



**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI GAME  
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS  
SISWA KELAS V SD GUGUS LARASATI  
KECAMATAN GUNUNGPATI  
KOTA SEMARANG**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh**

**PUTRIANA BUNGA ASHARI**

**NIM 1401413477**

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putriana Bunga Ashari

NIM : 1401413477

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Game untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang” benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 18 Mei 2017

Peneliti,



Putriana Bunga Ashari

NIM. 1401413477

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang”,

Nama : Putriana Bunga Ashari

NIM : 1401413477

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 18 Mei 2017

Pembimbing Utama

Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag

NIP. 195801051987031001

Pembimbing Pendamping

Dr. Eko Purwanti, M.Pd.

NIP.195710261982032001

Mengetahui,

Keua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Semarang

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 19600820198703100

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang” karya,

Nama : Putriana Bunga Ashari

NIM : 1401413477

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program PGSD, FIP, Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, tanggal 20 Juni 2017.

Semarang, Juni 2017

### Panitia Ujian



Ketua  
Fakhrudin, M.Pd.  
NIP. 195604271986031001

Sekretaris,



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
NIP. 197701262008121003

Penguji,



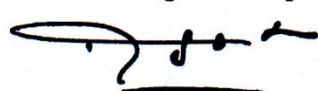
Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd.  
NIP. 195605121982031003

Pembimbing Utama,



Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag.  
NIP. 195801051987031001

Pembimbing Pendamping,



Dr. Eko Purwanti, M.Pd.  
NIP. 195710261982032001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

1. *Play is the highest form of research. (Albert Einstein)*
2. Bersemangatlah pada apa yang bermanfaat bagimu. (HR.Muslim)

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta (Alm. Bapak Budi Hari dan Ibu Sri Suwasti) yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberi semangat dalam menyelesaikan studi di PGSD.
2. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Program Studi/ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. H. A. Zaenal Abidin, M.Pd., dosen penguji utama;
5. Drs. A. Busyairi Harits, M.Ag., pembimbing utama yang telah memberikan masukan selama penulisan skripsi kepada peneliti;
6. Dr. Eko Purwanti, M.Pd., pembimbing pendamping yang telah memberikan masukan selama penulisan skripsi kepada peneliti;
7. Seluruh Kepala SD di Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang
8. Seluruh Guru Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang
9. Seluruh siswa Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang

10. Teman-teman mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan yang terbaik kepada kita semua. Peneliti berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca terutama dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bidang pendidikan.

Semarang, 18 Mei 2017

Peneliti

Putriana Bunga Ashari

NIM.1401413477



The logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES) is a large, stylized yellow emblem with a central white vertical element and a red flame-like shape at the top. Below the emblem, the text 'UNNES' is written in a large, bold, blue sans-serif font, and 'UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG' is written in a smaller, blue sans-serif font below it.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## ABSTRAK

Ashari, Putriana Bunga. 2017. *Pengembangan Media Monopoli Game untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang*. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs.A.Busyairi Harits,M.Ag dan Pembimbing II: Dr. Eko Purwanti,M.Pd.387 hlm.

Berdasarkan laporan tahunan UNESCO *Education For All Global Monitoring Report 2012*, kualitas pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 120 negara di seluruh dunia. Hasil penelitian Kemendikbud (2014) memaparkan bahwa ditemukan permasalahan pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sehingga masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan. Permasalahan tersebut juga terjadi di SDN Pakintelan 01 yaitu pembelajaran IPS belum optimal dalam menggunakan media yang mendukung, sehingga siswa tidak menemukan pengetahuan sendiri dan hasil belajar IPS masih rendah sehingga perlu adanya pengembangan media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS yang sesuai dengan materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah kelas V SD Gugus Larasati? Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media monopoli *game* yang layak dan efektif dalam pembelajaran IPS.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produk akhir. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Gugus Larasati dengan sampel adalah siswa kelas V SDN Pakintelan 01. SDN Pakintelan 03. SDN Plalangan 04 menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, uji persyaratan analisis, data akhir dengan uji t dan uji *N-gain*, serta data deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media monopoli *game* dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi dengan presentase penilaian kelayakan media yaitu 92,8% termasuk kriteria sangat layak, penilaian kelayakan materi yaitu 91,6% termasuk kriteria sangat layak; (2) media monopoli *game* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif yang dibuktikan dari adanya perbedaan rata-rata pemahaman siswa melalui uji t sebesar 7,340 dan peningkatan rata-rata (*N-gain*) sebesar 0,46 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar IPS siswa materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah. Saran dalam penelitian ini adalah agar guru dapat menggunakan media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS.

**Kata kunci: Monopoli Game ; Hasil Belajar; IPS**



## DAFTAR ISI

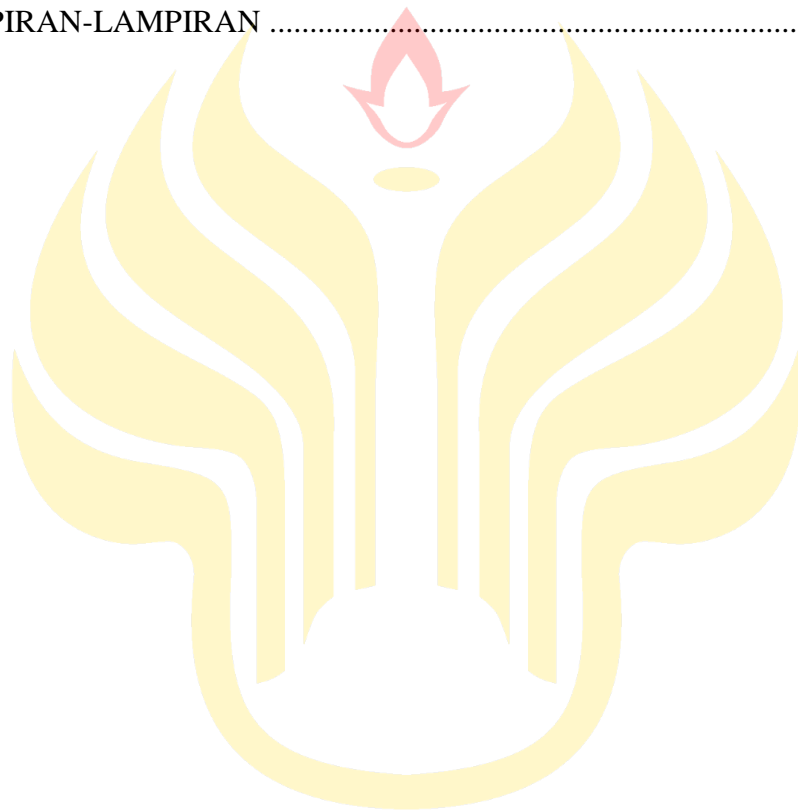
Halaman

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL.....                             | i    |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....              | ii   |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING.....                    | iii  |
| PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....                  | iv   |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN .....                     | v    |
| PRAKATA .....                                  | vi   |
| ABSTRAK .....                                  | viii |
| DAFTAR ISI.....                                | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                              | xiii |
| DAFTAR GAMBAR .....                            | xv   |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                           | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                         | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....                | 1    |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                 | 11   |
| 1.3 Pembatasan Masalah .....                   | 11   |
| 1.4 Rumusan Masalah .....                      | 13   |
| 1.5 Tujuan Penelitian .....                    | 13   |
| 1.6 Manfaat Penelitian .....                   | 14   |
| 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan ..... | 16   |
| 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan ..... | 21   |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA .....                    | 22   |

|  |    |
|--|----|
| 2.1 Kajian Pustaka.....                              | 22 |
| 2.1.1 Hakikat Hasil Belajar .....                    | 22 |
| 2.1.1.1 Pengertian Belajar .....                     | 22 |
| 2.1.1.2 Ciri dan Unsur Belajar .....                 | 23 |
| 2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar..... | 25 |
| 2.1.1.4 Hasil Belajar.....                           | 29 |
| 2.1.1.5 Pengertian Pembelajaran.....                 | 32 |
| 2.1.1.6 Komponen Pembelajaran .....                  | 34 |
| 2.1.2 Hakikat IPS SD .....                           | 36 |
| 2.1.2.1 Pengertian IPS di SD.....                    | 36 |
| 2.1.2.2 Tujuan IPS di SD .....                       | 37 |
| 2.1.2.3 Ruang Lingkup Materi IPS di SD .....         | 38 |
| 2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran .....               | 40 |
| 2.1.3.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....         | 40 |
| 2.1.3.3.2 Manfaat Media Pembelajaran .....           | 42 |
| 2.1.3.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....        | 46 |
| 2.1.3.3.4 Pengembangan Media Pembelajaran .....      | 48 |
| 2.1.3 Media <i>Game</i> .....                        | 53 |
| 2.1.4 Permainan Monopoli.....                        | 60 |
| 2.1.5 Pengembangan Media Monopoli <i>Game</i> .....  | 62 |
| 2.2 Kajian Empiris .....                             | 67 |
| 2.3 Kerangka Teoretis .....                          | 78 |
| 2.4 Kerangka Berfikir.....                           | 79 |

|   |            |
|---|------------|
| 2.5 Hipotesis Penelitian.....   | 82         |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>                                     | <b>83</b>  |
| 3.1 Jenis Penelitian.....   | 83         |
| 3.2 Desain Penelitian.....  | 84         |
| 3.3 Prosedur Penelitian.....  | 90         |
| 3.4 Subjek,Lokasi,Waktu Penelitian.....                                   | 95         |
| 3.5 Variabel Penelitian.....  | 96         |
| 3.6 Populasi dan Sampel Penelitian.....                                   | 99         |
| 3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....                            | 100        |
| 3.8 Uji Coba Instrumen, Validitas, Realibilitas.....                      | 105        |
| 3.9 Analisis Data.....  | 115        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                                   | <b>124</b> |
| 4.1 Hasil Penelitian.....   | 124        |
| 4.1.1 Pemanfaatan Media yang Digunakan dalam Pembelajaran IPS.....        | 124        |
| 4.1.2 Pengembangan Produk.....  | 129        |
| 4.1.3 Hasil Produk.....   | 140        |
| 4.1.4 Hasil Uji Coba Produk.....  | 160        |
| 4.1.5 Analisis Data.....  | 168        |
| 4.2 Pembahasan.....   | 179        |
| 4.2.1 Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran IPS.....                       | 179        |
| 4.2.2 Pengembangan Media Monopoli <i>Game</i> dalam Pembelajaran IPS..... | 182        |
| 4.2.3 Kelayakan Media Monopoli <i>Game</i> dalam Pembelajaran IPS.....    | 185        |
| 4.2.4 Keefektifan Media Monopoli <i>Game</i> dalam Pembelajaran IPS.....  | 188        |

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| BAB V PENUTUP.....      | 201 |
| 5.1 Simpulan .....      | 201 |
| 5.2 Saran.....          | 202 |
| DAFTAR PUSTAKA .....    | 203 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN ..... | 207 |

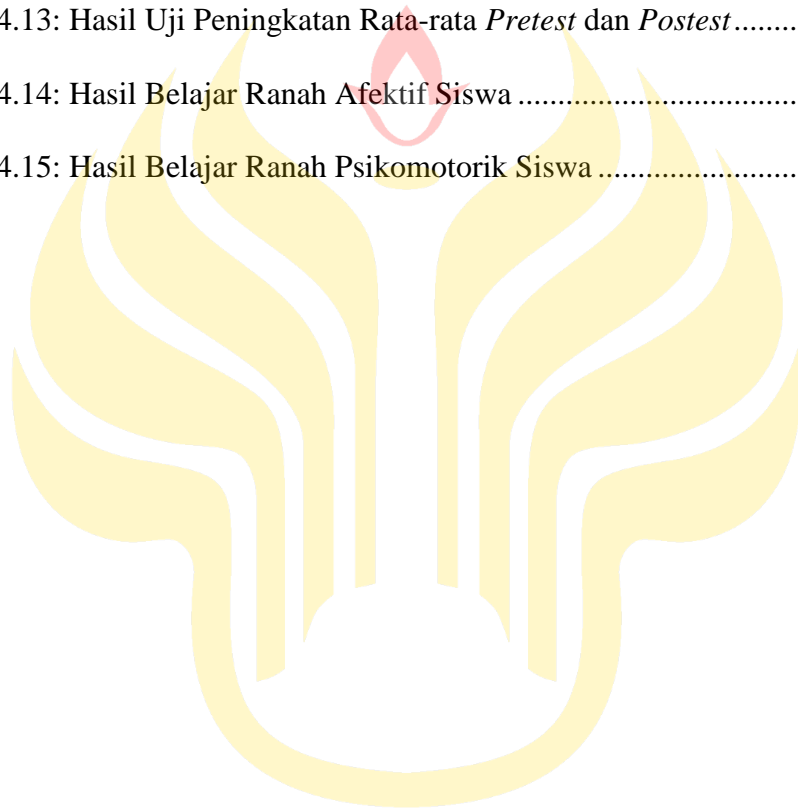


**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR TABEL

|  | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 3.1: Rekapitulasi Uji Validitas Soal.....                            | 107     |
| Tabel 3.2: Hasil Analisis Validitas Butir Soal .....                       | 108     |
| Tabel 3.3: Hasil Analisis Realibilitas Soal.....                           | 111     |
| Tabel 3.4: Indeks Kesukaran Soal.....                                      | 112     |
| Tabel 3.5: Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....             | 112     |
| Tabel 3.6: Klasifikasi Daya Pembeda .....                                  | 114     |
| Tabel 3.7: Hasil Analisis Daya Beda Soal .....                             | 114     |
| Tabel 3.8: Hasil Uji Coba Soal .....                                       | 115     |
| Tabel 3.9: Kriteria Penilaian Validasi Ahli.....                           | 116     |
| Tabel 3.10: Kriteria PenilaianTanggapan Guru dan Siswa.....                | 117     |
| Tabel 3.11: Klasifikasi krtireria ketuntasan hasil belajar afektif .....   | 122     |
| Tabel 3.12: Klasifikasi krtireria ketuntasan hasil belajar psikomotor..... | 123     |
| Tabel 4.1: Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....                     | 129     |
| Tabel 4.2: Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru .....                      | 131     |
| Tabel 4.3: Hasil Validasi Media oleh Ahli Media .....                      | 141     |
| Tabel 4.4: Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi.....                      | 145     |
| Tabel 4.5: Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....               | 161     |
| Tabel 4.6: Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk .....               | 163     |
| Tabel 4.7: Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Pemakaian.....            | 165     |
| Tabel 4.8: Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Pemakaian.....            | 166     |

|  |     |
|--|-----|
| Tabel 4.9: Hasil Belajar IPS pada Uji Coba Pemakaian .....                           | 168 |
| Tabel 4.10: Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....            | 171 |
| Tabel 4.11: Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....           | 172 |
| Tabel 4.12: Hasil Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....   | 173 |
| Tabel 4.13: Hasil Uji Peningkatan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ..... | 174 |
| Tabel 4.14: Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa .....                                  | 176 |
| Tabel 4.15: Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siswa .....                             | 178 |



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR GAMBAR

|   | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2.1: Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....                             | 41      |
| Gambar 2.2: Kerangka Teoretis Media Monopoli <i>Game</i> .....              | 79      |
| Gambar 2.2: Kerangka Berpikir Media Monopoli <i>Game</i> .....              | 81      |
| Gambar 3.1:Skema Penelitian dan Pengembangan menurut Borg and Gall....      | 85      |
| Gambar 3.2 :Skema Penelitian dan Pengembangan menurut Robert .....          | 86      |
| Gambar 3.3:Skema Penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono .....         | 86      |
| Gambar 3.4:Skema Penelitian Pengembangan Media Monopoli <i>Game</i> .....   | 89      |
| Gambar 4.1: Desain Papan Media Monopoli <i>Game</i> .....                   | 134     |
| Gambar 4.2: Desain Bagian Depan Kartu Pertanyaan .....                      | 135     |
| Gambar 4.3: Desain Bagian Belakang Kartu Pertanyaan .....                   | 135     |
| Gambar 4.4: Desain Bagian Depan Kartu Kesempatan .....                      | 136     |
| Gambar 4.5: Desain Bagian Belakang Kartu Kesempatan .....                   | 136     |
| Gambar 4.6: Desain Bagian Depan Kartu Pintar .....                          | 136     |
| Gambar 4.7: Desain Bagian Belakang Kartu Pintar.....                        | 137     |
| Gambar 4.8: Desain Bagian Depan Kartu Bonus Poin .....                      | 137     |
| Gambar 4.9: Desain Bagian Belakang Kartu Bonus Poin.....                    | 137     |
| Gambar 4.10: Diagram Validasi Media oleh Ahli Media .....                   | 142     |
| Gambar 4.11:Penyajian Monopoli <i>Game</i> sebelum dan sesudah revisi ..... | 143     |
| Gambar 4.12:Desain Tutup Kotak Media Monopoli <i>Game</i> .....             | 144     |
| Gambar 4.13:Desain Kotak Media Monopoli <i>Game</i> .....                   | 144     |



|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.14:Logo Media Monopoli Game.....                               | 145 |
| Gambar 4.15: Diagram Validasi Media oleh Ahli Materi .....              | 146 |
| Gambar 4.16:Revisi Poin pada kartu pertanyaan .....                     | 148 |
| Gambar 4.17: Tampilan Papan Media Monopoli Game .....                   | 149 |
| Gambar 4.18: Tampilan Bagian Luar Kartu Pertanyaan.....                 | 150 |
| Gambar 4.19: Tampilan Kartu Pertanyaan Warna Biru.....                  | 151 |
| Gambar 4.20: Tampilan Kartu Pertanyaan Warna Merah .....                | 151 |
| Gambar 4.21: Tampilan Kartu Pertanyaan Warna Hijau .....                | 152 |
| Gambar 4.22: Tampilan Kartu Pertanyaan Warna Oranye .....               | 152 |
| Gambar 4.23: Tampilan Kartu Pertanyaan Warna Ungu .....                 | 153 |
| Gambar 4.24: Tampilan Luar Kartu Kesempatan .....                       | 154 |
| Gambar 4.25: Tampilan Isi Kartu Kesempatan.....                         | 155 |
| Gambar 4.26: Tampilan Luar Kartu Pintar .....                           | 155 |
| Gambar 4.27: Tampilan Isi Kartu Pintar.....                             | 156 |
| Gambar 4.28: Tampilan Luar Kartu Bonus Poin .....                       | 156 |
| Gambar 4.29: Tampilan Isi Kartu Bonus Poin.....                         | 157 |
| Gambar 4.30: Tampilan Lembar Poin.....                                  | 157 |
| Gambar 4.31: Bentuk Bidak dan Dadu Monopoli <i>Game</i> .....           | 158 |
| Gambar 4.32: Buku Petunjuk Permainan.....                               | 159 |
| Gambar 4.33:Revisi Kartu Pintar Monopoli <i>Game</i> .....              | 160 |
| Gambar 4.34:Grafik Hasil Belajar menggunakan Monopoli <i>Game</i> ..... | 175 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen Pengembangan Media Monopoli <i>Game</i> ..... | 210     |
| Lampiran 2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....                                  | 211     |
| Lampiran 3 Kisi-kisi Pedoman Observasi.....                                  | 212     |
| Lampiran 4 Kisi-kisi Pedoman Studi Dokumentasi.....                          | 213     |
| Lampiran 5 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan .....                         | 214     |
| Lampiran 6 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media .....                              | 215     |
| Lampiran 7 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....                              | 216     |
| Lampiran 8 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa dan Guru .....                   | 217     |
| Lampiran 9 Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba.....                                  | 218     |
| Lampiran 10 Daftar Ceklis Dokumen RPP .....                                  | 219     |
| Lampiran 11 Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....                               | 220     |
| Lampiran 12 Lembar Angket Kebutuhan Guru .....                               | 221     |
| Lampiran 13 Lembar Validasi Kelayakan Media oleh Ahli Media.....             | 226     |
| Lampiran 14 Lembar Validasi Kelayakan Media oleh Ahli Materi .....           | 229     |
| Lampiran 15 Lembar Angket Tanggapan Siswa.....                               | 232     |
| Lampiran 16 Lembar Angket Tanggapan Guru .....                               | 234     |
| Lampiran 17 Soal Tes Uji Coba.....   | 236     |
| Lampiran 18 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba .....                            | 245     |
| Lampiran 19 Silabus Pembelajaran .....                                       | 247     |
| Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....                           | 250     |
| Lampiran 21 Analisis Hasil Uji Validitas Soal .....                          | 279     |

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 22 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal .....                | 281 |
| Lampiran 23 Analisis Hasil Indeks Kesukaran Soal.....                 | 283 |
| Lampiran 24 Analisis Hasil Daya Beda Soal .....                       | 286 |
| Lampiran 25 Rekapitulasi Hasil UAS IPS Semester Ganjil .....          | 288 |
| Lampiran 26 Hasil Wawancara di SD Pakintelan 01.....                  | 290 |
| Lampiran 27 Hasil Wawancara di SD Pakintelan 03.....                  | 294 |
| Lampiran 28 Hasil Wawancara di SD Plalangan 4.....                    | 297 |
| Lampiran 29 Rekap Hasil Observasi di SD Pakintelan 01 .....           | 300 |
| Lampiran 30 Rekap Hasil Observasi di SD Pakintelan 03 .....           | 302 |
| Lampiran 31 Rekap Hasil Observasi di SD Plalangan 4.....              | 304 |
| Lampiran 32 Hasil Analisis Studi Dokumen RPP SD Pakintelan 01 .....   | 305 |
| Lampiran 33 Hasil Analisis Studi Dokumen RPP SD Pakintelan 03 .....   | 308 |
| Lampiran 34 Hasil Analisis Studi Dokumen RPP SD Plalangan 4 .....     | 310 |
| Lampiran 35 Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....                        | 312 |
| Lampiran 36 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa .....                 | 315 |
| Lampiran 37 Lembar Angket Kebutuhan Guru .....                        | 317 |
| Lampiran 38 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru.....                   | 320 |
| Lampiran 39 Lembar Validasi Penilaian oleh Ahli Media .....           | 322 |
| Lampiran 40 Lembar Validasi Penilaian oleh Ahli Materi.....           | 334 |
| Lampiran 41 Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media .....              | 346 |
| Lampiran 42 Lembar Angket Tanggapan Siswa.....                        | 348 |
| Lampiran 43 Lembar Angket Tanggapan Guru .....                        | 350 |
| Lampiran 44 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk ..... | 352 |

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 45 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk .....    | 353 |
| Lampiran 46 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Pemakaian .... | 354 |
| Lampiran 47 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Pemakaian ..... | 355 |
| Lampiran 48 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....               | 356 |
| Lampiran 49 Lembar Hasil Belajar <i>Pretest</i> .....                   | 363 |
| Lampiran 50 Lembar Hasil Belajar <i>Posttest</i> .....                  | 364 |
| Lampiran 51 Rekapitulasi Daftar Nilai <i>Pretest dan Posttest</i> ..... | 365 |
| Lampiran 52 Pedoman Penilaian Hasil Belajar <i>Afektif</i> .....        | 367 |
| Lampiran 53 Rekapitulasi Daftar Nilai <i>Afektif</i> .....              | 369 |
| Lampiran 54 Pedoman Penilaian Hasil Belajar <i>Psikomotor</i> .....     | 370 |
| Lampiran 55 Rekapitulasi Daftar Nilai <i>Psikomotor</i> .....           | 372 |
| Lampiran 56 Uji Normalitas Data .....                                   | 373 |
| Lampiran 57 Uji Homogenitas Data .....                                  | 374 |
| Lampiran 58 Uji Perbedaan Dua Rata-rata (Uji <i>t</i> ) .....           | 375 |
| Lampiran 59 Uji Peningkatan Rata-rata ( <i>N-gain</i> ) .....           | 376 |
| Lampiran 60 Surat Izin Penelitian .....                                 | 377 |
| Lampiran 61 Surat Keterangan Penelitian .....                           | 381 |
| Lampiran 62 Dokumentasi Penelitian .....                                | 384 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam pembangunan bangsa karena pendidikan dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Setiap bangsa memiliki sistem pendidikan nasional. Sistem pendidikan nasional Indonesia berdasarkan kebudayaan bangsa dan berdasarkan Pancasila, serta Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 sebagai nilai-nilai hidup bangsa Indonesia. Berdasarkan UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Definisi tersebut menyatakan bahwa siswa diarahkan untuk secara aktif mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang terencana sehingga potensi yang dimiliki dapat bermanfaat untuk diri sendiri dan lingkungan.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum disusun untuk mendorong anak berkembang ke arah tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan diwujudkan dalam kurikulum tiap tingkatan dan jenis pendidikan yang kemudian diuraikan dalam bidang studi dan akhirnya dalam

tiap pelajaran yang diberikan oleh guru di kelas. Pasal 37 ayat 1 UU No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal. Dengan demikian, mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan muatan wajib yang harus ada pada kurikulum pendidikan dasar.

Terkait dengan kebijakan ini maka dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/LB sampai SMP/MTS/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu nasional. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Sebagai mata pelajaran yang harus ada pada jenjang pendidikan dasar dan menengah maka IPS memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global (BSNP, 2007:575). Secara khusus, tujuan utama pembelajaran IPS ialah

untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Susanto, 2016:145). Pembelajaran IPS penting untuk diberikan pada jenjang pendidikan dasar karena IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin.

Pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar harus memperhatikan karakteristik siswa SD. Pada umumnya siswa SD memiliki karakteristik tertentu seperti senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Sugiyanto, 2011:5-6). Berdasarkan hal tersebut, guru dituntut agar mampu melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD termasuk dalam pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS juga harus memperhatikan tingkat perkembangan kognitif siswa. Menurut Piaget, perkembangan kognitif manusia terbagi dalam empat tahapan yaitu tahap sensorimotor, tahap preoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Usia SD adalah usia 7-12 tahun yaitu pada tahap operasional konkret. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Untuk menghindari keterbatasan anak dalam berfikir anak perlu diberi gambaran konkret sehingga ia mampu menelaah persoalan. Namun demikian, usia 7-12 tahun masih memiliki masalah mengenai berfikir abstrak (Budiningsih, 2012:38). Padahal bahan materi



IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang ada dalam program studi IPS harus dibelajarkan pada siswa SD (Susanto, 2016:152). Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPS dibutuhkan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan efektif. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dapat menunjang keberhasilan pembelajaran IPS. Media yang digunakan sebaiknya dapat memberikan pengalaman langsung untuk mempermudah transformasi pengetahuan siswa agar konsep-konsep abstrak dalam IPS dapat dipahami anak.

Keberagaman media yang digunakan dalam pembelajaran ilmu-ilmu sosial akan sangat membantu guru untuk mengajarkan berbagai konsep dan tujuan instruksional. Situasi pembelajaran ilmu sosial yang fluktuatif dan variatif mengindikasikan tidak adanya satu jenis media yang sesuai digunakan untuk semua kegiatan pembelajaran ilmu sosial itu sendiri. Dari sudut pandang peserta didik penggunaan beragam media pembelajaran akan sangat membantu mereka mempelajari berbagai hal dalam ilmu sosial melalui berbagai perspektif. Variasi media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik akan mampu mengembangkan keterampilan mereka dalam berpartisipasi aktif untuk menggunakan media pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Susanto, 2014:324).

Berdasarkan penjelasan yang ada, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perlu dikembangkan. Menurut Hamalik dalam Arsyad

(2011:15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan terhadap siswa. Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Aspek kemenarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan konsep belajar sambil bermain. Melalui bermain siswa belajar lewat pengalamannya sendiri secara langsung. Hal ini dikarenakan perkembangan kognitif anak akan lebih berarti apabila didasarkan pada pengalaman nyata daripada bahasa yang digunakan berkomunikasi (Rifa'I dan Anna, 2012:171).

Menurut Somantri, pembelajaran IPS di sekolah selalu disajikan dalam bentuk faktual, konsep yang kering, guru hanya mengejar target pencapaian kurikulum, tidak mementingkan proses, karena itu pembelajaran IPS selalu menjenuhkan dan membosankan, dan oleh peserta didik dianggap sebagai pelajaran kelas dua (Gunawan, 2016:135). Selain itu pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pengetahuan, fakta, dan konsep-konsep yang bersifat hafalan belaka. Inilah yang dituding sebagai kelemahan yang menyebabkan pembelajaran IPS di sekolah-sekolah di Indonesia belum optimal. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS di Indonesia khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) membutuhkan perbaikan.

Berdasarkan laporan tahunan UNESCO *Education For All Global Monitoring Report 2012*, kualitas pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 120 negara di seluruh dunia sedangkan berdasarkan Indeks Perkembangan Pendidikan (Education Development Index, EDI), Indonesia berada pada peringkat ke-69 dari

127 negara pada 2011. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia termasuk pada jenjang pendidikan dasar. Perbaikan kualitas pendidikan ini dapat dilakukan dengan perbaikan kualitas pembelajaran dengan mengoptimalkan pemanfaatan media tidak terkecuali pada mata pelajaran IPS. Kemendikbud (2014) memaparkan pada hasil penelitian terhadap pembelajaran IPS bahwa ditemukan permasalahan pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Peserta didik kelas IV-VI (usia 10-12 tahun) sudah masuk pada tahap berpikir abstrak (operasi formal), sehingga sudah mampu memahami konsep-konsep keilmuan secara sederhana. Mata pelajaran IPS diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami lingkungannya. Guru sudah menerapkan pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai namun masih belum efektif karena guru masih berorientasi pada buku teks sehingga hasil pembelajaran belum maksimal. Selain itu siswa masih kurang termotivasi dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan.

Berdasarkan permasalahan secara lingkup luas tersebut, permasalahan pembelajaran IPS juga masih terjadi di SD N Pakintelan 01. Dari hasil pra penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen daftar nilai siswa menunjukkan bahwa pembelajaran IPS siswa kelas V yang dilaksanakan belum maksimal. Permasalahan tersebut disebabkan oleh pembelajaran IPS masih berpusat pada guru, penyampaian materi masih abstrak dan ceramah sehingga komunikasi dalam pembelajaran hanya satu arah dan siswa hanya memfokuskan penglihatan dan pendengaran selama proses pembelajaran.

Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi *skill* menghafal dibandingkan *skill* memproses pemahaman sendiri pada suatu materi. Penyampaian pembelajaran tidak didampingi dengan media pembelajaran sehingga tidak terjadi komunikasi efektif antara guru dan siswa. Rendahnya minat baca siswa dan motivasi belajar yang kurang juga menjadi faktor pembelajaran IPS masih belum maksimal. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas berupa gambar peta dan globe.

Permasalahan ini didukung dengan hasil ulangan akhir IPS semester I siswa kelas V SD N Pakintelan 01 yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 66. Data hasil ulangan akhir semester dari 26 siswa memiliki rata-rata nilai yaitu 60,5 terdiri dari 12 siswa (46%) memperoleh nilai di atas KKM dan 14 siswa (54%) memperoleh nilai di bawah KKM, hal ini menandakan siswa belum memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, berdasarkan pengamatan proses pembelajaran IPS kelas V di SD N Pakintelan 01 terlihat bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan media belum maksimal untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Dampak terbatasnya penggunaan media pembelajaran IPS mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam memahami materi yang kurang sangat mempengaruhi hasil belajar. Hal ini dikarenakan mayoritas siswa menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang susah dan kurang menyenangkan.

Selain itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu memperhatikan faktor belajar salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat melatih siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan cara-cara yang baru. Salah satunya menggunakan permainan karena pembelajaran IPS memuat materi yang sebagian besar berupa hafalan dan begitu banyak.

Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk media monopoli *game*. Media monopoli *game* merupakan media permainan 2 dimensi yang memanfaatkan aplikasi desain grafis *corel draw*. Permainan monopoli dipilih karena merupakan salah satu permainan yang sudah familiar dan relatif digemari khususnya anak SD sehingga mudah dalam memainkannya. Permainan dipilih karena bermain memiliki peran penting dalam pendidikan. Hal ini dijelaskan oleh Ismail (2009:36-37) bahwa salah satu fungsi utama pentingnya *game* bagi anak adalah sebagai alat pendidikan. Fungsi tersebut merupakan cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain di dalam kegiatan belajar mengajarnya. Dalam bermain ia dapat mengembangkan otot besar dan otot halus (motorik kasar dan motorik halus), meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan teman sebaya, membentuk daya imajinasi dengan dunia sesungguhnya, mengikut peraturan, tata tertib serta disiplin yang tinggi. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar adalah bermain yang kreatif, menyenangkan dan bersifat mendidik.

Media monopoli *game* dimodifikasi dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD pada pembelajaran IPS. Pengembangan media monopoli *game* dalam

pembelajaran IPS dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran karena mengajak siswa belajar sambil bermain. Pengembangan media monopoli *game* ini dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran khususnya dalam materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah serta bertujuan meningkatkan motivasi siswa saat kegiatan pembelajaran. Melalui media monopoli *game* diharapkan dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi dan melatih siswa untuk berani mengungkapkan pendapat. Tujuan media monopoli *game* ini untuk melatih siswa dalam membuat keputusan dan sikap kompetitif dalam permainan. Selain itu, pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan sehingga berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar siswa.

Pengembangan media monopoli *game* yang dipilih peneliti sebagai salah satu media pembelajaran dalam IPS merujuk pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Robert O'Halloran dan Cynthia Deale dengan judul *Designing a Game Based on Monopoly as Learning Tool*. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil ujian antara dua kelas yaitu kelas yang menggunakan media monopoli dan kelas yang tidak menggunakan media monopoli. Kelas yang menggunakan media monopoli mengalami peningkatan rata-rata hasil ujian yaitu 5-7% daripada kelas tanpa menggunakan media monopoli. Melalui permainan memberikan efek positif, melatih siswa belajar membuat keputusan dan mengibur selama proses pembelajaran. Merujuk pada penelitian tersebut maka media monopoli memberikan keefektifan, hiburan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar baik pengetahuan, sikap,

maupun keterampilan. Dengan demikian, media monopoli *game* yang akan dikembangkan oleh peneliti akan disesuaikan dengan karakteristik siswa pada jenjang pendidikan dasar khususnya siswa kelas V serta konten dalam media monopoli *game* akan disesuaikan dengan pembelajaran IPS di kelas V SD.

Penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPS adalah penelitian yang dilakukan oleh Hastin Andi Nurdin (2017) dengan penelitian yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran IPS Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas V di SDN Inpress Bobolan. Penelitian ini difokuskan pada dua subjek yakni siswa dan guru. Siswa kelas V secara umum mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II secara signifikan dengan media gambar. Dari hasil tes terlihat bahwa pada siklus I didapatkan rata-rata 58,19 atau daya serap klasikal sebesar 58,19% ketuntasan klasikal sebesar 42,85%, sedangkan pada siklus II didapatkan rata-rata 80,47 atau daya serap klasikal sebesar 80,47% ketuntasan klasikal sebesar 95,23%. Merujuk pada penelitian tersebut media pembelajaran berpengaruh pada peningkatan hasil belajar IPS siswa sehingga memperkuat peneliti untuk mengetahui pengaruh media monopoli *game* pada peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD.

Peneliti telah melakukan penelitian untuk mengetahui keefektifan pengembangan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD. Peneliti telah mengkaji melalui metode penelitian dan pengembangan dengan judul Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Peningkatan Hasil



Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Terkait dengan permasalahan yang sudah dijelaskan, identifikasi masalah terkait hasil belajar IPS siswa kelas V SD yang belum optimal antara lain:

1. Jenis media untuk pembelajaran IPS kelas V SD yang dimiliki sekolah meliputi peta, globe, dan gambar-gambar tokoh pahlawan sehingga diperlukan pengembangan jenis media lain untuk membantu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD.
2. Selama proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan media gambar saja sehingga diperlukan variasi penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran IPS agar guru tidak cenderung menggunakan media seperti buku, peta, globe dan gambar tokoh pahlawan secara terus-menerus.
3. Proses pembelajaran IPS yang selama ini terjadi berpusat pada guru sehingga perlu dilakukannya suatu proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam memperoleh informasi atau pengetahuan.
4. Selama ini, informasi atau pengetahuan diperoleh melalui buku-buku IPS saja sehingga pengembangan media untuk pembelajaran IPS yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaannya diperlukan. Media yang dikembangkan yaitu monopoli *game* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan perlu memiliki batasan dan ruang lingkup yang jelas agar peneliti dapat fokus terhadap permasalahan yang ingin dipecahkan. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti fokus pada masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran. Pembatasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Pengembangan Media Monopoli *Game*

Monopoli *game* dikembangkan bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran IPS di kelas V SD pada materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah khususnya Standar Kompetensi 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam menyiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

#### 2. Hasil Belajar

Menurut Bloom, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja. Hasil belajar mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotorik (Suprijono, 2015:7). Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### 3. Pengembangan, Kelayakan dan Keefektifan Media Monopoli *Game*

Pengembangan media monopoli *game* akan didasarkan pada analisis kebutuhan dan studi literatur. Kelayakan media monopoli *game* diukur berdasarkan hasil validasi oleh ahli. Keefektifan media monopoli *game* diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar kognitif dan tanggapan guru dan siswa yang telah menggunakan media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimanakah pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS siswa kelas V di SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?
- 1.4.2 Bagaimanakah pengembangan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?
- 1.4.3 Bagaimanakah kelayakan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?
- 1.4.4 Bagaimanakah keefektifan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengetahui pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS di SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.
- 1.5.2 Mengembangkan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

1.5.3 Mengetahui kelayakan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

1.5.4 Mengetahui keefektifan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan baik secara teoritis maupun praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dan memberikan kontribusi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar sehingga menjadi pendukung teori yang dikembangkan dari para ahli untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi guru**

Pengembangan media monopoli *game* dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengatasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran terutama pada media pembelajaran. Mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran dengan bantuan media monopoli *game*. Hasil penelitian juga diharapkan dapat mendorong guru untuk

meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna, aktif, kreatif, dan menyenangkan.

#### **1.6.2.2 Bagi siswa**

Pengembangan media monopoli *game* diharapkan dapat bermanfaat untuk mempermudah siswa dalam menyerap pelajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kesenangan yang didapat dalam mempelajari IPS melalui media monopoli *game*. Media monopoli *game* dapat memotivasi siswa untuk rajin mengerjakan latihan soal dan meningkatkan prestasi siswa.

#### **1.6.2.3 Bagi sekolah**

Pengembangan media monopoli *game* dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran IPS di SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Meningkatkan mutu dan kualitas sekolah serta dapat mendorong sekolah untuk mengadakan perbaikan dan melengkapi fasilitas pembelajaran yang dibutuhkan.

#### **16.2.4 Bagi peneliti**

Penelitian ini dapat memberi pengetahuan dan pengalaman kepada peneliti tentang prosedur pengembangan monopoli *game* dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SD serta dapat menjadi bekal peneliti untuk terjun ke dunia pendidikan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media monopoli *game*. Media monopoli *game* merupakan salah satu media permainan yang diadopsi dari permainan monopoli. Dalam media monopoli *game* akan memuat materi pada mata pelajaran IPS siswa kelas V yaitu sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah yang terdiri dari kronologi pendudukan Belanda di Indonesia, VOC, penerapan kerja paksa, perlawanan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda, kronologi pendudukan Jepang di Indonesia, cara Jepang menarik simpati rakyat Indonesia, perlawanan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang. Media monopoli *game* ini dibuat dalam 2 seri yaitu seri pertama memuat materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajahan Belanda dan seri kedua memuat materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajahan Jepang.

Tujuan pengembangan media monopoli *game* agar dapat digunakan sebagai media dalam materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah, sebagai sarana transformasi pengetahuan kepada siswa, membantu siswa untuk menguasai materi. Selain itu, dalam media ini dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk berkompetisi menjadi pemenang dengan memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya, meningkatkan kreativitas dan motivasi berprestasi dalam diri siswa, meningkatkan rasa nasionalisme siswa sejak dini dengan merasa bangga akan perjuangan rakyat Indonesia pada masa penjajahan.

Media monopoli *game* merupakan media permainan 2 dimensi yang didesain dengan memanfaatkan aplikasi corel *draw* dan dicetak pada kertas jenis luster dan ivory. Media monopoli *game* terdiri dari beberapa komponen yaitu papan media

monopoli *game*, buku petunjuk permainan monopoli *game*, kartu pertanyaan, kartu pintar, kartu kesempatan, kartu bonus poin, lembar poin, bidak permainan dan dadu yang dikemas dalam kotak media monopoli *game*. Pengembangan media monopoli *game* ini memiliki perbedaan dengan permainan monopoli pada umumnya, perbedaannya adalah sebagai berikut:

- a. Permainan monopoli pada umumnya bertujuan untuk penguasaan harta namun media monopoli *game* bertujuan untuk menguasai pengetahuan dengan banyaknya poin yang terkumpul dalam menjawab pertanyaan.
- b. Pada umumnya permainan monopoli memuat kompleks negara-negara, bandara, dan stasiun. Sedangkan media monopoli *game* terdiri dari petak-petak yang berisi gambar-gambar tokoh penjajah Indonesia dan tokoh pahlawan Indonesia. Media monopoli *game* dibuat menggunakan aplikasi *corel draw* dan dicetak dengan ukuran 50x50cm.
- c. Kartu kepemilikan tanah, stasiun atau terminal yang terdapat pada permainan monopoli dimodifikasi menjadi kartu pertanyaan yang berisi soal dan jawaban terkait materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah dan terdapat keterangan poin jika menjawab benar dan salah.
- d. Kartu kesempatan dalam media monopoli *game* dimodifikasi sebagai petunjuk tambahan tentang bonus, denda maupun hukuman untuk pemain yang mendapatkan kartu ini.
- e. Kartu dana umum dimodifikasi menjadi kartu pintar berisi sumber ilmu yang berhubungan dengan materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah.



- f. Dalam media monopoli *game* memiliki tambahan kartu bonus poin sehingga membuat peserta didik berlomba-lomba menjadi juara.
- g. Setiap pemain yang sampai pada petak-petak berisi gambar materi tokoh penjajahan dan tokoh pahlawan wajib menjawab soal yang ada di kartu pertanyaan.
- h. Tiap petak memiliki kelompok warna yaitu merah, ungu, biru, hijau, dan oranye. Kelompok warna tersebut sekaligus menandakan kelompok pertanyaan.
- i. Setiap petak yang memiliki kelompok warna yang sama apabila pertanyaan pada petak tersebut sudah dijawab dan benar maka masih ada kesempatan untuk menjawab soal lagi karena setiap kelompok petak berwarna sama terdapat 12 kartu pertanyaan. Apabila jawaban salah, maka soal tersebut dianulir dan tidak dapat dijawab oleh pemain lainnya.
- j. Media monopoli *game* tidak menggunakan uang namun diganti dengan mengumpulkan poin

Media monopoli *game* terdiri dari satu set permainan yang terdiri dari:

1. Papan Media Monopoli *Game*

Papan media monopoli *game* merupakan papan yang digunakan untuk permainan dalam proses pembelajaran IPS kelas V SD pada materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah. Papan ini berbentuk persegi dengan ukuran 50 cm x 50 cm. Pada papan monopoli *game* terdapat beberapa komponen, antara lain (1) Judul Media, (2) Petak permainan yang terdapat 32 petak yang terdiri dari 1 petak Mulai, 1 petak masuk penjara, 1 petak bebas

parkir dan 1 petak hanya lewat penjara, 3 petak kesempatan, 2 petak bonus poin, 3 petak kartu pintar, serta 20 petak gambar tokoh penjajah dan pahlawan Indonesia.

## 2. Kartu Pertanyaan Monopoli *Game*

Media pembelajaran monopoli *game* yang dikembangkan dilengkapi dengan pertanyaan yang berhubungan dengan materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah. Kartu pertanyaan dikelompokkan dalam 5 warna yaitu merah, hijau, ungu, biru, dan oranye. Tiap kelompok warna terdapat 12 kartu sehingga seluruh kartu pertanyaan berjumlah 60 pertanyaan.

## 3. Kartu Kesempatan Monopoli *Game*

Kartu ini berisi perintah-perintah yang harus dilaksanakan oleh pemain. Dalam permainan ini terdapat 12 kartu kesempatan. Kartu kesempatan berwarna merah muda.

## 4. Kartu Pintar Monopoli *Game*

Kartu pintar berwarna biru pada bagian belakang kartu.. Kartu pintar berisi informasi atau pengetahuan yang berhubungan dengan materi sejarah perjuangan Indonesia. Kartu pintar yang tersedia yaitu 15 kartu tiap seri.

## 5. Kartu Bonus Poin Monopoli *Game*

Kartu bonus poin adalah kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dan memberikan bonus poin yang cukup banyak jika dapat menjawab pertanyaan. Terdapat perbedaan kartu bonus poin dengan kartu pertanyaan. Perbedaannya adalah dalam kartu pertanyaan jika pemain tidak dapat menjawab maka ada

pengurangan poin sesuai yang tertera pada kartu, namun dalam kartu bonus poin tidak ada pengurangan poin.

6. Lembar Poin Monopoli *Game*

Lembar poin merupakan suatu bentuk penghargaan yang diberikan kepada siswa ketika siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Poin monopoli *game* terdiri atas poin 1, 2, 5, 10, 20, dan 50. Poin 1 berwarna biru muda, poin 2 berwarna hijau, poin 5 berwarna oranye, poin 10 berwarna merah muda, poin 20 berwarna kuning, dan poin 50 berwarna ungu.

7. Bidak-Bidak Permainan dan Dadu

Bidak-bidak permainan yang digunakan dalam media monopoli *game* adalah patung tentara yang terbuat dari plastik. Selain itu, monopoli *game* juga membutuhkan dua dadu yang memiliki 6 sisi.

8. Buku Petunjuk Permainan Monopoli *Game*

Untuk mempermudah dalam memahami cara permainan monopoli *game*, ditambahkan buku petunjuk permainan. Selain petunjuk permainan, buku ini juga memuat penjelasan gambar petak monopoli *game*. Penjelasan ini berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami makna gambar dalam petak dan menuntun siswa untuk mempelajari tokoh-tokoh dalam sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah.

## **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.8.1 Asumsi Pengembangan**

Dalam penelitian ini, pengembangan media monopoli *game* dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, yaitu;

- a. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan
- b. Salah satu faktor pendukung yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa adalah sarana prasarana, secara khusus adalah ketersediaan media pembelajaran. Itulah sebabnya perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran yang dapat menjadi sarana penunjang dalam pembelajaran adalah media monopoli *game*

### **1.8.2 Keterbatasan Pengembangan**

Dalam pengembangan media monopoli *game* ini terdapat keterbatasan yaitu tahap pengembangan media hanya sampai pada dihasilkannya produk media monopoli *game* yang layak dan efektif dalam pembelajaran IPS kelas V khususnya materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah serta berdampak pada peningkatan hasil belajar IPS. Produk media yang dihasilkan tidak didiseminasikan atau disebarluaskan pada masyarakat karena pengujian produk masih dalam lingkup kecil yaitu di SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Hakikat Hasil Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Setiap manusia selalu mengalami proses belajar. Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sependapat dengan Hamdani (2011:21) bahwa belajar merupakan suatu perubahan, yaitu perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah (Suprijono, 2015:3).

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas daripada itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan (Hamalik, 2015:36). Menurut Susanto (2016:4), Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru

sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

Dari beberapa pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan sehingga terjadinya perubahan dimana perubahan itu dapat berwujud perilaku atau tingkat kognitif seseorang. Perubahan tersebut terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungannya dan merupakan proses yang dilakukan seseorang sebagai usaha untuk mencapai tujuan.

#### **2.1.1.2 Ciri dan Unsur Belajar**

Menurut Darsono dalam Hamdani (2011:22) mengungkapkan ciri belajar sebagai berikut :

- a. Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan sekaligus tolok ukur keberhasilan belajar.
- b. Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Jadi belajar bersifat individual.
- c. Belajar merupakan proses interaksi antara individu dengan lingkungan. Hal ini berarti individu harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki berbagai potensi untuk belajar
- d. Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan yang lainnya.

Sedangkan Suparno dalam Sardiman (2016:38) menjelaskan ciri atau prinsip dalam belajar sebagai berikut:

- a. Belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami
- b. Kontruksi makna adalah proses yang terus menerus
- c. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri.
- d. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik atau lingkungannya
- e. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang memengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

Adapun Gagne dalam Rifa'i dan Anni (2012:68) menjelaskan unsur belajar antara lain:

- a. Peserta didik. Isitilah peserta didik dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.
- b. Rangsangan. Peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus.
- c. Memori. Memori yang ada pada peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

- d. Respon. Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Peserta didik yang mengalami stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut.

Berdasarkan ciri dan unsur belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar tidak hanya melibatkan siswa sebagai pemeran utama dalam proses perubahan tingkahlaku, tetapi juga melibatkan lingkungan yang ada di sekitar siswa. Sehingga kegiatan belajar akan lebih bermakna dan siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang di dapat dalam kehidupan sehari-hari jika lingkungan di sekitar siswa mendukung proses belajar siswa.

### **2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Belajar merupakan sesuatu yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari sendiri maupun lingkungan sekitar individu tersebut

#### **i. Faktor Internal**

Faktor yang mempengaruhi belajar disampaikan oleh Slameto (2010:54) yang menyatakan bahwa belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar yang terdiri dari:

##### **1. Faktor Jasmaniah**

Faktor jasmaniah adalah faktor –faktor yang berhubungan dengan keadaan jasmani seseorang. Beberapa faktor jasmaniah yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kesehatan dan cacat tubuh

##### **2. Faktor Psikologis**



Faktor-faktor psikologis adalah faktor-faktor yang berasal dari keadaan psikologi seseorang dan dapat mempengaruhi proses belajar. Faktor-faktor tersebut adalah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

### 3. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan sehingga sulit untuk berkonsentrasi, seolah-olah otak kehabisan daya untuk bekerja.

Sedangkan Rifai'i dan Anni (2012:80), menyebutkan bahwa kondisi internal yang memengaruhi proses dan hasil belajar mencakup kondisi fisik seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Faktor internal meliputi kesehatan (jasmani dan rohani), intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, serta cara belajar (Dalyono, 2012:55-60)

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Guru merupakan pendamping siswa dalam belajar, sehingga guru perlu mengenali karakterisitik siswa agar tujuan belajar dapat tercapai dengan maksimal

## ii. Faktor Eksternal

Menurut Slameto (2010:60) faktor ekstern yaitu faktor yang ada di luar individu terdiri dari:

### 1. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

### 2. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang memengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.

### 3. Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa di dalam masyarakat. Faktor tersebut mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Selain itu, Dalyono (2012:55-60) faktor eksternal meliputi: (1) keluarga (pendidikan orang tua, perhatian dan bimbingan orang tua, keharmonisan keluarga, situasi rumah, fasilitas belajar di rumah), (2) sekolah (kualitas guru, metode mengajar, fasilitas sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid per kelas, pelaksanaan tata tertib), (3) masyarakat, (4) lingkungan (keadaan lingkungan bangunan rumah, suasana sekitar keadaan lalu lintas, iklim).

Rifa'I dan Anni (2012:81), menyatakan bahwa faktor eksternal yang berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik adalah variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat yang akan memengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Sekolah berperan besar dalam dalam penanganan pengaruh yang datang dari luar siswa, karena sekolah merupakan tempat siswa untuk mencari pengalaman sehingga siswa mampu mengalami perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Agar siswa mampu mencapai tujuan tersebut, sekolah perlu menyiapkan metode pendekatan bagi siswa, sehingga setiap guru mampu mengenali siswa satu persatu dan pengaruh eksternal tidak akan memberikan pengaruh negatif pada siswa.

Dari paparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti kesehatan, intelegensi, bakat, cara belajar dan faktor eksternal seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Semua faktor tersebut, mempunyai peranan penting dalam proses belajar siswa, sehingga guru juga harus memperhatikan faktor-faktor tersebut salah satunya yaitu alat pelajaran karena berhubungan dengan bagaimana siswa belajar. Dengan alat pelajaran atau sekarang lebih sering disebut media pembelajaran yang baik maka siswa juga akan menerima pelajaran dengan baik pula.

#### **2.1.1.4 Hasil Belajar**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, perubahan ini seringkali disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar seorang siswa dapat dilihat setelah proses pembelajaran berakhir. Hasil belajar menentukan tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Dalam suatu proses belajar yang memperhatikan faktor-faktor belajar akan mendukung meningkatnya kualitas belajar siswa termasuk di dalamnya adalah hasil belajar. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:69) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek – aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Menurut Bloom dalam Suprijono (2015:7) bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja. Hasil belajar mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Menurut Susanto (2015:5) dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

## 2. Klasifikasi hasil belajar

Gagne dalam (Suprijono, 2014:5-6) menjelaskan hasil belajar dapat berupa: (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang, (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri, (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Bloom (dalam Rifa'i, 2012:70) hasil belajar meliputi:

- 1) Ranah kognitif terdiri dari hasil belajar yang berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Cakupan kategori hasil belajar ranah kognitif yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Pengetahuan didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau menggali informasi materi pelajaran yang telah dipelajari siswa. Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam menerima makna dari materi yang disampaikan guru. Penerapan didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang didapat di kehidupan nyata. Analisis didefinisikan sebagai kemampaun siswa dalam memmecahkan materi yang dipelajari menjadi bagian-bagian yang dapat dipahami struktur organisasinya. Sintesis didefinisikan sebagai kemampuan siswa menggabungkan bagian-

bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Penilaian mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi siswa untuk tujuan tertentu.

- 2) Ranah afektif meliputi penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*). Penerimaan merupakan kemauan siswa untuk merangsang setiap kegiatan di dalam kelas seperti aktivitas kelas, buku teks, musik dan sebagainya. Penanggapan merupakan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian merupakan pemberian nilai pada objek, fenomena dan perilaku yang ada pada diri siswa. Pengorganisasian merupakan perangkaian nilai-nilai yang didapatkan siswa. pembuatan pola hidup mengacu pada kemampuan siswa dalam mengendalikan perilakunya menjadi karakteristik hidupnya.
- 3) Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan siswa atau individu melalui kegiatan belajar baik kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti adalah ranah kognitif untuk mengetahui keefektifan media monopoli *game*, afektif dan psikomotor. Indikator

ranah kognitif dalam pembelajaran IPS KD 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang melalui penggunaan media monopoli *game* antara lain: (1) Menjelaskan kronologi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda (C2); (2) Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda (C1); (3) Menjelaskan kronologi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang (C2). (4) Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang (C1).

#### **2.1.1.5 Pengertian Pembelajaran**

Dalam memaksimalkan proses belajar maka dibutuhkan kualitas pembelajaran yang baik pula. Beberapa ahli mendefinisikan pengertian pembelajaran dari berbagai pandangan. Menurut Rifa'i dan Anni (2012:159) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik. Proses komunikasi dapat dilakukan secara verbal (lisan), dan dapat pula secara nonverbal seperti penggunaan media computer dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses, cara perbuatan mempelajari. Pembelajaran berpusat pada peserta didik dan merupakan dialog interaktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran (Suprijono, 2014:13). Menurut Aqib (2015:66), pembelajaran adalah upaya sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Salah satu sasaran

pembelajaran adalah membangun gagasan sains setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya (Hamdani, 2011:23)

Menurut Huda (2014:2) pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa, guru, tenaga lainnya), material (buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide dan film dan audio tape), fasilitas dan perlengkapan (ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer) dan prosedur (jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian) yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2015:57). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik (Susanto, 2016:19).

Dari beberapa pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik yang disusun meliputi unsur-unsur manusiawi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dan menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar. Proses interaksi antar keduanya saling berkaitan dan bertujuan membantu siswa untuk mendapatkan



pengalaman yang baru yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

#### **2.1.1.6 Komponen Pembelajaran**

Dalam membimbing dan menyediakan kondisi yang kondusif (fasilitator) itu sudah barang tentu guru tidak dapat mengabaikan faktor atau komponen-komponen yang lain dalam lingkungan proses belajar mengajar, termasuk misalnya bagaimana dirinya sendiri, keadaan siswa, alat-alat peraga atau media, metode dan sumber-sumber belajar lainnya. Kegiatan pembelajaran akan berjalan lancar apabila terdapat komponen yang mendukung. Komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan, tidak dapat dipisahkan. Apabila salah satu komponen tidak tersedia maka kegiatan pembelajarannya tidak akan berjalan maksimal.

Menurut pendapat Rifai dan Anni (2012:159-161) komponen-komponen tersebut adalah :

##### **1. Tujuan**

Tujuan pembelajaran berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dirumuskan secara eksplisit. Setelah siswa melaksanakan proses belajar mengajar seperti yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran akan diperoleh hasil belajar dan dampak pengiring

##### **2. Subyek belajar**

Subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena

peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

### 3. Materi pelajaran

Materi pembelajaran merupakan komponen utama dalam proses belajar mengajar karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran yang berada dalam Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber.

### 4. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran

### 5. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranana strategi pembelajaran. Sebab media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran disamping komponen waktu dan metode mengajar

### 6. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan

semacamnya yang berfungsi memperlancar , melengkapi, dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Menurut Sugandi, apabila pembelajaran tersebut ditinjau dari pendekatan sistem, dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen berikut : (1) tujuan; (2) subyek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; (6) penunjang ( Hamdani, 2011:48)

Sekolah harus memaksimalkan setiap komponen pembelajaran, karena setiap komponen memiliki keterkaitan satu sama lain.

## **2.1.2 Hakikat IPS di SD**

### **2.1.2.1 Pengertian IPS di SD**

Ilmu pengetahuan sosial yang disingkat IPS dan Pendidikan ilmu pengetahuan sosial atau pendidikan IPS merupakan dua istilah yang sering diucapkan maupun dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih. Menurut Gunawan (2016:48) pelajaran IPS di sekolah dasar adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi.

Susanto (2016:138) menjelaskan bahwa hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Menurut Sapriya (2015:7) ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata

pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasi materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik

Sehingga dapat disimpulkan bahwa IPS di SD merupakan penyederhanaan dari sejumlah konsep kajian ilmu sosial yaitu Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi yang secara terpadu diajarkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada jenjang pendidikan dasar.

#### **2.1.2.2 Tujuan IPS di SD**

Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat aktif sebagai anggota masyarakat yang baik. Pentingnya IPS diajarkan pada tiap jenjang pendidikan karena mengacu pada tujuan mata pelajaran IPS. Menurut Susanto (2016:145), tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Secara khusus, Munir dalam Susanto (2016:145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupan kelak di masyarakat

- 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian
- 4) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut
- 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Tujuan lain, secara eksplisit, dengan mempelajari kondisi masyarakat seperti yang dimuat dalam pendidikan IPS ini, maka siswa akan dapat mengamati dan mempelajari norma-norma atau peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat.

### **2.1.2.3 Ruang Lingkup Materi IPS di SD**

Seperti disiplin ilmu lainnya, IPS juga memiliki ruang lingkup materi sendiri agar memiliki fokus pengetahuan. Ruang lingkup materi pelajaran IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang tercantum dalam kurikulum, menurut Gunawan (2016:54), sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Hal tersebut juga ditelaah lebih lanjut dijelaskan oleh Susanto (2015:160) bahwa ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik, antara lain :

- a. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

- e. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil ruang lingkup materi sejarah pada Standar Kompetensi 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, Kompetensi Dasar 2.1 Mendeskripsikan sejarah perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang yang akan digunakan sebagai pengembangan materi pada media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS. Pada materi sejarah perjuangan pada masa penjajahan Belanda meliputi: kronologi pendudukan Belanda di Indonesia, VOC, penerapan kerja paksa, dan perlawanan para tokoh pejuang terhadap penjajahan Belanda. Pada materi sejarah perjuangan pada masa penjajahan Jepang meliputi: kronologi pendudukan Jepang di Indonesia, cara Jepang menarik simpati rakyat Indonesia, dan perlawanan para tokoh pejuang terhadap penjajahan Jepang.

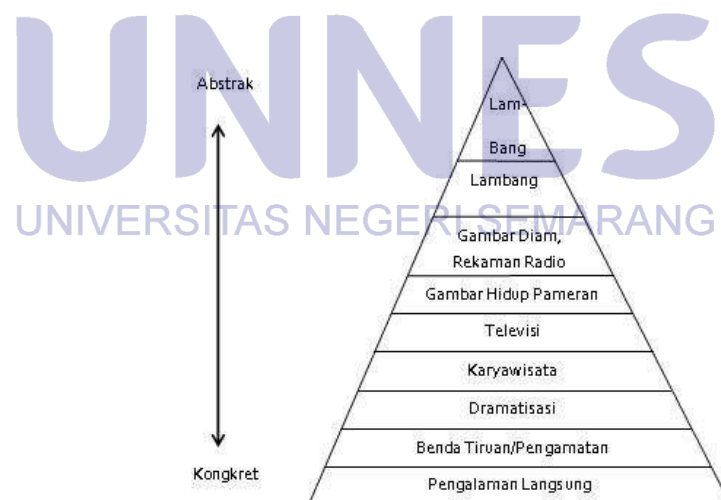
### **2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2011:3). Menurut Asyhar, (2012:8) media dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi

lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Selain sebagai penyalur pesan, media juga dapat merangsang minat siswa dalam proses belajar seperti yang dikemukakan Sadiman (2014:7) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dengan munculnya minat dan perhatian siswa melalui media pembelajaran maka akan terjadi proses belajar pada diri siswa seperti yang dikemukakan oleh Aqib (2015:50) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2015:4).

Menurut Dale dalam Arsyad (2011:10) mengemukakan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar yaitu *Dale's Cone of Experience* atau yang lebih dikenal dengan Kerucut Pengalaman Dale yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale



Kerucut tersebut merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkat pengalaman belajar. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (kongkret) hingga lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut maka semakin abstrak media penyampai pesan. Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, maka media yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam benda kongkret. Benda kongkret ini mencakup gambar diam, lambang berupa peraturan dalam permainan. Benda kongkret yang disajikan diharapkan siswa mengalami proses belajar melalui pengalaman langsung dengan menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari sumber yang terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan merangsang terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien dan mempermudah siswa dalam memahami pesan dalam pembelajaran. Dalam prsoses penyaluran atau penyampai pesan terdapat suatu peralatan yang mendukung. Media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan dengan pesan pembelajaran, dapat merangsang perhatian dan minat siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

### **2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan secara tak

langsung dapat mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Menurut Asyhar (2012:40-41) bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

1. Memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan narasumber sehingga peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing.
2. Peserta didik akan memperoleh pengetahuan beragam selama proses pembelajaran yang sangat berguna bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab yang berbagai macam, baik dalam pendidikan, di masyarakat dan di lingkungan kerjanya.
3. Memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, seperti kegiatan karyawisata ke pabrik, pusat tenaga listrik, swalayan, bank, industri, pelabuhan, dan sebagainya, sehingga peserta didik akan merasakan dan melihat secara langsung keterkaitan antara teori dan praktik atau memahami aplikasi ilmunya di lapangan.
4. Menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti sistem tata surya, terlalu kecil seperti virus, atau rentang prosesnya terlalu panjang misalnya proses metamorfosa, pelapukan batuan, atau masa kejadiannya sudah lama seperti perang uhud.
5. Memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah, dan orang sebagai sumber informasi.

6. Menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektifitas belajar akan meningkat pula.
7. Merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.
8. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat mejangkau peserta didik di tempat yang berbeda-beda, dan di dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu. Dengan media, durasi pembelajaran juga bisa dikurangi.
9. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan.

Selain itu Arsyad (2011:26) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri – sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa – peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan

terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Manfaat media pembelajaran juga disampaikan oleh Aqib (2014:51) sebagai berikut: a) menyeragamkan penyampaian materi, b) pembelajaran lebih jelas dan menarik, c) proses pembelajaran lebih interaksi, d) efisiensi waktu dan tenaga, e) meningkatkan kualitas hasil belajar, f) belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, g) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, h) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memberikan dampak positif untuk membantu keefektifan proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Semangat siswa dalam belajar akan lebih dibandingkan belajar tanpa menggunakan media. Hal ini dikarenakan melalui media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik dan dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Efisiensi ini dapat terjadi karena melalui media pembelajaran, pesan dan informasi pembelajaran disajikan dengan jelas, adanya kesamaan pengalaman belajar dan interaksi antar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

### 2.1.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, media memiliki berbagai jenis. Setiap jenis media memiliki sifat dan karakteristik masing-masing. Oleh karena itu, dibutuhkan pemahaman mengenai berbagai jenis media pembelajaran tersebut. Sehingga untuk memudahkan pendidik, maka terdapat beberapa pengelompokan media menurut ahli. Seperti yang dikemukakan oleh Seels dan Glasgow dalam Aqib (2015:54) media dikelompokkan sebagai berikut:

1. Media tradisional (visual, audio, multimedia, cetak, permainan, realita)
2. Media teknologi mutakhir:
  - a) Media berbasis telekomunikasi (*teleconference*, kuliah jarak jauh), dan
  - b) Media berbasis mikroprosesor (*computer assisted instruction*, permainan computer, sistem tutor intelegen, interaktif, hypermedia, compact, video, disc)

Sadiman (2015: 28-81) mengelompokkan media pelajaran dalam tiga kelompok berdasarkan karakteristik, yaitu

1. Media grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi menyalurkan pesan dalam sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai melalui indera penglihatan yang nanti disampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Selain itu media grafis juga berfungsi menarik perhatian dan dapat memperjelas ilustrasi pesan yang disampaikan. Media ini diantaranya adalah foto, sketsa, diagram, bagan grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan flanel dan papan buletin.

## 2. Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

## 3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi, pesan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), OHP, proyektor opaque, tachitoscope, microprojection dengan microfilm.

Menurut Gagne dalam Daryanto (2016:17), media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik .

Berdasarkan definisi para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran sangat beragam baik media visual, audio, permainan, proyeksi diam, buku dan dalam penggunaannya pun harus disesuaikan dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran yang akan

dikembangkan peneliti adalah media monopoli *game* termasuk dalam jenis media tradisional yaitu media permainan.

#### **2.1.3.4 Pengembangan Media Pembelajaran**

Dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar sudah sering ditemui permasalahan mengenai keterbasan media pembelajaran yang masih kurang dan belum merata. Melihat kondisi jumlah media pembelajaran yang tersedia masih kurang maka diperlukan pengembangan media pembelajaran secara bertahap oleh pendidik baik individu maupun berkelompok.

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya seperti kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lain-lain. Artinya setelah dokumen-dokumen pembelajaran siap disusun, dilanjutkan dengan pengadaan/penyiapan media pembelajarannya sebagai sumber belajar atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Apabila ragam dan jumlah media pembelajaran yang tersedia sangat terbatas, maka pendidik perlu mengembangkannya secara individu, berkelompok, dan/atau melibatkan pihak lain, agar diperoleh efisiensi dan segala konsekuensi serta manfaatnya menjadi milik bersama.

Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dalam arti efektif meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan suatu perancangan yang baik. Secara umum, Asyhar (2012:95-99) mengemukakan prosedur pengembangan media sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Analisis kebutuhan pembelajaran sesungguhnya merupakan proses sistematis yang mengkaji tujuan (kompetensi) yang ingin dicapai, dengan mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi aktual (nyata) dan yang diharapkan. Dalam pembelajaran, yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya kesenjangan antara kompetensi (kemampuan, keterampilan, dan sikap) peserta didik yang diinginkan dengan kompetensi yang mereka miliki sekarang. Perlu diperhatikan disini bahwa penetapan kompetensi yang ingin dicapai bisa didasarkan pada standar normatif yang ditetapkan sekolah atau lembaga masing-masing, atau bisa didasarkan pada kebutuhan pengguna (*user*), bahkan bisa pula didasarkan pada kebutuhan masa datang (*future need*). Dari hasil analisis tersebut, akan diperoleh informasi tentang apa yang dibutuhkan dan berapa kebutuhannya dan inilah yang digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat.

b. Merumuskan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran juga menjadi dasar bagi pendidik dalam memilih metode pembelajaran, bentuk dan format media serta menyusun instrument evaluasinya. Tujuan berfungsi pula sebagai acuan atau panduan bagi peserta didik dalam melakukan upaya untuk mencapainya.

c. Merumuskan butir-butir materi

Materi untuk media pembelajaran harus sinkron dengan tujuan pembelajaran. Untuk itu, perumusan butir materi harus didasarkan pada rumusan tujuan. Di dalam sebuah program media haruslah berisi materi yang dikuasai peserta didik.



d. Menyusun instrumen evaluasi

Instrumen ini dimaksudkan untuk mengukur pencapaian pembelajaran, apakah tujuan sudah tercapai atau tidak. Untuk itu, diperlukan alat pengukur proses dan hasil belajar berupa tes, penugasan, daftar cek perilaku, dan lain-lain. Alat pengukur keberhasilan pembelajaran ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan pembelajaran/kompetensi yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan.

e. Menyusun naskah/ draft media

Naskah untuk program media perlu disusun karena melalui naskah, tujuan pembelajaran dan materi ajar dituangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media, sehingga media yang dibuat benar-benar sesuai dengan keperluan. Selain itu, naskah menjadi pedoman bagi pengguna dan terutama pembuat program.

f. Melakukan validasi ahli

Setiap naskah dan prototipe media pembelajaran yang sudah selesai disusun, sebaiknya divalidasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Ahli materi mengkaji aspek sajian materi dan aspek pembelajaran. Dari aspek materi misalnya: kesesuaian materi dengan kurikulum (standar isi), kebenaran, kecukupan, dan ketepatan pemilihan aplikasi atau contohnya.

g. Melakukan uji coba/tes dan revisi

Media atau prototipe media yang sudah selesai dibuat, selanjutnya diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba dimaksudkan untuk

melihat kesesuaian dan efektivitas media dalam pembelajaran. Hasil dari uji coba lapangan ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat.

Pendapat tersebut juga didukung oleh Sadiman, dkk. (2014: 100) mengatakan urutan dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut:

a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Dalam proses belajar mengajar yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Dari kesenjangan itu dapat kita ketahui apa yang diperlukan atau dibutuhkan siswa. Jika kita membuat program media tentu saja kita berharap program tersebut akan digunakan atau dimanfaatkan oleh siswa

b. Merumuskan tujuan instruksional

Tujuan dapat memberikan arah tindakan yang kita lakukan. Dalam pembelajaran, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting.

c. Merumuskan butir-butir materi secara rinci sesuai dengan tujuan

Setelah tujuan instruksional jelas, setelah kita mengetahui keterampilan dan kemampuan yang diharapkan dapat dilakukan siswa, kita harus memikirkan bagaimana caranya supaya siswa memiliki kemampuan dan keterampilan tersebut. Bahan pelajaran apa yang harus dipelajari atau pengalaman belajar apa yang harus dilakukan siswa supaya tujuan instruksional tercapai.

d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Dalam setiap kegiatan instruksional, kita perlu mengkaji apakah tujuan instruksional dapat dicapai atau tidak pada akhir kegiatan instruksional itu. Untuk keperluan tersebut kita perlu mempunyai alat yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa.

e. Menulis naskah media

Dalam tahap ini pokok-pokok materi instruksional diuraikan lebih lanjut untuk kemudian disajikan kepada siswa. Penyajian ini dapat disampaikan melalui media yang sesuai atau yang dipilih. Supaya materi instruksional tersebut dapat disampaikan melalui media itu, materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan dan atau gambar yang kita sebut naskah media.

f. Mengadakan tes dan revisi

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan karena banyak dilapangan jumlah media pembelajaran sangat terbatas. Untuk mengembangkan suatu media harus memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, materi pelajaran. Selanjutnya untuk mengukur keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran diperlukan alat pengukur keberhasilan atau instrument evaluasi. Rancangan media yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran dan materi selanjutnya disusun menjadi sebuah naskah atau draft media untuk dilakukan validasi ahli. Dalam proses validasi maka akan terlihat kekurangan dalam media tersebut sehingga diperlukan penyempurnaan. Media yang sudah divalidasi oleh ahli selanjutnya di uji cobakan dalam pembelajaran untuk memperoleh informasi apakah media yang dikembangkan sudah sesuai dan efektif digunakan dalam pembelajaran

## 2.1.4 Media *Game* atau Permainan

### 2.1.4.1 Pengertian *Game*

Bermain sering diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini diyakini dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa dalam rangkaian kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini, penelitian akan mengembangkan jenis media permainan. Menurut Munadi (2013:163) permainan adalah bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Anak-anak sampai dewasa sangat menyenangi akan permainan. Bermain adalah hal yang paling disukai anak karena bermain anak memperoleh kegembiraan dan kesempatan dalam bereksplorasi dengan lingkungan. Hal ini sependapat dengan Rifa (2012:8) bahwa bermain merupakan kegiatan yang dibutuhkan terutama bagi anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan potensi dan kreatifitasnya. Bermain juga memberikan kesenangan bagi yang memainkannya. Hal ini disampaikan oleh Ismail (2009:27) bahwa bermain sebagai *games* merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan setelah mengungguli kemampuan lawan mainnya. Permainan tidak hanya memperoleh kesenangan belaka, namun Sadiman (2014:75) menyatakan bahwa permainan (*game*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Agar suatu permainan tidak hanya memberikan kesenangan, melainkan juga mampu mengembangkan kreativitas anak, maka perlu memperhatikan unsur-unsur dalam permainan itu sendiri. Menurut Ismail (2009:25) suatu kegiatan bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu:

- a. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri mendapat kepuasan;
- b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, serta tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa;
- c. Menyenangkan dan dapat dinikmati;
- d. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas;
- e. Melakukan secara aktif dan sadar.

Selain itu, Sadiman (2014:76) terdapat empat komponen utama dalam sebuah permainan antara lain:

- a. Pemain, yaitu orang yang terlibat secara langsung dalam suatu permainan.
- b. Lingkungan tempat pemain berinteraksi, merupakan lingkungan yang digunakan pemain untuk memainkan sebuah permainan.
- c. Aturan permainan, dalam permainan harus ada tata aturan yang harus dipenuhi pemain dan lingkungannya sehingga pemain dapat berjalan secara lancar.
- d. Tujuan yang ingin dicapai, merupakan tujuan akhir yang ingin dicapai baik oleh pemain atau lingkungan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan hal yang tidak terpisahkan dari anak karena melalui permainan dapat mengembangkan potensi dan kreatifitasnya dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Agar potensi dan kreatifitas anak dapat dikembangkan dengan baik melalui suatu permainan, maka harus memperhatikan unsur permainan itu sendiri seperti tujuan yang hendak dicapai, pemain, dan aturan yang ada di dalamnya.

#### 2.1.4.2 Pentingnya *Game*

Dunia bermain selalu berkaitan dengan dunia anak karena bermain sangat berpengaruh untuk anak. Menurut pendapat Vygotsy dalam Rifa (2012: 12) menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kondisi anak. Selanjutnya, Rifa (2012:12) menjelaskan bahwa anak kecil tidak mampu berpikir abstrak karena bagi mereka makna dan objek berbaur menjadi satu. Oleh karena itu, dibutuhkan cara agar makna dan objek bisa menjadi satu kesatuan, sehingga anak memahami suatu objek, baik secara konkret maupun abstrak.

Bermain juga memiliki peran penting dalam pendidikan. Hal ini dijelaskan oleh Ismail (2009:36-37) bahwa salah satu fungsi utama pentingnya *game* bagi anak adalah sebagai alat pendidikan. Fungsi tersebut merupakan cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain di dalam kegiatan belajar mengajarnya. Dalam bermain ia dapat mengembangkan otot besar dan otot halus (motorik kasar dan motorik halus), meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan teman sebaya, membentuk daya imajinasi dengan dunia sesungguhnya, mengikut peraturan, tata tertib serta disiplin yang tinggi. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar adalah bermain yang kreatif, menyenangkan dan bersifat mendidik.

Berdasarkan uraian tersebut, bermain merupakan peran penting dalam tahap perkembangan anak didik. Melalui permainan yang direncanakan sebagai alat pendidikan akan membantu anak didik untuk memahami suatu objek, informasi baik konkret maupun abstrak. Oleh karena itu permainan yang akan digunakan

dalam kegiatan belajar mengajar harus memperhatikan kebutuhan pembelajaran dan anak didik.

#### **2.1.4.3 Manfaat *Game***

*Game* memiliki banyak manfaat. Salah satu manfaat bermain adalah untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Menurut Ismail (2009:36) bermain memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat. Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan lainnya, dan dengan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial
- b. Untuk mengenal kekuatan sendiri. Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya di kalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.
- c. Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya. Jika anak laki-laki dan anak perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas, perca (sisa kain), dan gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa anak laki-laki berbeda bentuk-bentuk permainannya dengan permainan anak perempuan.
- d. Dapat melatih menempa emosi. Ketika bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, sebaliknya sebagian anak yang lain merasa kecewa. Keadaan

ini diumpamakan dengan seniman yang sedang menikmati hasil karya masing-masing

- e. Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya.
- f. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

Beberapa manfaat *game* menurut Rifa (2012: 14) antara lain sebagai berikut:

- a. melatih kemampuan motorik,
- b. melatih konsentrasi,
- c. kemampuan sosialisasi meningkat,
- d. melatih keterampilan berbahasa,
- e. menambah wawasan,
- f. mengembangkan kemampuan untuk problem solving,
- g. mengembangkan jiwa kepemimpinan,
- h. mengembalikan pengetahuan tentang norma dan nilai,
- i. meningkatkan rasa percaya diri.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* memiliki banyak manfaat. Manfaat *game* ini dapat diaplikasikan ke dalam suatu pembelajaran di kelas salah satunya dengan mengembang media pembelajaran yang mengandung permainan.



#### 2.1.4.4 Karakteristik *Game*

Pada paparan sebelumnya, *game* memiliki peran penting dan manfaat yang beragam bagi anak didik. Oleh karena itu, agar aplikasi *game* dalam kegiatan belajar mampu memberikan manfaat seutuhnya, dibutuhkan pemahaman mengenai karakteristik *game* terlebih dahulu.

Menurut Ismail (2009:31) ciri kegiatan bermain yaitu sebagai berikut:

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul berdasar keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri;
- b. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif. Kalaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai baik bagi anak;
- c. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain;
- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir, hal ini menunjukkan pada tujuan yang ingin dicapai;

Vandenberd dalam Ismail (2009: 34) mengungkapkan bahwa ciri dari kegiatan bermain yaitu bebas dari aturan-aturan yang ditetapkan dari luar dan keterlibatan secara aktif dari pemain. Karakteristik *game* selanjutnya menurut Rifa (2012: 13) diantaranya adalah dapat merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa dapat mampu menumbuhkan sikap, mental, serta ahlak yang baik. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Ismail (2009: 139) bahwa permainan yang bersifat mendidik dapat berfungsi untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, menciptakan

lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman serta menyenangkan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* memiliki aturan-aturan tertentu, menekankan proses, dan melibatkan anak didik secara aktif dalam permainan tersebut. Kegiatan permainan mampu membangkitkan daya pikir dan sikap yang baik. Selain itu, *game* mampu menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan sehingga proses transformasi pengetahuan berlangsung dapat lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

#### **2.1.4.5 Kelebihan Game**

Menurut Munadi (2013:66). *Game* atau permainan memiliki beberapa kelebihan:

- a. Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah asas (prinsipnya, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasil dan dampaknya dengan cara yang menyenangkan.
- b. Memberikan kesempatan pada siswa untuk berfikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik
- c. Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati, dan sebagainya.
- d. Siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok

- e. Suasana permainan menerima siswa sebagaimana adanya, memberikan kebebasan dan jauh dari sikap otoriter dalam memupuk bakat dan minat anak untuk berprestasi dan berkreasi secara actual.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sadiman (2014:78), yaitu sebagai alat bantu belajar, permainan mempunyai kelebihan antara lain:

- a. Merupakan kegiatan menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan.
- b. Memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar sehingga pengajaran tidak hanya satu arah.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat
- e. Bersifat luwes, artinya dapat menyesuaikan keadaan.
- f. Umumnya dapat dilakukan dengan mudah dan di perbanyak

Penerapan *game* atau permainan dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, melalui permainan siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan dan mampu mengembangkan sikap positif karena siswa berpartisipasi aktif untuk belajar.

### 2.1.5 Permainan Monopoli

Secara umum, monopoli adalah salah satu permainan papan yang terkenal di dunia dan familiar dengan anak-anak terutama pada usia SD. Menurut Nurhikmah (2016:144) monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan permainan berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan

pelaksanaan permainan. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Permainan ini mengacu pada penguasaan harta. Pemenang yang memiliki tanah, rumah dan hotel adalah pemenangnya. Sementara itu, Rifa (2012:90) juga menjelaskan bahwa monopoli adalah permainan yang ditujukan agar peserta dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia. Selain itu, peserta juga dapat memahami cara mengelola uang lewat konsep untung rugi serta mengajarkan konsep tentang kejujuran dan mengetahui aturan dan dapat melaksanakannya dalam permainan. Permainan monopoli dilakukan secara berkelompok, seperti yang dijelaskan oleh Azizah (2012:3) bahwa monopoli biasanya dimainkan oleh 2-5 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan berdasarkan jumlah mata dadunya sama, maka akan mendapatkan satu kesempatan lagi. Perjalanan bidak dimulai dari kotak start kemudian memutar dan kembali ke *start*.

Dalam permainan monopoli juga memuat peraturan serta peralatan yang dibutuhkan seperti yang disampaikan oleh Husna (2009: 151-152) bahwa permainan monopoli menggunakan satu set peralatan yang terdiri dari papan permainan, bidak, 2 buah dadu, kartu dana umum dan kesempatan, uang-uangan, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel. Setiap pemain diberi modal uang. Mereka diundi untuk mengetahui urutan mainnya. Pemain pertama melempar dua dadu dan melangkah sesuai dengan jumlah yang tertera pada dadu tersebut. Jika angka pada kedua dadu

sama maka pemain mendapat kesempatan untuk melempar dadu kedua kalinya. Jika pemain berhasil melalui satu putaran, pemain akan mendapatkan bonus uang dari bank.

Pemain yang berhenti di petak tanah yang belum dimiliki boleh membelinya sesuai harga yang tertera. Disana ia dapat membangun rumah atau hotel. Pemain yang singgah di tanahnya harus membayar senilai harga tanah dan sewa rumah yang tertera pada kartu tanah. Jika bidak pemain berhenti pada kartu dana umum dan kesempatan maka mereka mengambil kartu yang paling atas yang diletakkan di tengah papan dan mengikuti instruksinya. Pemain juga dapat masuk penjara atau membayar pajak jika berhenti di petak bertanda itu. Permainan ini secara tidak langsung mengajarkan pemainnya untuk berbisnis dan mengetahui kegiatan perdagangan, seperti membayar pajak, cara menjual tanah dan penggadaian. Bagi anak sekolah dasar penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan minat serta menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran akan efektif dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar karena pada hakikatnya jiwa anak adalah jiwa bermain. Dari sinilah peneliti tertarik untuk merancang sebuah media pembelajaran IPS dalam bentuk media monopoli *game* agar terjadi keselarasan antara belajar dan kesenangan siswa yang gemar bermain.

#### **2.1.6 Pengembangan Media Monopoli *Game* dalam Pembelajaran IPS**

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media monopoli *game* yang merupakan adopsi dan modifikasi permainan monopoli yang akan diterapkan

dalam pembelajaran IPS khususnya materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah, yang terdiri dari perjuangan melawan penjajahan Belanda, Jepang dan tokoh pejuang melawan penjajahan yang dituangkan dalam kartu pertanyaan, dan kartu bonus poin. Media monopoli *game* dirancang menggunakan gambar-gambar menarik agar siswa lebih antusias. Tujuan dari penggunaan media monopoli *game* ini adalah untuk menguasai materi dan mengumpulkan *reward* apabila pemain dapat menjawab soal dengan benar.

Pengembangan media monopoli *game* ini memiliki perbedaan dengan permainan monopoli pada umumnya, perbedaannya adalah sebagai berikut :

- k. Permainan monopoli pada umumnya bertujuan untuk penguasaan harta namun media monopoli *game* bertujuan untuk menguasai pengetahuan dengan banyaknya poin yang terkumpul dalam menjawab pertanyaan.
- l. Pada umumnya permainan monopoli memuat kompleks negara-negara, bandara, dan stasiun. Sedangkan media monopoli *game* terdiri dari petak-petak yang berisi gambar-gambar tokoh penjajah Indonesia seperti Cornelis de Houtman, Pieter Both, Herman Willem Daendels, Thomas Stamford Raffles, Van de Bosch , Jenderal J.P Coen, Douwes Dekker, dan tokoh pahlawan seperti Sultan Agung Hanyakrakusuma, Sultan Ageng Tirtayasa, Sultan Hasanudin, Thomas Matulesi, Tuanku Imam Bonjol, Pangeran Diponegoro, Pangeran Antasari, Sisingamagaraja XII, Cut Nyak Dien, Teuku Umar, Panglima Polim. Media monopoli *game* akan dibuat menggunakan aplikasi corel draw dan dicetak dengan ukuran 50x50cm.

- m. Kartu kesempatan dalam media monopoli game dimodifikasi sebagai petunjuk tambahan tentang bonus, denda maupun hukuman untuk pemain yang mendapatkan kartu ini. Kartu dana umum berisi sumber ilmu yang berhubungan dengan materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah.
- n. Dalam media monopoli *game* memiliki tambahan kartu bonus poin sehingga membuat peserta didik berlomba-lomba menjadi juara.
- o. Setiap pemain yang sampai pada petak-petak berisi gambar materi tokoh penjajahan dan tokoh pahlawan wajib menjawab soal yang ada di kartu pertanyaan.
- p. Setiap petak yang sudah dijawab dan benar maka masih ada kesempatan untuk menjawab soal lagi karena setiap petak terdapat 3 kartu soal jawab. Apabila jawaban salah, maka soal tersebut dianulir dan tidak dapat dijawab oleh pemain lainnya.
- q. Media monopoli *game* tidak menggunakan uang namun diganti dengan mengumpulkan poin.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media ini yaitu sebagai berikut:

#### 9. Papan Media Monopoli *Game*

Papan ini berbentuk persegi dengan ukuran 50 cm x 50 cm. Pada papan monopoli *game* terdapat beberapa komponen, antara lain (1) Judul Media, (2) Petak permainan yang terdapat 32 petak yang terdiri dari 1 petak Mulai, 1 petak masuk penjara, 1 petak bebas parkir dan 1 petak hanya lewat penjara, 3 petak kesempatan, 2 petak bonus poin, 3 petak kartu pintar, serta 20 petak gambar tokoh penjajah dan pahlawan Indonesia.

#### 10. Kartu Pertanyaan Monopoli *Game*

Kartu pertanyaan dibuat 2 seri yaitu seri sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajahan Belanda dan seri penjajahan Jepang.

#### 11. Kartu Kesempatan Monopoli *Game*

Dalam permainan ini terdapat 12 kartuk kesempatan. Kartu kesempatan berwarna merah muda.

#### 12. Kartu Pintar Monopoli *Game*

Kartu pintar berisi informasi atau pengetahuan yang berhubungan dengan materi sejarah perjuangan Indonesia. Kartu pintar yang tersedia yaitu 15 kartu.

#### 13. Kartu Bonus Poin Monopoli *Game*

#### 14. Lembar Poin Monopoli *Game*

Poin monopoli game terdiri atas poin 1, 2, 5, 10, 20, dan 50.

#### 15. Bidak-Bidak Permainan dan Dadu

#### 16. Buku Petunjuk Permainan Monopoli *Game*

Langkah-langkah permainan menggunakan media monopoli *game* pada pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- a. Permainan dilakukan 3-5 orang dengan tiap pemain diberi modal awal 100 poin yang terdiri dari: 1 lembar poin 50, 1 lembar poin 20, 1 lembar poin 10, 2 lembar poin 5, 3 lembar poin 2, 4 lembar poin 1
- b. Permainan berlangsung selama 45 menit. Apabila waktu sudah menunjukkan 45 menit maka permainan dihentikan.
- c. Semua pemain memulai permainan dari petak *start*, pemain menentukan siapa pemain yang berhak bermain terlebih dahulu berdasarkan perolehan



lemparan dadu terbesar, setelah tertata urutan, maka pemain berhak melempar dadu pertama kali, dan melangkah sesuai jumlah angka dadu, lalu diikuti urutan berikutnya.

- d. Setiap pemain yang berhenti pada petak yang berisi gambar tokoh penjajah atau tokoh pahlawan wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai warna kompleks pada petak yang terdiri dari warna merah, hijau, ungu, biru, dan oranye.
- e. Kartu pertanyaan akan dibacakan oleh pemain yang mendapat giliran main selanjutnya dan pemain yang memperoleh kartu pertanyaan diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut.  
Di dalam kartu pertanyaan, tulisan yang bercetak warna hitam merupakan pertanyaan dan yang berwarna merah merupakan jawaban.
- f. Jika pemain berhasil menjawab pertanyaan maka poin akan bertambah sesuai yang tertera pada kartu, jika pemain menjawab salah maka poin akan berkurang sesuai yang tertera pada kartu dan kartu pertanyaan yang telah terbuka menjadi hak milik pemain.
- g. Setiap pemain wajib mencatat soal dan jawaban yang diperolehnya saat bermain dalam buku catatan setelah permainan berakhir.
- h. Jika pemain berhenti dikotak “masuk penjara”, maka hukumannya adalah tidak boleh bermain satu kali putaran.
- i. Jika pemain berhenti di petak “hanya lewat” maka pemain tidak mendapatkan perintah atau hukuman apapun

- j. jika pemain berhenti pada petak “parkir bebas” maka pemain diperbolehkan untuk bebas memilih mengambil kartu pertanyaan, kartu pintar, kartu kesempatan atau kartu bonus poin.
- k. Jika pemain berhenti di petak bonus poin maka pemain wajib mengambil kartu bonus poin dan berhak mendapatkan poin yang tertera pada kartu jika dapat menjawab pertanyaan, jika tidak dapat menjawab pertanyaan maka tidak ada pengurangan poin. Kartu bonus poin yang telah terbuka maka menjadi hak milik pemain tersebut
- l. Kartu pertanyaan yang telah terbuka semua maka tidak dapat digunakan lagi sehingga pemain dapat melempar dadu kembali untuk menjalankan pionnya.
- m. Pemain yang berhenti pada petak kartu pintar wajib membacakan informasi yang ada pada kartu kepada seluruh pemain. Selanjutnya meletakkan kembali kartu pintar pada urutan paling bawah
- n. Pemain yang berhenti pada petak kesempatan wajib mengikuti perintah yang ada pada kartu tersebut selanjutnya meletakkan kembali kartu kesempatan pada urutan paling bawah
- o. Pemenangnya adalah pemain yang paling banyak mendapatkan poin.
- p. Masing-masing pemain mencatatkan hasil akhir poin yang didapat pada lembar kendali.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian- penelitian sebelumnya mengenai pembelajaran menggunakan media permainan. Salah satunya adalah penelitian

yang dilakukan oleh Sara de Freitas (2013) dengan jurnal yang berjudul “*Toward a New Learning : Play and Game-Based Approaches to Education*”. Dalam makalahnya, Sara de Freitas mengagas konsep belajar baru yang menyatukan unsur bermain dan pembelajaran untuk pendekatan dalam pendidikan. Makalah ini berbicara tentang kegiatan bermain sebagai satu salah desain dalam kegiatan pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya untuk istirahat melainkan bermain merupakan komponen penting seseorang dalam proses belajar karena memberikan kesempatan pemain untuk merenungkan dan mereorganisasi pengalaman belajar mereka. Makalah ini menyimpulkan bahwa perlunya konsep pembelajaran baru yang dapat meresap pada peserta didik, latihan, refleksi dan umpan balik. Dalam jurnal ini dapat kita peroleh bahwa bermain dapat dijadikan salah satu pendekatan dalam pembelajaran dan melalui bermain pengalaman pembelajaran akan lebih bermakna.

Penelitian mengenai penerapan permainan dalam pembelajaran juga dilakukan oleh Rossa Maria Botino (2014) dkk dengan judul “*Serious Gaming at School: Refelctions on Students’ Performance Engagemet and Motivation*”. Konsep *Serious Gaming* mengacu pada penerapan permainan untuk digunakan dalam pembelajaran dan pengajaran. Dalam tulisan ini melaporkan bahwa hasil percobaan lapangan permainan papan seperti domino, kapal perang dan penguasaan pikiran dapat memicu penalaran dan kemampuan logis siswa. Hasil percobaan lapangan menunjukkan bahwa ada korelasi kuat antara prestasi sekolah dan kemampuan untuk bermain serta memecahkan masalah. Selain itu, motivasi dan keterlibatan dalam permainan berbasis tugas-tugas belajar terlihat sangat

tinggi, terlepas dari tingkat pencapaian mata pelajaran. Pertimbangan akhir adalah ditarik tentang potensi dan kesempatan mengadopsi permainan dianggap mendukung penalaran dan keterampilan mereka yang secara luas untuk setiap jenis pembelajaran dan dengan demikian sangat mempengaruhi keseluruhan kinerja sekolah. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rossa Mario Botino bahwa melalui adopsi permainan yang diterapkan dalam pembelajaran akan membawa pengaruh positif terhadap penalaran dan kemampuan logis siswa. Kedua penelitian tersebut mendukung peneliti bahwa melalui penerapan permainan dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh positif dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran bisa diadopsi melalui permainan-permainan yang sudah ada dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengadopsi permainan yang berbeda dari Rossa Mario Botino. Peneliti akan mengadopsi permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang mengandung unsur permainan. Media pembelajaran yang akan dikembangkan nantinya diharapkan tidak hanya meningkatkan penalaran dan kemampuan logis siswa saja melainkan dapat meningkatkan penguasaan materi siswa dan melatih keberanian siswa dalam berpendapat serta memupuk jiwa kompetitif yang positif antar siswa.

Penelitian yang mengadopsi permainan sebagai media pembelajaran juga dilakukan oleh Petra Fisser dkk (2012) yang berjudul "*Word Score : A Serious Vocabulary Game for Primary School Underachievers*". Penelitian ini melakukan studi tentang permainan kosakata untuk siswa sekolah dasar di Belanda. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan kosa

kata efektif dan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Para murid dan guru sangat antusias dalam menggunakan permainan kosakata ini. Baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran siswa antusias untuk memainkan permainan kosakata. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Petra Fisser bahwa permainan kosakata dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Permainan ini dirancang untuk memperluas kosakata di sekolah dasar dengan cara menyenangkan.

Penelitian ini menjadi petunjuk bagi peneliti bahwa melalui permainan yang dirancang di sekolah dasar untuk pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dalam penelitian ini, peneliti juga akan mengembangkan suatu media permainan untuk melatih penguasaan materi yaitu pada materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah pada mata pelajaran IPS. Konsep permainan yang dikembangkan juga memiliki perbedaan yaitu media permainan yang akan dikembangkan merupakan jenis permainan monopoli yang terdiri dari satu set permainan terdiri dari papan permainan, bidak-bidak, dan beberapa kartu. Permainan monopoli yang akan dikembangkan akan dijadikan sebagai suatu media pembelajaran yang membantu siswa untuk memproses informasi dan menguasai materi pada mata pelajaran IPS.

Pengembangan media pembelajaran yang mengadopsi dari permainan monopoli telah dilakukan pada penelitian sebelumnya oleh Sri Suciati dkk (2016) dengan judul *“Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Di SD Kelas IV”*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan media monosa (monopoli berbahasa) yang diterapkan pada

pembelajaran tematik di kelas IV SD. Hasil penelitian ini yaitu berdasarkan hasil validasi media, Monosa layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV. Media monosa dapat menciptakan suasana menyenangkan serta tidak menjenuhkan karena pembelajaran dilakukan dengan bermain. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pembelajaran, media ini memiliki aspek keefektifan media, keefesiensinan media, dan ketertarikan penggunaan terhadap media tergolong dalam kriteria baik. Selain itu, media Monosa mampu memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran, yaitu mengembangkan nilai karakter dan mampu mengembangkan kerja sama, sportifitas, keaktifan peserta didik, kemandirian peserta didik, berfikir kritis, dan peduli. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Suciati dkk menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli membuat siswa merasa senang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Anisa Nurhidayati (2016) yang berjudul *“Pengembangan Monako (Monopoli Anti Korupsi) sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Play Based Learning Pada Siswa SD”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa MONAKO (Monopoli Anti Korupsi) yang layak dan efektif untuk digunakan dalam pendidikan anti korupsi di kelas IV dan V SDN 1 Sewon. Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai nilai-nilai pendidikan anti korupsi setelah diberikan media pembelajaran MONAKO. Pengembangan materi pada media MONAKO disesuaikan dengan modul yang diterbitkan oleh Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK). Media monako terdiri dari 1 set permainan yaitu papan monopoli, kartu dana umum, kartu kesempatan,

kartu ensiklopedia, kartu jelajah, kartu bintang, kotak monopoli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 3,14 termasuk dalam kategori layak. Hasil validasi ahli materi mendapat skor 3,63 termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil uji coba terhadap respon siswa kelas IV mendapat skor rata-rata 3,37 termasuk dalam kategori baik. Kemudian untuk hasil uji coba terhadap respon siswa kelas V mendapat skor rata-rata 3,51 termasuk dalam kategori sangat baik. Pengembangan nilai anti korupsi dilakukan dengan melakukan refleksi dari kegiatan dalam permainan MONAKO. Nilai-nilai yang muncul dalam pembelajaran menggunakan media ini adalah tanggung jawab, disiplin, jujur, sederhana, kerja keras, mandiri, adil, berani dan peduli yang merupakan sembilan nilai-nilai pendidikan anti korupsi. Dengan demikian dapat disimpulkan MONAKO untuk Pendidikan Anti Korupsi pada siswa SD ini layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Pengembangan media monopoli juga dilakukan oleh Atma Hidayat (2015) dengan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya*". Pengembangan media monopoli ini bertujuan menambah wawasan seni budaya batik sehingga informasi dan referensi tentang batik tidak lambat. Media monopoli batik yang dikembangkan terdiri dari dadu, uang mainan, bidak pemain, buku petunjuk permainan, kartu alat dan bahan, kartu pertanyaan, kartu kepemilikan wilayah dan papan permainan monopoli. Hasil uji kelayakan oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 77,6% dan hasil uji kelayakan oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 79%. Adapun hasil uji coba berdasarkan hasil belajar siswa

sebelum dan sesudah menggunakan media permainan monopoli menunjukkan adanya peningkatan dari ketuntasan sebesar 54,4% meningkat menjadi 87,9%.

Selanjutnya, Nur Azizah (2013) dengan judul "*Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*". Media monopoli yang digunakan akan disesuaikan materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan dan menjelaskan dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan pada siswa kelas IV SD Lemah Putro 1 Sidoarjo untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA dan hasil belajar yang diukur pada ranah kognitif. Media monopoli yang dikembangkan terdiri dari 1 kotak persegi yang sekelilingnya terdapat gambar-gambar sumber daya alam yang ada di kota-kota besar Indonesia, uang mainan, kartu pengetahuan umum, kartu kesempatan, 1 set rumah dan hotel mainan, pioner dan petunjuk permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, serta mendeskripsikan respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media monopoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 9% dari 83% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 11% dari 79% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan 22% dari 73% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Respon siswa juga mengalami peningkatan sebesar 8% dari 77% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini,



maka disarankan agar guru menerapkan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media monopoli dikembangkan oleh Dea Aransa Vegakustanti (2014) melakukan penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP*”. Penelitian ini mengembangkan media monopoli yang memuat materi organisasi kehidupan. Bagian-bagian dari sel akan dianalogikan sebagai kota atau negara yang mewakili fungsi-fungsi tertentu pada permainan monopoli. Para pemain monopoli harus melakukan transaksi kombinasi yaitu, menyewakan, membeli dan menjawab pertanyaan. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Doro dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII. Hasil penilaian pakar materi memperoleh persentase sebesar 89,58% dengan kriteria sangat layak, penilaian pakar media memperoleh persentase sebesar 84,09% dengan kriteria layak. Pada uji coba skala kecil persentase yang dicapai adalah 72,72% dengan kriteria baik. Sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh persentase sebesar 90,9% dengan kriteria sangat baik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran monopoli IPA sudah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari guru. Angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran monopoli IPA yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang positif. Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Yang memiliki ketuntasan secara klasikal pun 88,5%.

Dari kelima penelitian yang telah mengembangkan dan menerapkan media monopoli pada pembelajaran baik IPA, Seni Budaya, Anti Korupsi, dan Bahasa Indonesia yang diterapkan di sekolah dasar bahkan sekolah menengah pertama memberikan efek positif terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa. Media monopoli menarik minat siswa untuk lebih giat belajar. Media monopoli yang dikembangkan dari penelitian di atas terdiri dari papan permainan, dadu, bidak pemain, kartu pertanyaan, kartu pengetahuan, dan uang mainan.

Dalam pengembangan media monopoli *game* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini akan memuat materi IPS pada siswa kelas V SD yakni materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah. Media ini juga akan terdiri dari papan monopoli, kartu kesempatan, kartu dana umum bahkan ditambah dengan kartu bonus poin. Gambar-gambar yang akan disajikan dalam media monopoli *game* akan disesuaikan dengan materi IPS, contohnya gambar-gambar tokoh penjajah dan pahlawan nasional. Pada nantinya, pengembangan media monopoli *game* ini tidak menggunakan uang mainan, melainkan kartu poin sebagai reward dalam permainan. Kartu pertanyaan akan berisi soal-soal latihan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Melalui penggunaan media dalam pembelajaran IPS, memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Maulana Priyahardanta (2016) dengan judul *“Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Menerapkan Model Permainan Papan Memori dalam Pembelajaran IPS”*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model permainan Papan Memori untuk meningkatkan

keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS kelas V SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penerapan model permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V dalam pembelajaran IPS. Pada siklus I rata-rata persentase indikator keaktifan siswa adalah 75,33% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 7,19% menjadi 82,52%. 2) Keunggulan model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS yaitu siswa lebih aktif dan pembelajaran IPS lebih menyenangkan. 3) Kendala model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS yaitu siswa belum terbiasa dengan model permainan Papan Memori dan waktu diskusi kurang.

Pengaruh positif penggunaan media terhadap keberhasilan pembelajaran IPS juga diteliti oleh Indah Setyorini dengan judul *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. Latar belakang penelitian ini adalah pembelajaran masih berpusat pada guru, lebih banyak guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran. Siswa tidak antusias ketika pelajaran IPS, mereka sering mengantuk di dalam kelas, dan bermain sendiri dengan teman sebangkunya. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, maka cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media permainan kartu kuartet. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran IPS dengan

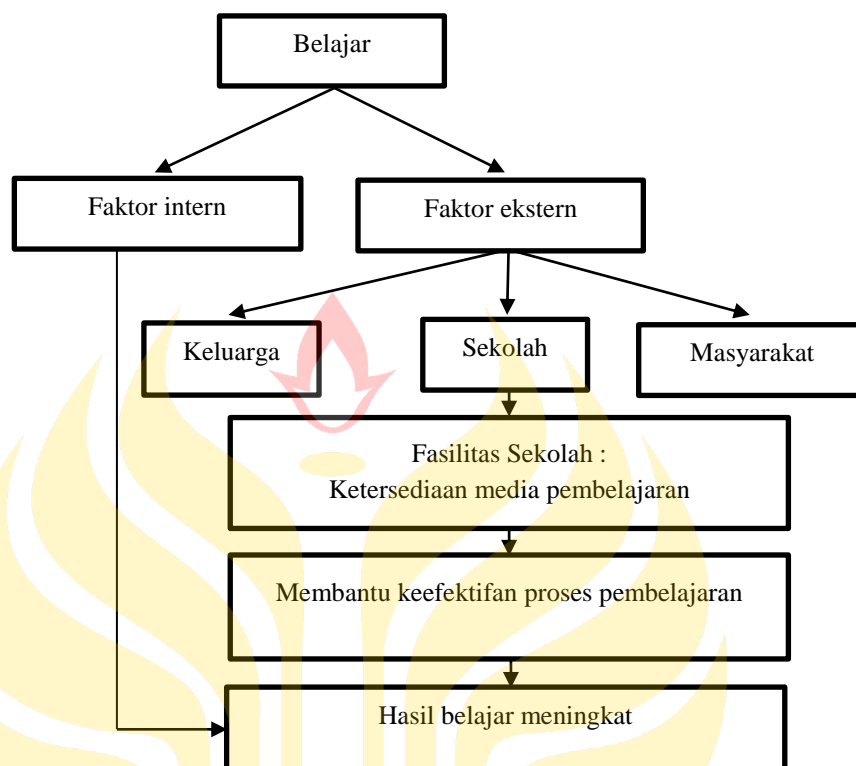
menggunakan media permainan kartu kuartet, mendeskripsikan efektifitas penggunaan media permainan kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Jajartunggal III/452 Surabaya yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain teknik observasi dan tes. Pada kegiatan pembelajaran aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan skor rata-rata siklus I 67,85%, siklus II 78,57% dan pada siklus III 98,85%. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan skor rata-rata siklus I 66,67%, siklus II 77,27% dan pada siklus III 87,87%. Pada pengamatan hasil belajar aspek kognitif siswa juga mengalami peningkatan dengan skor rata-rata pada siklus I 66,67%, siklus II 72,22% dan pada siklus III 91,66%. Selain itu, dari hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar aspek afektif siswa, dan psikomotor siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maulana Priyahardanta dan Indah Setyorini dapat kita ketahui bersama bahwa melalui penggunaan media dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu pembelajaran yang berlangsung lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media monopoli *game* akan dikembangkan oleh peneliti bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPS dan siswa dapat memproses informasi sendiri melalui pembelajaran IPS sehingga pembelajaran berpusat pada siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian yang telah dipaparkan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yang memiliki kesamaan yaitu meneliti tentang media pembelajaran dan konsep bermain dalam pembelajaran. Namun penelitian-penelitian yang telah dipaparkan memiliki perbedaan pada konten media yang akan dikembangkan, tempat penelitian, subjek penelitian, dan pada sebagian penelitian di atas berbeda variabel terikatnya dengan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian yang telah dilaksanakan, sebagai bahan rujukan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengetahui pengembangan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

### **2.3 Kerangka Teoretis**

Peneliti mengasumsikan bahwa sangat memungkinkan pengembangan media monopoli *game* dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Masing-masing variabel saling berkaitan. Media pembelajaran merupakan salah faktor penting yang berpengaruh dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya hasil belajar IPS kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Semakin inovatif dan efektif media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran maka hasil belajar siswa akan meningkat tidak terkecuali pada mata pelajaran IPS.



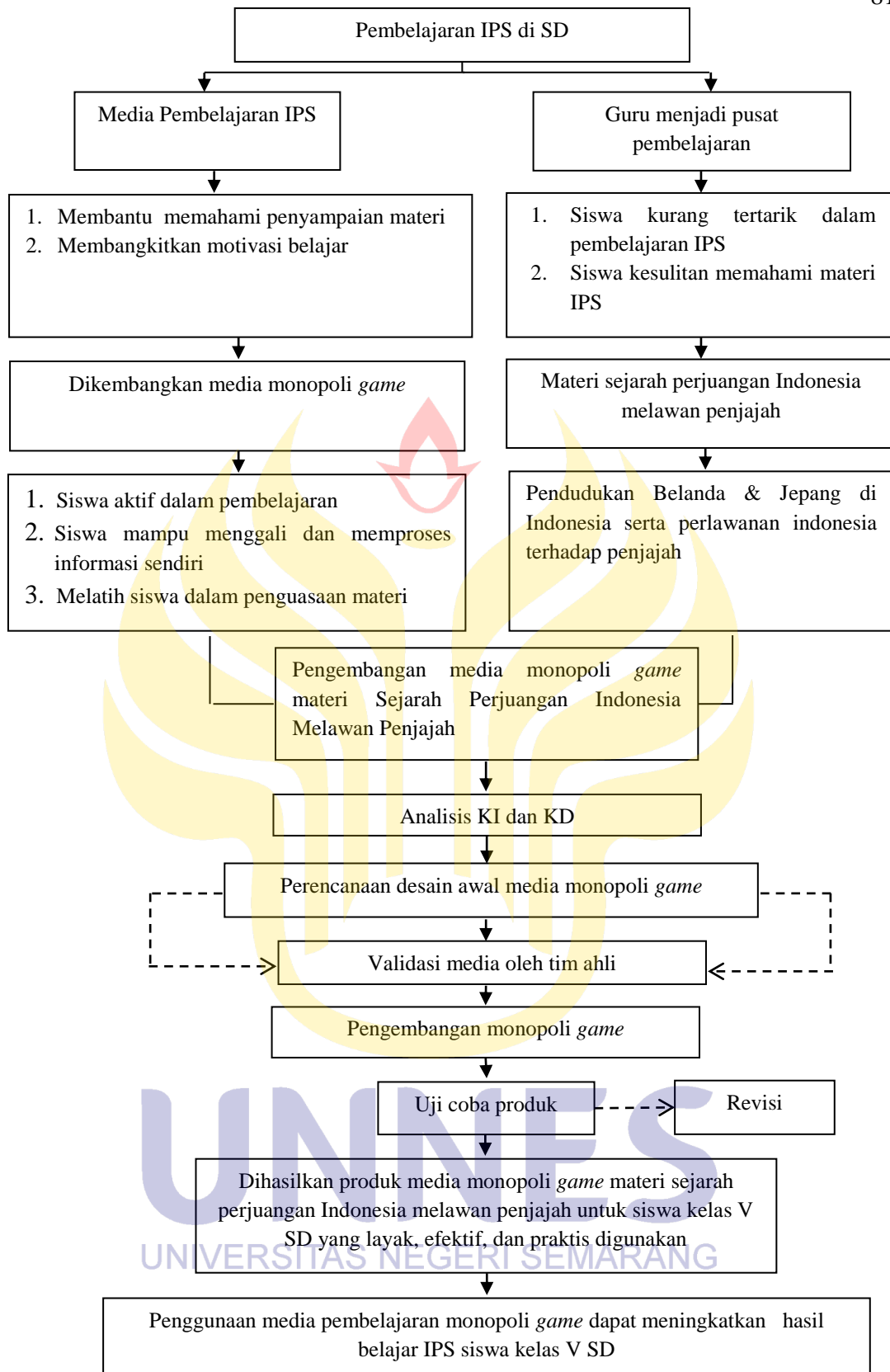
Gambar 2.2 Kerangka Teoritis Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS

#### 2.4 Kerangka Berpikir

Sekaran (dalam Sugiyono,2016:117) menyatakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat diambil pokok pemikiran bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Gugus Larasati Kota Semarang belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh pemanfaatan media yang belum maksimal. Guru cenderung menggunakan gambar dan buku dalam pembelajaran. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal tersebut menyebabkan kurang

memotivasi siswa dalam belajar dan siswa menjadi pihak yang pasif tanpa adanya media dalam kegiatan pembelajaran IPS.

Melihat permasalahan ini, maka perlu adanya pengembangan media yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran IPS. Media pembelajaran yang sederhana, berkriteria baik dalam kelayakan sangat dibutuhkan untuk menjelaskan materi pembelajaran IPS yang terdiri dari konsep-konsep abstrak. Melalui pengembangan media ini, dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi bermakna untuk siswa. Penerapan media monopoli *game* pada pembelajaran IPS materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran sekaligus untuk mengingatnya. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir sebagai berikut



Gambar 2.3 Kerangka berfikir Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD

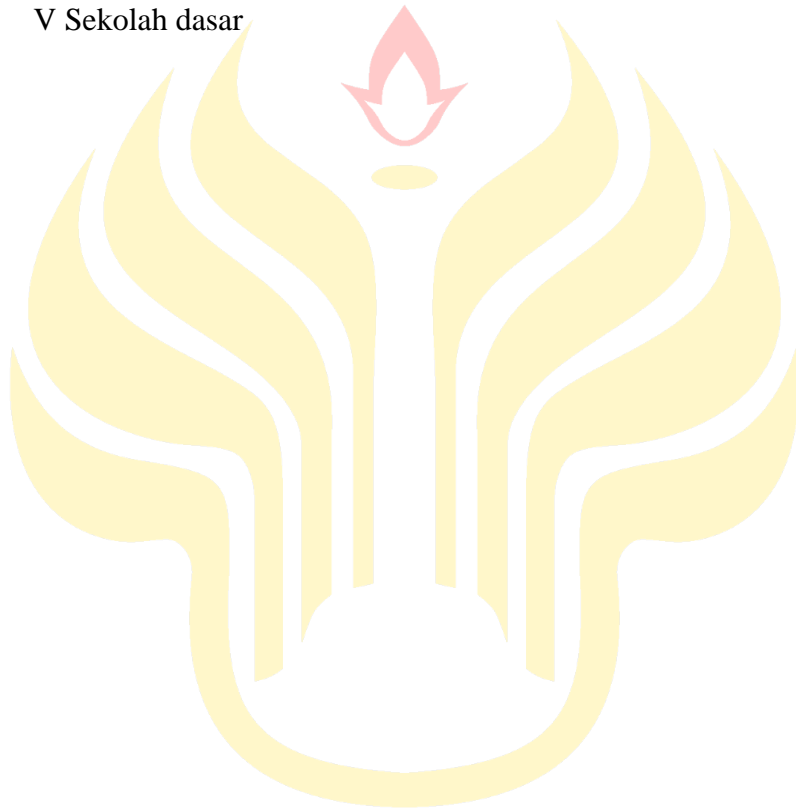


## 2.5 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Media monopoli *game* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas

V Sekolah dasar



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media untuk pelajaran IPS masih minim, guru cenderung menggunakan gambar dan peta. Jenis media permainan belum digunakan dalam pembelajaran IPS. Sehingga perlu dikembangkan media permainan berupa media monopoli *game*
2. Berdasarkan analisis kebutuhan dan studi literatur, siswa dan guru di SD Gugus Larasati setuju terhadap pengembangan media monopoli *game* yang memiliki bagian-bagian: (1) papan monopoli *game*, (2) kartu pertanyaan, (3) kartu kesempatan, (3) kartu pintar, (4) kartu bonus poin, (5) lembar poin, (6) buku petunjuk permainan, (7) bidak dan dadu
3. Media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan oleh para ahli memenuhi kriteria sangat layak pada kelayakan media dengan persentase 92,8%, penyajian materi dengan presentase 91,6%.
4. Penggunaan media monopoli *game* efektif digunakan pembelajaran IPS materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil belajar. Perhitungan uji perbedaan rata-rata pada nilai  $t$  adalah 7,340 dengan nilai signifikansi 0,000 maka  $H_a$  diterima karena signifikansi  $< 0,05$  dengan uji peningkatan rata-rata ( $N$ -Gain) data *pretest*

dan *posttest* sebesar 0,46 termasuk kriteria sedang dengan selisih rata-rata 20,8.

5. Media Monopoli *game* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Larasati Kecamatan Gunungpati Kota Semarang sehingga hipotesis diterima

## 5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka terdapat beberapa saran yang direkomendasikan dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Berdasarkan hasil uji kelayakan media monopoli *game*, Guru dapat menggunakan media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS karena terbukti telah mampu meningkatkan hasil belajar IPS.
2. Guru mengembangkan media monopoli *game* melalui langkah-langkah pengembangan yang meliputi (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Produk; (6) Uji Coba Produk; (7) Revisi Produk; (8) Uji Coba Pemakaian; (9) Revisi Produk; (10) Produk Akhir sehingga terdapat keberlanjutan dalam pengembangan media.
3. Guru disarankan dapat membuat media pembelajaran lainnya untuk menunjang proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2015. *Model – Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Dasar – Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Aqib, Zainal. 2015. *Model – Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Azizah, Nur. 2013. *Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*”.*Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.2(1):1-12.Universitas Negeri Surabaya.
- Bottino, Rosa Maria.2014. *Serious Gaming at School: Reflections on Students’ Performance, Engagement and Motivation*.*International Journal of Game Based Learning*.4(1):21-36.Istituto Tecnologie Didattiche (ITD).
- Budiningsih, Asri.2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalyono, M. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dea Aransa Vegakustanti.2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP*. *Jurnal IPA Terpadu*.3(2):468-475.Universitas Negeri Semarang.
- Dimiyati, Mudjiono.2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fisser, Petra,dkk. 2013. *Word Score: A Serious Vocabulary Game For Primary School Underachievers*.18:165-178. University of Twente.

- Freitas, Sara De.2013. *Towards a New Learning: Play and Game-Based Approaches to Education*. International Journal of Game Based Learning.3(4):1-6 Coventry University.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. CV Pustaka Setia.
- Hidayat, Atma. 2015. *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa.3(2):218-226. Universitas Negeri Surabaya.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Lestari, Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- M, Husna A.2009.*100 Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi
- Munadi, Yudhi.2013.*Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Nurdin, Hastin Andi. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran IPS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Kelas V di SDN Inpres Bobolon*. Jurnal Kreatif Tadulako Online.5(9):33-45.Universitas Tadulako.
- Nurhidayati, Anisa,dkk. 2016. *Pengembangan Monako (Monopoli Anti Korupsi) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Play Based Learning Pada Siswa SD*. Jurnal Pelita.11(2):45-55.Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurhikmah, Renita Kusmantari. 2016. *Keefektifan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK N 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal Tata Arta.2(1): 134-137.Universitas Sebelas Maret.
- O'Halloran, Robert dan Cynthia Deale. *Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development*. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 22, 35-48.

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2006: Jakarta Depdiknas.
- Purwanto, Ngalm. 2013. *Prinsip – Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Priyahardata, Maulana. 2016. *Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Model Permainan Papan Memori dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Edisi 27. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Priyatno, Duwi. 2014. *SPSS 22: Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi Offset
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: FlashBooks
- Rifa'i, Achmad, Dan Anni, Tri Catharina. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Sanjaya. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdyakarya.
- Sadiman, Arief., dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafinso Persada
- Setyorini, Indah. 2013. *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 2(2): 1-10. Universitas Negeri Surabaya
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M.. 2016. *Efektifitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD Kelas IV*. Jurnal UPI. 3(2): 130-144. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Syaodih Nana. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Slameto. 2010. *Belajar Faktor – Faktor Mempengaruhi*. Jakarta: Rieneka Cipta.

*Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Depdiknas.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG