. Tahap evaluasi merupakan kegiatan dari implementasi [19]. Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli [20]. Evaluasi hasil tanggapan peserta didik setelah diujicobakan lalu media pembelajaran tersebut diberikan penilaian berdasarkan angket untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Adapun hasil penilaian dari peserta didik dalam kelompok kecil dengan melalui dua tahap yaitu pada tahap I memperoleh persentase sebesar 87% namun adanya revisi sesuai tanggapan peserta didik dan tahap II tanpa revisi memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil dari tahap I dan tahap II, maka penilaian tersebut dapat digambarkan melalui diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil penilaian respon peserta didik pada kelompok kecil

Berdasarkan penilaian akhir dari ahli media, ahli materi dan respon peserta didik pada kelompok

kecil dapat digambarkan dalam diagram yaitu sebagai berikut:



KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPA kelas IV SD dengan tema materi sumber energi yang dikembangkan ini dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, peserta didik semangat mengikuti pembelajaran dan juga menjadi lebih aktif. Persentase dari ahli media sebesar 93%, ahli materi 94% dan respon peserta didik 92% jadi, rata - rata hasil penilaian keseluruhan yaitu 93% dengan kategori “sangat layak” sehingga monopoli pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1.] Triwiyanto, T. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Bumi Aksara.
- [2.] Ilhamdi, M. L., Novita, D., & Rosyidah, A. N. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA SD. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(02), 49-57.
- [3.] Handriani, L. S., Harjono, A., & Doyan, A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terstruktur dengan Pendekatan Sainifik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 210-220.
- [4.] Saputra, I. M. W. D., Ramdani, A., & Bahri, S. (2020, June). Analisis Implementasi Pendekatan Sainifik Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Dan Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa SMP Di Lombok Barat. In *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram* (Vol. 1, No. 1, pp. 46-51).
- [5.] Raharjo, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif

- [6.] Dan Menumbuhkan Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. (*Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang*).
- [6.] Sutirman. (2013). *Media dan Model – model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [7.] Solekhah, S. (2015). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV di SDN Babarsari. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 4(1).
- [8.] Kemala, F.N. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediiide Infografika.
- [9.] Ansori, L. I., Jaelani, A. K., & Affandi, L. H. (2020). Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sdn 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Progres Pendidikan*, 1(1), 33-41.
- [10.] Suhendrianto, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar. (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*).
- [11.] Sulviana, A., Jufri, A. W., & Japa, L. (2018, June). Pengaruh Model Pembelajaran 5e Terhadap Kesadaran Metakognitif dan Sikap Ilmiah Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Mts 1 Mataram. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 1, No. 1, pp. 20-25).
- [12.] Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 136-144.
- [13.] Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Perseda.
- [14.] Rosdiana, M., Hidayat, J. N., & Prijambodo, R. F. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok I. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).
- [15.] Risma, R., Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92-100.
- [16.] Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- [17.] Tegeh, M dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [18.] Arikunto, S. (2010). *Prosedur Pendidikan*. Yogyakarta: PT RIENEKE CIPTA.
- [19.] Nisa, R. (2015). Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana

- Malang. *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.*
- [20.] Enha, H. F. (2019). Pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi. *Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.*