

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIK**

#### **A. Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam melaksanakan pembelajaran, dibutuhkan komponen-komponen pendukung agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu komponen pendukung proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran itu sendiri adalah sebuah perantara yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik.

Menurut Satrianawati, media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya, sedangkan media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>9</sup> Guru dapat membuat media pembelajaran sekreatif mungkin agar peserta didik lebih mudah menerima materi yang sedang dipelajarinya dan pembelajaran menjadi lebih bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Falahudin, media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar atau guru ke peserta didik<sup>10</sup>. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan karena dalam media pembelajaran yang digunakan pasti mengandung sebuah materi Pelajaran. Isi dari materi Pelajaran inilah yang kemudian menjadi informasi yang ingin disampaikan guru kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan pelajaran kepada siswa dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. Karena dengan bantuan media

---

<sup>9</sup> Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Deepublish, 2017). hal.8

<sup>10</sup> Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, Edisi. 1 No. 1, Desember 2014, hal. 109.

pembelajaran memungkinkan pelajaran yang disajikan dengan cara yang lebih menarik.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Munadi menambahkan pula bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif<sup>11</sup>. Media pembelajaran dapat memudahkan penyampaian materi kepada siswa. Selain itu, karena materi yang dipelajari disajikan dengan lebih bervariasi, media pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran dapat berbentuk apa saja selama media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pengetahuan. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat Pakpahan yang mengatakan bahwa media secara sederhana dapat didefinisikan sebagai material apa saja yang dapat digunakan untuk mentransmisikan atau mengirimkan sesuatu<sup>12</sup>. Bentuk media yang dimaksud Pakpahan dapat berbentuk cetak, audio, maupun visual. Sehingga dapat dikatakan bahwa media seharusnya memiliki sifat yang fleksibel sehingga dapat digunakan untuk beberapa materi pelajaran.

Media pembelajaran disebut sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik belajar lebih aktif dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi, agar komunikasi yang terjadi dapat berjalan lancar maka dibutuhkanlah perantara yang efektif. Sebutan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi juga disetujui oleh Heinich. Heinich mengatakan bahwa media

---

<sup>11</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hal. 7-8

<sup>12</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Sekolah Dasar* (Sukabumi: CV Jejak, 2021)

pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer, dan instruktur<sup>13</sup>.

Dari penjelasan mengenai pengertian media pembelajaran, dapat disintesis bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang berisi rangsangan pikiran, perasaan, dan perhatian untuk mendorong proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai sarana komunikasi bagi guru kepada peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran. Apabila sebuah media pembelajaran tidak mengandung pesan atau informasi yang ingin disampaikan, maka media tersebut tidak bisa dikatakan sebagai media pembelajaran.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran**

Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tentunya memiliki maksud dan tujuan. Tujuan penggunaan media pembelajaran secara luas yaitu untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran. Tujuan lain dari media pembelajaran yaitu sebagai sarana prasarana untuk menunjang pembelajaran di kelas. Media pembelajaran juga bertujuan untuk menciptakan perasaan senang pada peserta didik saat belajar menggunakan media pembelajaran.

Achsin menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran antara lain:

- 1) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
- 2) Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.
- 3) Untuk mempermudah bagi peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
- 4) Untuk dapat mendorong keinginan peserta didik dapat mempengaruhi lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.
- 5) Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara peserta didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> Mustofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran*. (yayasan kita menulis, 2020). hal.4

<sup>14</sup> Ramen A Purba et al., *Pengantar Media Pembelajaran*, ed. Tonni Limbong (Yayasan Kita Menulis, 2020). hal. 29-30.

Secara klasik, tujuan berarti arah yang ingin dicapai. Dalam kaitannya dengan media pembelajaran, Mayer dalam Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana menyatakan tujuan media pembelajaran adalah menciptakan “*meaningful learning*” yang artinya pembelajaran yang bermakna<sup>15</sup>. Karena pemilihan media pembelajaran yang memiliki tujuan akan menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Lingkungan belajar yang aktif akan memicu peserta didik untuk belajar secara aktif dan mengoptimalkan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang peserta didik miliki.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disintesis bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Tujuan lain dari penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai sarana prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika peserta didik dapat memaknai pembelajaran yang dipelajari. Membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara konkret juga merupakan tujuan lain dari penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran juga bertujuan menciptakan pembelajaran berbasis *student-centered*.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik serta memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya dan media pendidikan mampu memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, serta menimbulkan persepsi yang sama.<sup>16</sup>

Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya

---

<sup>15</sup> Putri Kumala Dewi and Nia Budiana. 2018. Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran. Malang: UB Ppress, ISBN 978-602-432-569-5, hal.5,.

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).hal. 26-27

indra, (3) menciptakan minat belajar, (4) memungkinkan belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan peserta didik, (5) memberikan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.<sup>17</sup> Dengan adanya media pembelajaran, materi dapat disajikan menjadi lebih konkret dan memberikan pengalaman belajar yang sama terhadap apa yang dipelajari peserta didik. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra, sehingga peserta didik tetap dapat mempelajari sesuatu yang sulit secara langsung dengan bantuan media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar karena banyaknya sumber daya pembelajaran yang tersedia saat ini.

#### **d. Jenis – Jenis Media Pembelajaran**

Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam, seseorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.<sup>18</sup> Secara umum, media pembelajaran mempunyai jenis-jenis media pembelajaran yang pernah kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa media pembelajaran terdapat jenis-jenis adalah antara lain:

- a) Media berbasis visual, media yang memvisualkan catatan atau kabar yang dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar atau ilustrasi, sekta atau gambar garis. Unsur-unsur media visual yang harus dipertimbangkan menurut Kustandi dan Sujpto yaitu unsur kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, tektur, dan warna.
- b) Media berbasis audiovisual, media yang mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mengevaluasi apa yang telah didengar sehingga dapat mendapatkan informasi dengan apa yang ia dengar.
- c) Media *eduitment*, media yang menggabungkan prinsip hiburan dengan pendidik. Dengan adanya unsur hiburan, media berbasis *eduitment* ini akan lebih diminati peserta didik dibanding software pembelajaran biasa.

---

<sup>17</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2017), hal. 10-11.

<sup>18</sup> Syafrudin Nurdin, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta:PT Rajagrafindo Persada, 2016) hal. 121

d) Film animasi, media video audio yang didefinisikan sebagai gambar-gambar yang muncul dan bergerak sehingga pembelajaran lebih bermakna<sup>19</sup>.

Dari beberapa pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan pembelajaran dan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dengan efektif.

**e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran yang Baik**

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajara yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat ini menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan<sup>20</sup>. Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut :

1) Sesuai dengan tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.

2) Praktik, luwes dan bertahan

Media pembelajaran tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran mahal dan rumit. Simple dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta

---

<sup>19</sup> Andi Prastowo, Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoretis Dan Praktik (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 54-55.

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta, Rajawali Press, 2013) hal 74.

dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

3) Mampu dan terampil menggunakan

Apapun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

4) Keadaan peserta didik

Media disesuaikan dengan keadaan peserta didik, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran

5) Ketersediaan

Jangan sampai seorang guru menentukan dan memilih media yang tidak tersedia di sekolah. Jika guru tidak mampu membuat dan memproduksi media maka pilihlah media alternative yang tersedia di sekolah tersebut untuk menjelaskan materi pembelajaran.

Dalam penelitian ini media yang dibagi adalah media bahan (materil) yaitu berupa alat peraga yang digunakan untuk membantu menjelaskan materi gaya dan gerak pada pembelajaran IPA.

#### **f. Alat Peraga**

Ada beberapa pengertian tentang alat peraga pendidikan: a). Alat Peraga Pendidikan adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien b). Alat peraga pendidikan sebagai instrumen audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat siswa dalam mendalami suatu materi. c). Alat peraga pendidikan adalah media pendidikan berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan

dalam meraih tujuan-tujuan belajar. d). Alat peraga pendidikan adalah alat pembantu dalam mengajar agar efektif

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa alat peraga pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

## **2. Permainan Monopoli**

### **a. Sejarah Permainan Monopoli**

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang digemari oleh anak. Permainan yang terkenal di dunia dan menyebar di New York sejak tahun 1910 yaitu monopoli. Monopoli biasanya dimainkan oleh 2-4 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilempar dan apabila mata dadunya sama, maka akan mendapatkan satu

kesempatan lagi. Perjalanan bidak dimulai dari kotak start kemudian memutar dan kembali lagi ke start <sup>21</sup>Permainan monopoli ini merupakan mainan yang paling bersejarah dan dimainkan oleh banyak orang di dunia serta selalu dimainkan dari generasi ke generasi.

Permainan monopoli diciptakan pada awal tahun 1900-an oleh Lizzie Maggie yang dipatenkan pada tahun 1904. Permainan monopoli dikenal dengan istilah *The Landlord's Game* (Permainan Tuan Punya Tanah) yang kemudian dikomersilkan beberapa tahun kemudian<sup>22</sup>. Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran property dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Monopoli pembelajaran adalah sebuah sarana edukatif, dimana dimainkan oleh dua orang atau lebih. Tujuan utama

---

<sup>21</sup> Azizah dan Julianto, "Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar", Jurnal PGSD, 2013.

<sup>22</sup> Lamidjan Hadi Susarno Afifurrahman. 2014. Pengembangan Monopoli Panakawan dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku untuk Kelas I SDN Temu II Kanor Bojonegoro. Jurnal Pendidikan: Vol.01 No.01, hal 4.



dari permainan monopoli biasanya yaitu menguasai ilmu pengetahuan di dalam permainan monopoli tersebut dengan cara menjawab pertanyaan yang telah disediakan<sup>23</sup>.

### **b. Pengertian Monopoli**

Permainan monopoli bertujuan untuk menguasai semua petak melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti. Menurut Wulandari dan Sukrino monopoli adalah sebuah permainan papan dan perlombaan untuk mengumpulkan kekayaan<sup>24</sup>. Permainan monopoli dimainkan secara berkelompok dengan aturan satu individu memegang satu peranan. Media pembelajaran monopoli merupakan permainan yang relatif digemari oleh peserta didik karena mudah untuk dimainkan serta menyenangkan.

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang telah banyak dikenal baik oleh anak-anak, remaja, maupun dewasa<sup>25</sup>. Permainan monopoli dimainkan diatas papan atau kertas yang berbentuk persegi. diatas papan atau kertas persegi ini terdapat kotak-kotak yang akan menjadi sasaran untuk dikuasai oleh setiap pemain. Permainan monopoli memiliki aturan-aturan yang tidak boleh dilanggar oleh tiap pemain.

Monopoli pembelajaran adalah sebuah sarana edukatif, dimana dimainkan oleh dua orang atau lebih. Tujuan utama dari permainan monopoli biasanya yaitu menguasai ilmu pengetahuan di dalam permainan monopoli tersebut dengan cara menjawab pertanyaan yang telah disediakan<sup>26</sup>. Permainan dalam pembelajaran terkait dan saling berhubungan karena permainan dapat mengasah fokus siswa saat belajar.

---

<sup>23</sup> Dias Hendyanto Dwiputra, "Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Siduadi Sleman". (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016,hal. 19.

<sup>24</sup> Rahmawati Matondang dkk. 2021. Ragam Pembelajaran di SD/MI untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Junrejo, Batu: Literasi Nusantara. ISBN 978-623-329-013-5, h.159

<sup>25</sup> Ahmad Yasir Rifai. dkk. 2020. 28 Cara Senang Belajar Matematika. Magelang: Pustaka Rumah Cinta. E-ISBN 978-623-7961-10-9, hal.260

<sup>26</sup> Dias Hendyanto Dwiputra, "Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Siduadi Sleman". (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016,hal. 19.

Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memainkannya. Bagian-bagian dari sel dapat dianalogikan sebagai kota atau negarayang mewakili fungsi-fungsi tertentu pada permainan monopoli. Para pemain monopoli harus melakukan transaksi kombinasi yaitu menyewakan, membeli dan menjawab pertanyaan. Konsep media pembelajaran monopoli ini diadopsi dari permainan monopoli secara umum<sup>27</sup>. Monopoli dipilih karena dengan media ini dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi.

Prinsip dasar pembelajaran permainan monopoli adalah menguasai. Pada pembelajaran permainan monopoli, biasanya menguasai bukan hanya menguasai kekayaan, tetapi juga menguasai pengetahuan dan dapat memperoleh poin sebanyak mungkin dengan menjawab pertanyaan permainan.

### **c. Manfaat Permainan Monopoli**

Adapun manfaat dari permainan monopoli dalam pembelajaran antara lain

:

1. Kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan menarik, dikarenakan peserta didik mendapatkan pengalaman secara nyata untuk memahami konsep belajar dan gambar-gambar yang telah dimodifikasi serta model permainannya dapat lebih menarik peserta didik.
2. Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih interaktif dan aktif, sesuai dengan prinsip belajar. Slameto menjelaskan bahwa dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif dan belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya. Pendidik banyak memberikan kebebasan terhadap peserta didik untuk dapat mengamati sendiri, belajar sendiri dan memecahkan masalah

---

<sup>27</sup> Dea Aransa Vikagustianti, Sudarmin, Stephani Diah Pamelasari, "Pengembangan Media Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP", (Semarang: Jurnal IPA Terpadu, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2014), 3(2), hal. 470

sendiri. Adanya pembelajaran dengan memakai permainan monopoli ini dalam pembelajaran menjadikan lebih interaktif karena peserta didik mempunyai kesempatan untuk berinteraksi baik dengan temannya, lingkungan sekitar dan pendidik.

3. Dengan adanya media ini dapat mengefesiensi waktu dan tenaga, ketepatan dalam mengolah waktu dan tenaga yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran atau ketepatan dalam penggunaan waktu dan tenaga.
4. Merubah peran pendidik ke arah yang lebih produktif, supaya pendidik mempunyai kemampuan untuk mengubah perilaku peserta didik yang lebih produktif
5. Memudahkan dan menyederhanakan dalam pengoperasiannya.
6. Sesuatu yang mengasikan untuk dilakukan karena pemain berlomba-lomba untuk mengumpulkan kekayaan dan menjadi menang<sup>28</sup>.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan permainan monopoli**

Terdapat kelebihan dan kekurangan menggunakan permainan monopoli.<sup>29</sup>

Kelebihan permainan monopoli :

- 1) Permainan monopoli ini mampu memotivasi peserta didik agar tetap dapat belajar dan mengubah pola pikir peserta didik bahwa belajar bukan hanya terfokus oleh buku mata pelajaran saja.
- 2) Membuat suasana kondisi pembelajaran di kelas lebih menyenangkan tidak membosankan.
- 3) Peserta didik merasa gembira dan antusias dalam mengikuti pembelajaran

Kekurangan permainan monopoli:

- 1) Produk ini memerlukan persiapan serta konsep yang matang sesuai dengan mata pelajaran.
- 2) Kurangnya pemahaman peserta didik dalam konsep aturan permainan

<sup>28</sup> Dina, Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Iii Dengan Menggunakan Media Politik (Monopoli Matematika) Pada Matematika Materi Pengukuran Berat, (Madiun, Jurnal Review Pendidikan Islam, 2014) Vol. 01, hal. 198

<sup>29</sup> Restiana, "Pengembangan Software Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung" (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2017), hal. 73

- 3) Peserta didik akan kebingungan menjawab soal jika peserta didik tidak mengerti tentang materi yang telah diajarkan sebelumnya.

#### **e. Peraturan permainan monopoli**

Pemain dapat menjalankan pion dengan melempar dadu secara bergantian. Tujuan dari menjalankan pion adalah memasuki petak-petak di papan permainan monopoli. Poin dadu bergerak dari satu kotak ke kotak lain sesuai dengan jumlah nilai dadu yang ditampilkan. Peraturan permainan monopoli ini dijelaskan dalam lembar petunjuk.

#### **f. Spesifikasi Permainan Monopoli**

Berikut alat dan komponen yang terdapat pada permainan monopoli:

- 1) Papan monopoli
- 2) Perlengkapan kartu
- 3) Dadu
- 4) Pion

### **B. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA adalah salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Pembelajaran IPA mengajarkan siswa untuk lebih aktif dan berpikir kritis tentang hal-hal yang belum mereka pahami. Selain itu, materi penyelidikan atau penemuan sering ditemukan dalam pembelajaran IPA, yang dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Kusumaningrum IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam yaitu segala yang ada di alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya<sup>30</sup>. Dengan kata lain, IPA mempelajari semua yang ada di alam semesta, baik objek yang dapat diamati dan dijangkau oleh indra maupun fenomena alam.

Pembelajaran IPA berfokus pada pemberian pengalaman langsung untuk membantu siswa memperoleh kemampuan untuk menjelajahi dan memahami alam

---

<sup>30</sup> Diana Kusumaningrum, "Literasi Lingkungan Dalam kurikulum 2013 dan Pembelajaran IPA di SD", Indonesian Journal of Natural Science Education, Vol. 1 No. 2, November 2018, hal. 59.

sekitar secara ilmiah. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk membantu siswa mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang apa yang mereka lakukan.

Berdasarkan kebijakan pada awal tahun ajaran 2022-2023 terdapat kebijakan pemulihan pembelajaran melalui pembaharuan kurikulum pada setiap jenjang pendidikan yaitu salah satunya di satuan pendidikan Sekolah Dasar ( SD ) yaitu penerapan kurikulum merdeka. Pada penerapan kurikulum merdeka terdapat analisis Capaian Pembelajaran (CP) untuk menyusun tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Capaian Pembelajaran (CP) adalah kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap tahap perkembangan untuk setiap mata pelajaran.<sup>31</sup>

Dalam penerapan di kurikulum merdeka materi gaya dan gerak berada di Fase B ( Umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A). Adapun Capaian Pembelajaran ( CP ), tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran dalam materi gaya dan gerak sebagai berikut :

**Tabel 2. 1 Ruang Lingkup Materi Dan Tujuan Pembelajaran**

Capaian Pembelajaran ( CP )	Materi Inti	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mendeskripsikan jenis-jenis gaya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. ( C3 )	Konsep gaya, Jenis-jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk beda	Peserta didik dapat mendemonstrasikan cara menggerakkan benda, misalnya didorong atau dilempar. ( C2 )
		Peserta didik dapat mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi gerak benda, misalnya jatuh bebas akibat gravitasi, gerak di

<sup>31</sup> Saryanto, Pentingnya Penguatan Pendidikan Karakter Di Masa Merdeka Belajar, ed. Made Martini (Media Sains Indonesia, 2023).hal 124-126

		lantai yang datar karena dorongan. ( C2 )
		Peserta didik dapat memberi contoh dalam kehidupan sehari-hari cara gaya mengubah bentuk atau gerak. ( C2 )

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menekankan pada ranah kognitif untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang akan dikembangkan pada muatan IPA kelas IV SD dengan materi gaya dan gerak.

### C. Materi Pembelajaran Gaya dan Gerak

Dalam kehidupan sehari-hari tanpa disadari kita sering menyebabkan benda bergerak. Misalnya saat kita melempar bola, menarik mainan dengan tali, bermain plastisin, atau membuka dan menutup pintu. Gaya menjadi bagian yang tak lepas dari kehidupan manusia sehari-hari, mulai dari menggerakkan tubuh, memindahkan barang, hingga melakukan pekerjaan lain.

#### 1. Pengertian Gaya

Gaya adalah suatu kekuatan yang mengakibatkan benda yang dikenainya dapat mengalami gerak, perubahan kedudukan, atau perubahan bentuk<sup>32</sup>. Gaya juga dapat diartikan sebagai tarikan atau dorongan yang menggerakkan benda dan mempunyai arah dan besaran tertentu. Hal tersebut secara tidak sadar sering kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Gaya selalu ada ke mana pun. Gaya selalu mendorong dan menarik benda-benda agar dapat bergerak. Tidak ada benda yang bergerak dengan sendirinya. Tanpa adanya gaya, segalanya akan tetap diam. Kekuatan sebuah gaya diukur dalam Newtown ( N ). Sebuah gaya yang bekerja pada benda menyebabkan benda tersebut mulai bergerak lebih cepat atau lebih lambat, sedangkan dua gaya yang

<sup>32</sup> Ari Subekti, Buku Siswa SD/MI Kelas IV IPA (Depok:CV.Arya Duta,2018).hal 6

sama besar bekerja dengan arah yang berlawanan akan mengubah bentuk benda dan ukuran benda. Jadi, **gerak** adalah perpindahan posisi benda dari tempat asalnya karena adanya gaya<sup>33</sup>. Dengan demikian gaya adalah penyebab gerak an gerak adalah akibat dari gaya. Contohnya sepeda bergerak karena ada orang yang mengayuhnya ( memberikan gaya otot ).

Berikut adalah perbedaan gaya dan gerak

*Tabel 2. 2 Perbedaan gaya dan gerak*

Gaya	Gerak
Gaya dapat menyebabkan benda bergerak	Grak dapat terjadi karena perngaruh gaya
Gaya dapat membuat benda semakin cepat atau lambat	Gerak tidak dapat melambat atau dipercepat tanpa adanya gaya
Gaya dapat mengubah arah gerak benda	Gerak tidak bisa mengubah arah benda
Gaya adalah sesuatu yang tidak dapat dilihat namun dapat dirasakan	Gerak bisa dilihat
Gaya tidak harus dipengaruhi oleh gerak	Gerak dipengaruhi oleh gaya

## 2. Jenis-jenis gaya

Ada beragam jenis gaya disekitar kita. Berikut ini jenis-jenis gaya beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari .

### 1. Gaya Otot

Gaya otot adalah gaya yang dikeluarkan dari manusia atau hewan

<sup>33</sup> Amalia Fitri, dkk.” Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV SD”. ( Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021), hal. 64-79.

menggunakan otot pada tubuh mereka. Kita menggunakan gaya otot untuk mendorong, menarik, atau mengangkat benda.

## **2. Gaya gesek**

Gaya gesek merupakan gaya yang ditimbulkan oleh dua permukaan yang saling bersentuhan. Lantai yang licin membuat kita sulit berjalan di atasnya karena gaya gesek yang terjadi antara kaki dengan lantai. Gaya gesek ditimbulkan oleh gesekan antara dua permukaan benda. Misalnya ban mobil yang melaju di atas jalan beraspal. Mobil dapat berhenti ketika direm karena adanya gaya gesek antara permukaan ban mobil dengan jalan.

## **3. Gaya pegas**

Gaya pegas ditimbulkan oleh keelastisan suatu benda, contohnya saat kamu bermain panahan, karet akan mendorong anak panah terontar dengan cepat dan jauh, pegas dan busur panah.

## **4. Gaya gravitasi**

Gaya gravitasi ialah salah satu jenis gaya yang dipengaruhi oleh gaya tarik suatu benda ke pusat benda tersebut. Hal inilah yang menyebabkan benda-benda di Bumi tidak melayang-layang. Jika tidak ada gaya gravitasi, semua benda yang kita lemparkan ke atas dapat dengan mudah hilang karena melayang ke angkasa. Bahkan, manusia sendiri dapat terbang dan sulit untuk kembali ke rumah.

Gaya gravitasi bumi adalah gaya tarik menarik sebuah benda menuju pusat bumi. Contohnya ketika buah mangga atau buah kelapa jatuh ke tanah.

## **5. Gaya magnet**

Gaya magnet merupakan gaya yang ditimbulkan oleh tarikan atau dorongan dari magnet. Contoh gaya magnet adalah tertariknya paku ketika didekatkan dengan magnet. Benda-benda dapat tertarik oleh magnet jika masih berada dalam medan magnet. Jadi, gaya magnet adalah bentuk gaya yang memiliki kemampuan menarik benda berbahan khusus yang ditimbulkan akibat adanya magnet didalamnya. Magnet memiliki



kemampuan untuk menolak benda sekaligus bisa menarik dan mempertahankan benda tersebut tetap menempel.<sup>34</sup>

### 3. Pengaruh Gaya

Gaya mengakibatkan adanya perubahan pada benda. Dengan kata lain, gaya dapat mempengaruhi suatu benda. Pengaruh gaya terhadap benda adalah sebagai berikut.

1. Gaya mempengaruhi gerak benda
  - a. Gaya Memengaruhi Benda Diam Menjadi Bergerak. Dalam kegiatan sehari-hari banyak sekali contoh gaya yang menyebabkan benda diam menjadi bergerak, antara lain Mobil-mobilan kita tarik akan bergerak maju, gerobak akan tetap diam jika tidak ada gaya tarik dari sapi, sepeda akan tetap diam di tempat jika diberi gaya dorong dengan cara mengayuh pedalnya.
  - b. Gaya Membuat Benda Bergerak Menjadi Diam. Hal ini terjadi karena pergerakan yang kita berikan kepada sebuah benda, menyebabkan benda tersebut tidak melanjutkan pergerakan yang terjadi sebelumnya. Contohnya ketika kita menghentikan bola yang bergulir menggunakan kaki, mobil yang terhenti setelah kita menginjak remnya, sepeda yang terhenti karena rem.
  - c. Gaya Mengubah Kecepatan Gerak Benda.
  - d. Gaya mengubah arah gerak benda

2. Gaya mengubah bentuk benda

Benda bisa berubah bentuk karena gaya berupa tekanan terjadi pada benda tersebut. Perubahan bentuk benda dipengaruhi oleh besar kecilnya gaya yang diusahakan. Contohnya Telur yang jatuh ke tanah langsung pecah karena berbenturan dengan tanah. Telur yang semula bulat menjadi

---

<sup>34</sup> Amalia Fitri, dkk. "Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV SD". ( Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021), hal. 64-79.

pecah sehinggakuning telur dan putih telur berceceran. Gaya tarik bumi juga mempercepat gerak telur yang jatuh ke tanah.<sup>35</sup>

#### **D. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar**

Setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Sebagai seorang guru harus memahami karakteristik siswa. Pemahaman guru terhadap karakteristik siswa merupakan hasil positif dari guru yang mampu merencanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Jika guru merencanakan pembelajaran secara berbeda sesuai dengan karakteristik siswa, maka siswa akan kesulitan menerima materi yang disampaikan guru.

Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran maka kegiatan pembelajaran terdapat interaksi belajar mengajar antara guru dengan peserta didik. Interaksi keduanya harus dalam proses komunikasi yang aktif dan edukatif yang saling menguntungkan kedua belah pihak agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Dengan begitu, adanya proses pembelajaran yang baik akan mencapai tujuan pembelajaran sehingga peserta didik mengalami perubahan perilaku melalui kegiatan belajar. Maka, guru harus dapat memahami karakteristik masing-masing peserta didik dalam setiap pembelajaran.

Di sekolah dasar terdapat dua fase, yaitu kelas rendah antara usia 7 tahun – 9 tahun yaitu siswa yang duduk di kelas I, II, dan III dan kelas tinggi antara usia 10 tahun – 12 tahun yaitu siswa yang duduk di kelas IV, V, dan VI sekolah dasar. Karakter siswa kelas rendah dan kelas tinggi sangatlah berbeda. Siswa kelas rendah masih membutuhkan bantuan dari gurunya, namun siswa kelas tinggi sudah mulai dapat berusaha sendiri tanpa bantuan jika guru belum dapat membantu. Ada beberapa ciri-ciri pada siswa kelas kelas tinggi, adapun ciri-ciri tersebut, sebagai berikut:

---

<sup>35</sup> Iis Nur Aisyah. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk siswa SD/MI Kelas IV. (Kota Depok: CV Arya Duta, 2022). hal. 50-53.

- (1) perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari, (2) ingin tahu, ingin belajar dan realistis, (3) timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus, (4) anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah, (5) anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peergroup* untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.<sup>36</sup>

Oleh karena itu, rasa ingin tahu siswa sangat tinggi, siswa lebih tertarik untuk beraktivitas secara aktif, dan siswa selalu ingin didengar pendapatnya.

Di Sekolah Dasar terdapat siswa kelas rendah dan kelas tinggi. Keduanya memiliki perbedaan dari sikap, tutur kata dan sifatnya. Kelas rendah itu ialah kelas 1-3, siswa kelas ini masih sangat membutuhkan bantuan dari guru. Sedangkan, kelas tinggi dimulai dari kelas 4-6 yang sedikit mulai sedikit sudah dapat berdiri sendiri jika guru dapat belum membantu. Kelas IV termasuk ke dalam kelas tinggi, adapun beberapa ciri- ciri yang dapat diketahui pada siswa kelas tinggi yaitu sebagai berikut:

- 1) Minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit;
- 2) Amat realistik, rasa ingin tahu dan ingin belajar;
- 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal atau mata pelajaran khusus sebagai mulai menonjolnya bakat-bakat khusus;
- 4) Sampai usia 11 tahun peserta didik membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Setelah usia ini pada umumnya peserta didik menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya;
- 5) pada masa ini peserta didik memandang nilai (angka rapot) sebagai ukuran tepat mengenai prestasi sekolahnya; dan
- 6) Gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama. Dalam permainan itu mereka tidak terikat lagi dengan aturan permainan tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.<sup>37</sup>

<sup>36</sup> Evita Adnan dkk, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta:UNJ Press, 2016), hal. 101.

<sup>37</sup> Dirman dan Cici Juarsih, *Karakteristik Peserta Didik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal. 59- 60

## **E. Media Pembelajaran MONORA sebagai media pembelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak kelas IV SD**

Berdasarkan teori-teori yang sudah dipaparkan, maka pengembangan ini akan mengembangkan sebuah permainan monopoli pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak yaitu Monopoli Gembira ( MONORA ). Perbedaan permainan monopoli ini dengan permainan monopoli yang lain adalah, melibatkan peserta didik agar mengamati, menanya, dan mencoba. Media pembelajaran ini berisi materi pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan peserta didik, serta dibuat dalam bentuk media pembelajaran yang menyenangkan. Peneliti memilih permainan ini karena sangat digemari oleh anak-anak dan dengan permainan monopoli anak sudah mengenal permainan yang mendunia tersebut.

Konsep MONARA ( monopoli gembira ) yang peneliti kembangkan ini hampir sama dengan monopoli lainnya, hanya saja ada beberapa komponen yang diubah, ditambah dan dihilangkan. Cara memainkan MONARA ( monopoli gembira ) yaitu pertama Permainan diawali dengan masing-masing dapat menentukan maskot atau pion yang ingin digunakan terlebih dahulu kemudian menentukan urutan bermain, permainan monopoli ini terdiri dari 24 petak. Pada setiap petaknya terdapat gambar dan pertanyaan-pertanyaan yang dibuat berdasarkan CP, dan TP pada materi. Petak-petak tersebut berisi sama halnya permainan monopoli lainnya berupa start/finish, informasi umum, kesempatan ( pertanyaan dan poin ), pajak ( pengurangan poin ) dll. Pemain melemparkan dadu kelantai untuk memindahkan pionnya, Pada permainan ini setiap petak berisi kata kunci dari materi gaya dan gerak yang apabila pemain berhenti pada petak tersebut peserta didik harus mengambil kartu pertanyaan kemudian menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut. Apabila jawabannya benar, peserta didik akan mendapatkan poin sesuai dengan yang tertera pada kartu dan dapat melanjutkan permainan.

Peserta didik yang berhenti pada petak kesempatan harus mengambil kartu kesempatan kemudian mengikuti instruksi yang terdapat pada kartu kesempatan

tersebut. Tugas dari setiap kelompok yaitu mengumpulkan poin sebanyak banyaknya dengan menjawab soal atau pertanyaan yang terdapat pada kartu pertanyaan yang memiliki poin yang berbeda-beda.

Selanjutnya adapun komponen dalam permainan MONORA ini terdiri dari, (1) papan permainan, didalamnya terdiri dari 24 petak , 1 petak start/finish, 7 petak pertanyaan ( berisi soal-soal tentang gaya), 6 petak kesempatan ( berisi peluang untuk maju atau mundur ), 4 petak tantangan (berisi tantangan yang berhubungan dengan materi gaya), 5 petak informasi umum, 1 petak penjara. (2) Pion, sebagai mewakili langkah pemain, (3) Dadu, berfungsi menunjukkan berapa langkah yang harus dijalankan oleh pion.

Petak-petak yang terdapat dalam permainan ini seperti petak informasi umum, petak kesempatan, dan petak pertanyaan terdapat isi materi dari gaya dan gerak pembelajaran IPA SD. Petak informasi umum hanya seputar informasi materi saja. Namun, dalam petak kesempatan terdapat pertanyaan yang dapat dijawab oleh siswa jika benar jawabannya maka siswa mendapatkan poin tersebut. Begitu juga sama dengan petak pertanyaan.

keunggulan dari media pembelajaran *Pemainan Monopoli Gembira* ini yaitu menyajikan materi pembelajaran IPA tentang gaya dan gerak secara ringkas dan menarik, dibuat dengan desain dan warna yang menarik agar dapat menarik perhatian siswa untuk memainkannya, serta mudah dipahami karena menggunakan bahasa sesuai karakteristik anak. Diharapkan dengan melalui permainan monopoli gembira ( MONORA ) ini mampu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran IPA materi gaya dan gerak dan dapat diimpilkasikan dalam kehidupan sehari-hari.

#### **F. Hasil Penelitian yang Relevan**

Adapun penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli yang dilakukan oleh Solekha yang berjudul Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SD N Babarsari. Hasil dari penelitian ini disebutkan dari ahli materi memperoleh persentase penilaian dengan kategori “Sangat Baik”. Menurut uji coba lapangan

awal mendapatkan persentase 85% yaitu termasuk kategori “Layak”. Menurut uji coba lapangan utama mendapatkan hasil persentase 93,7% yaitu termasuk kategori “Layak”. Uji coba terakhir persentase 97,5% yaitu termasuk kategori “Layak”.<sup>38</sup> Dari hasil tersebut dapat pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Dias Hendyanto Dwiputra, menyatakan bahwa pengembangan media monopoli pembelajaran penggolongan hewan untuk siswa kelas 4 sekolah dasar negeri 1 Sinduadi Sleman melalui 9 langkah pengembangan berlandaskan model pengembangan *borg and gall* menghasilkan pengembangan media dengan hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,75, ahli media mendapatkan skor 4, hasil uji coba lapangan mendapatkan presentase nilai 98,1% dan layak digunakan.<sup>39</sup>

Afifurrahman dan Lamidjan Hadi Susarno yang berjudul Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro. Terdapat perbedaan cara bermain dengan penelitian sebelumnya<sup>40</sup>

Dari beberapa hasil penelitian relevan di atas, terlihat bahwa media pembelajaran permainan monopoli dapat menarik perhatian peserta didik dan memberikan kemudahan dalam memahami materi sehingga media pembelajaran layak digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Atma Hidayat, menyatakan pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik kelas V SD Siti Aminah Surabaya dapat disimpulkan jika media permainan monopoli yang dikembangkan tergolong kategori baik dan efektif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan rata-rata nilai tes peserta didik yang mencapai angka sebesar 87,9 dan melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) di

<sup>38</sup> Solekha, "Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema "Tempat Tinggalku" Untuk Peserta Didik Kelas Iv Di Sd Negeri Babarsari", (Jakarta: Arikel Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hal. 3

<sup>39</sup> Dias Hendyanto Dwiputra, "Pengembangan Media Monopoli Pengembangan Ipa Penggolongan Hewan Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Siduadi Sleman" (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), hal. 19.

<sup>40</sup> Afifurrahman Dan Lamidjan Hadi Susarno, "Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan Dalam Pembelajaran Tematik Integrative Tema Pengalamanku Untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu Ii Kanor Bojonegoro Tahun Ajaran 2014/2015", (Semarang : Jurnal Fakultas Ilmu Dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2015). hal. 1

SD Siti Aminah yang mencapai angka sebesar 70, maka tujuan pembelajaran dengan media permainan monopoli batik di SD Aminah telah tercapai.<sup>41</sup>



---

<sup>41</sup> Atma Hidayat dan Muhajir, "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya", Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol. 3 No. 2. (2015), hal.218.