



**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
BERBASIS *STAD* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
DAN HASIL BELAJAR PADA MUATAN PPKn
SISWA KELAS V SDN PEKUWON PATI**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Vira Setyaningrum

NIM 1401415157

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Vira Setyaningrum

NIM : 1401415157

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD
Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil
Belajar Pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati*

menunjukkan bahwa yang ditulis di dalam skripsi ini adalah karya sendiri, dan tidak menjiplak dari karya tulis individu lain. Wawasan orang lain yang didapatkan untuk menulis skripsi dikutip sesuai kaidah ilmiah.

Semarang, 2 Mei 2019

Peneliti



Vira Setyaningrum

NIM 1401415157

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis *STAD* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati” karya,

nama : Vira Setyaningrum

NIM : 1401415157

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 2 Mei 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

Drs. Sutaryono, M.Pd.
NIP 195708251983031015

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis *STAD* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati” karya,

nama : Vira Setyaningrum
NIM : 1401415157
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP,
Universitas Negeri Semarang

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, 15 Mei 2019.

Semarang,

Panitia Ujian

Sekretaris,



Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIP 19770126 200642 1 003

Penguji I,

Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197903282005011001

Penguji II,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji III,

Drs. Sutaryono, M.Pd.
NIP 195708251983031015

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Tidak ada suatu negara maju tanpa pendidikan yang keras.” (Yusuf Kalla)

“Ingatlah bahwa kreativitas datang karena kamu mengasahnya.” (Duradcell)

“Belajarlh dari kegagalan, dibalik kegagalan akan ada usaha untuk mencapai kesuksesan”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah tercinta Parnoto (Alm) dan Ibu tersayang Sutrismiyati yang senantiasa memberikan doa serta dukungan moril dan materil.
2. Tinton Pranata sebagai kakak yang selalu memberikan semangat dan doanya.
3. Almamaterku PGSD FIP UNNES.

PRAKATA

Dengan mengucap Alhamdulillahil'alamin atas segala nikmat, kekuatan yang telah diberikan Allah SWT, serta ikhtiar yang optimal sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis *STAD* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati”. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan berbagai pihak penyusunan skripsi tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. Sutaryono, M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd., Penguji 1;
6. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Penguji 2;
7. Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd., sebagai Validator Media;
8. Harmanto, S.Pd., M.Pd., sebagai Validator Materi;
9. Martinah, S.Pd., Kepala SDN Growong Lor 03;
10. Sutarno, S.Ag., Kepala SD Negeri Pekuwon Pati.

Semoga pihak yang membantu peneliti diberikan balasan dari Allah SWT. Selain itu, harapan peneliti terhadap skripsi yang telah dibuat dapat bermanfaat bagi siapapun yang membaca. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, sehingga peneliti meminta maaf dan memohon kritik serta saran untuk penyempurnaan skripsi ini.

Semarang, 2 Mei 2019

Peneliti,



Vira Setyaningrum
NIM 1401415157

ABSTRAK

Setyaningrum, Vira. 2019. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Sutaryono, M.Pd.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data dokumentasi dengan guru kelas V SDN Pekuwon Pati diperoleh bahwa guru kelas belum menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik pada pembelajaran PPKn. Kurang adanya pembahasan lebih lanjut. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media permainan monopoli berbasis *STAD*.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model Sugiyono. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pekuwon Pati. Sampel penelitian adalah sampel jenuh. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pekuwon Pati dan sudah dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2019. Teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik tes dan nontes berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan media permainan monopoli berbasis *STAD* mendapatkan persentase penilaian kelayakan media dari ahli materi sebesar 97% dan ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Pada uji keefektifan media terdapat peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif yang memperoleh indeks *n-gain* sebesar 0,558 dengan kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks *n-gain* sebesar 0,512 dalam kriteria sedang pada kelompok besar. Selain itu terdapat pula peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan memperoleh indeks *n-gain* sebesar 0,552 dalam kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks *n-gain* sebesar 0,543 dalam kriteria sedang pada kelompok besar.

Simpulan penelitian adalah media permainan monopoli berbasis *STAD* layak digunakan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media pembelajaran dan menambah fasilitas media pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: hasil belajar PPKn; kemampuan berpikir kreatif; media permainan monopoli; *STAD*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN BIMBINGAN	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR GRAFIK.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Batasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Masalah	12
1.6 Manfaat Penelitian	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
2.1 Kajian Teori	21
2.1.1 Hakikat Pendidikan	21
2.1.1.1 Pengertian Pendidikan	21
2.1.1.2 Tujuan Pendidikan.....	22

2.1.1.3	Pendidikan Kritis.....	22
2.1.1.4	Pendidikan menurut UNESCO	23
2.1.2	Hakikat Pengembangan	25
2.1.3	Hakikat Media Pembelajaran	25
2.1.3.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	25
2.1.3.2	Ciri-ciri Media Pembelajaran	26
2.1.3.3	Jenis Media Pembelajaran.....	26
2.1.3.4	Fungsi Media Pembelajaran	28
2.1.3.5	Manfaat Media Pembelajaran.....	29
2.1.4	Hakikat Permainan	29
2.1.4.1	Pengertian Permainan.....	29
2.1.4.2	Manfaat Permainan dalam Pembelajaran	30
2.1.4.3	Permainan Monopoli	31
2.1.4.4	Peralatan Permainan Monopoli	32
2.1.5	Hakikat Model Pembelajaran	33
2.1.5.1	Pengertian Model Pembelajaran	33
2.1.5.2	Model Pembelajaran STAD	33
2.1.5.3	Media Permainan Monopoli berbasis STAD pada muatan PPKn....	35
2.1.5.4	Perbedaan Cara Kerja Permainan Monopoli Biasa dengan Permainan Monopoli berbasis STAD pada muatan PPKn.....	35
2.1.5.5	Kelebihan dan Kelemahan Permainan Monopoli berbasis STAD pada muatan PPKn	37
2.1.6	Hakikat Kreativitas	37
2.1.6.1	Kebijakan Pengembangan Kreativitas	37
2.1.6.2	Kebutuhan akan Kreativitas	38
2.1.6.3	Konsep Kreativitas (4P)	38
2.1.6.4	Pengertian Kreativitas	41
2.1.6.5	Kemampuan Berpikir Kreatif	42
2.1.6.6	Proses Berpikir Kreatif.....	42
2.1.6.7	Indikator Penilaian Kreativitas.....	43
2.1.7	Hakikat Belajar.....	43

2.1.7.1	Pengertian Belajar	43
2.1.7.2	Unsur-unsur Belajar	44
2.1.7.3	Teori Belajar.....	44
2.1.7.3.1	Teori Belajar Kognitif	44
2.1.7.3.2	Teori Belajar Behavioristik	45
2.1.8	Hakikat Pembelajaran	46
2.1.8.1	Pengertian Pembelajaran	46
2.1.8.2	Tujuan Pembelajaran.....	47
2.1.8.3	PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)	47
2.1.9	Hasil Belajar.....	48
2.1.10	Hakikat PPKn.....	49
2.1.10.1	Pengertian PKn menjadi PPKn	49
2.1.10.2	Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar	50
2.1.11	Hakikat Keragaman Budaya Indonesia.....	51
2.1.11.1	Pengertian Keragaman Budaya Indonesia.....	51
2.1.11.2	Macam-macam Keragaman Budaya Indonesia.....	51
2.1.11.3	Sikap Toleransi Keragaman Budaya Indonesia	52
2.1.12	Siswa	53
2.1.12.1	Kebutuhan Siswa Sekolah Dasar.....	53
2.1.12.2	Karakteristik Perkembangan Anak SD	55
2.1.12.3	Kesiapan Belajar Siswa.....	56
2.1.12.4	Masalah Belajar dan Cara Mengatasi.....	57
2.1.12.4.1	Masalah Belajar	57
2.1.12.4.2	Cara Mengatasi Belajar	58
2.1.13	Guru	59
2.1.13.1	Peran Guru.....	59
2.1.13.2	Guru yang Inovatif dan Kreatif	60
2.1.13.3	Keterampilan Mengajar Guru	60
2.2	Kajian Empiris (Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan)	62
2.3	Kerangka Berpikir	71

BAB III METODE PENELITIAN	73
3.1 Desain Penelitian	73
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	79
3.3 Populasi dan Sampel	79
3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	80
3.5 Variabel Penelitian	81
3.6 Definisi Operasional	81
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	82
3.8 Alur Penelitian.....	86
3.9 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	87
3.10 Teknik Analisis Data	94
3.11 Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif	99
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	106
4.1 Hasil Penelitian	106
4.1.1 Hasil Perancangan Produk	106
4.1.1.1 Hasil Analisis Kurikulum dan Kebutuhan Guru	106
4.1.1.2 Desain Hasil Perancangan Produk	109
4.1.2 Hasil Produk	118
4.1.2.1 Hasil Pengujian Produk.....	118
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	125
4.1.3.1 Penerapan pada Kelompok Kecil	125
4.1.3.2 Penerapan pada Kelompok Besar	133
4.1.4 Analisis Data	141
4.1.4.1 Analisis Data Awal	141
4.1.4.2 Analisis Data Akhir	142
4.1.5 Kemampuan Berpikir Kreatif.....	147
4.1.5.1 Skala Kecil	148
4.1.5.2 Skala Besar.....	150
4.1.5.3 Analisis Data Awal Kemampuan Berpikir Kreatif	152
4.1.5.4 Analisis Data Akhir Kemampuan Berpikir Kreatif.....	153

4.2	Pembahasan	157
4.2.1	Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis <i>STAD</i> pada muatan PPKn	158
4.2.2	Kelayakan Media Permainan Monopoli Berbasis <i>STAD</i> pada muatan PPKn.....	161
4.2.3	Keefektifan Media Permainan Monopoli Berbasis <i>STAD</i> pada muatan PPKn.....	163
4.3	Implikasi Hasil Temuan	167
4.3.1	Implikasi Teoritis	167
4.3.2	Implikasi Praktis	169
4.3.3	Implikasi Pedagogis	169
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		170
5.1	Simpulan	170
5.2	Saran	171
DAFTAR PUSTAKA		172
LAMPIRAN		179

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar IPM di Jawa Tengah	3
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	81
Tabel 3.2 Hasil Analisis Reliabilitas Uji Coba Soal	89
Tabel 3.3 Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal	90
Tabel 3.4 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Uji Coba Soal	92
Tabel 3.5 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba	93
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Produk.....	94
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Penilaian Respon Guru dan Siswa.....	95
Tabel 3.8 Kriteria <i>N-Gain</i>	99
Tabel 3.9 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	100
Tabel 3.10 Rating Scale Kemampuan Berpikir Kreatif	101
Tabel 3.11 Hasil Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif	105
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan	119
Tabel 4.2 Revisi Media Permainan Monopoli Berdasarkan Saran Ahli	121
Tabel 4.3 Hasil Revisi Media Permainan Monopoli	122
Tabel 4.4 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Kelompok Kecil	126
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa Kelompok Kecil	128
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru	131
Tabel 4.7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Kelompok Besar	135
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa Kelompok Besar	137
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru	139
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Kelompok Kecil	141
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Kelompok Besar	142
Tabel 4.12 Hasil Uji <i>T-test</i>	143
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>N-gain</i> Kelompok Kecil	144
Tabel 4.14 Hasil Uji <i>N-gain</i> Kelompok Besar	146
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Kecil	148
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Besar	150

Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas Data Pertama dan Kedua pada Kelompok Kecil	152
Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas Data Pertama dan Kedua pada Kelompok Besar	152
Tabel 4.19 Hasil Uji <i>T-test</i>	153
Tabel 4.20 Hasil Uji <i>N-gain</i> Kelompok Kecil	154
Tabel 4.21 Hasil Uji <i>N-gain</i> Kelompok Besar	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Papan Permainan Monopoli	111
Gambar 4.2 Kartu Dana Umum	113
Gambar 4.3 Kartu Kesempatan	113
Gambar 4.4 Kartu Soal Bangunan Rumah	114
Gambar 4.5 Tempat Monopoli	115
Gambar 4.6 Aturan Monopoli	116
Gambar 4.7 Kunci Jawaban Bangunan Tanah	117
Gambar 4.8 Kunci Jawaban Dana Umum dan Kesempatan	118

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Taksonomi Bloom	55
Bagan 2.2 Kerangka Berpikir	72
Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian Sugiyono	74
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	75

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Persentase Hasil Penilaian oleh Tim Ahli	120
Grafik 4.2 Hasil Belajar Uji Kelompok Kecil	127
Grafik 4.3 Hasil Respon Uji Kelompok Kecil	130
Grafik 4.4 Hasil Respon Guru	133
Grafik 4.5 Hasil Belajar Uji Kelompok Besar	136
Grafik 4.6 Peningkatan Hasil Belajar Skala Kecil.....	145
Grafik 4.7 Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Besar	147
Grafik 4.8 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Kecil	149
Grafik 4.9 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Besar.....	151
Grafik 4.10 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Kecil.....	155
Grafik 4.11 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Besar	157

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara	180
Lampiran 2 Lembar Pedoman Wawancara Guru	181
Lampiran 3 Lembar Hasil Wawancara Guru	182
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	185
Lampiran 5 Hasil Pengamatan Guru	189
Lampiran 6 Hasil Pengamatan Siswa	193
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru.....	196
Lampiran 8 Angket Analisis Kebutuhan Guru	197
Lampiran 9 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	205
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	212
Lampiran 11 Angket Penilaian Ahli Media	213
Lampiran 12 Deskriptor Penilaian Ahli Media	220
Lampiran 13 Hasil Penilaian Ahli Media	225
Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Materi.....	234
Lampiran 15 Angket Penilaian Ahli Materi	235
Lampiran 16 Deskriptor Penilaian Ahli Materi	241
Lampiran 17 Lembar Hasil Penilaian Ahli Materi	246
Lampiran 18 Kisi-Kisi Angket Respon Guru dan Siswa	253
Lampiran 19 Angket Respon Guru Skala Kecil.....	255
Lampiran 20 Hasil Angket Respon Guru Skala Kecil	257
Lampiran 21 Angket Respon Siswa Skala Kecil	259
Lampiran 22 Hasil Angket Respon Siswa Skala Kecil.....	262
Lampiran 23 Angket Respon Guru Skala Besar	266
Lampiran 24 Hasil Angket Respon Guru Skala Besar.....	269
Lampiran 25 Angket Respon Siswa Skala Besar	271
Lampiran 26 Hasil Angket Respon Siswa Skala Besar	274
Lampiran 27 Lembar Kemampuan Berpikir Kreatif Pertama Skala Kecil..	278
Lampiran 28 Lembar Kemampuan Berpikir Kreatif Kedua Skala Kecil.....	279
Lampiran 29 Lembar Kemampuan Berpikir Kreatif Pertama Skala Besar .	280
Lampiran 30 Lembar Kemampuan Berpikir Kreatif Kedua Skala Besar	281

Lampiran 31 Silabus dan RPP Kelas V Pembelajaran ke III	282
Lampiran 32 Silabus dan RPP Kelas V Pembelajaran ke IV	356
Lampiran 33 Daftar Nama Siswa SD Uji Coba	422
Lampiran 34 Kisi-Kisi Soal Uji Coba	423
Lampiran 35 Soal Uji Coba	431
Lampiran 36 Kunci Jawaban Uji Coba	447
Lampiran 37 Penskoran	448
Lampiran 38 Analisis Validitas Soal	449
Lampiran 39 Analisis Reliabilitas Uji Coba Soal	451
Lampiran 40 Analisis Taraf Kesukaran Uji Coba Soal	452
Lampiran 41 Analisis Daya Pembeda Uji Coba Soal	454
Lampiran 42 Daftar Nama Siswa Kelas V SD Negeri Pekuwon Pati.....	456
Lampiran 43 Kisi-Kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	457
Lampiran 44 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	465
Lampiran 45 Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	479
Lampiran 46 Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	480
Lampiran 47 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Kecil.....	481
Lampiran 48 Analisis Normalitas nilai <i>Pretest</i> Skala Kecil	482
Lampiran 49 Analisis Normalitas nilai <i>Posttest</i> Skala Kecil.....	483
Lampiran 50 Analisis Uji t nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Kecil	484
Lampiran 51 Analisis <i>N-Gain</i> <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Kecil.....	485
Lampiran 52 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Besar	486
Lampiran 53 Analisis Normalitas nilai <i>Pretest</i> Skala Besar.....	487
Lampiran 54 Analisis Normalitas nilai <i>Posttest</i> Skala Besar	488
Lampiran 55 Analisis Uji t nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Besar.....	489
Lampiran 56 Analisis <i>N-Gain</i> nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Besar	490
Lampiran 57 Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Kecil	491
Lampiran 58 Analisis Normalitas Kemampuan Nilai Pertama Berpikir Kreatif Skala Kecil	492
Lampiran 59 Analisis Normalitas Kemampuan Nilai Kedua Berpikir Kreatif Skala Kecil	493

Lampiran 60 Analisis <i>Uji t</i> nilai Pertama dan Kedua Skala Kecil.....	494
Lampiran 61 Analisis <i>N-Gain</i> Pertama dan Kedua Skala Kecil	495
Lampiran 62 Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Skala Besar	496
Lampiran 63 Analisis Normalitas Kemampuan Nilai Pertama Berpikir Kreatif Skala Besar	499
Lampiran 64 Analisis Normalitas Kemampuan Nilai Kedua Berpikir Kreatif Skala Besar	500
Lampiran 65 Analisis <i>Uji t</i> nilai Pertama dan Kedua Skala Besar	501
Lampiran 66 Analisis <i>N-Gain</i> Pertama dan Kedua Skala Besar.....	502
Lampiran 67 Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Pertama Skala Kecil.....	504
Lampiran 68 Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Kedua Skala Kecil ..	505
Lampiran 69 Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Pertama Skala Besar	506
Lampiran 70 Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Kedua Skala Besar..	509
Lampiran 71 Surat Izin Penelitian	512
Lampiran 72 Surat Izin Validator Materi.....	513
Lampiran 73 Surat Izin Validator Media	514
Lampiran 74 Surat Izin Validator Instrumen	515
Lampiran 75 Surat Validasi Instrumen	516
Lampiran 76 Surat Telah Melakukan Uji Coba	517
Lampiran 77 Surat Telah Melakukan Penelitian	518
Lampiran 78 Dokumentasi.....	519

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1, Pendidikan adalah usaha terencana yang terdapat dalam proses pembelajaran supaya peserta didik memiliki kemampuan yang lebih (kemampuan terhadap agama, kemampuan kepribadian, dan kemampuan keterampilan yang harus dimiliki untuk kehidupan di masyarakat) sesuai kurikulum yang berlaku pada pendidikan. Sedangkan dalam pasal 3, dijelaskan bahwa Pendidikan Nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik supaya menjadi manusia yang kuat iman dan selalu bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kreatif yang tinggi, sehat jasmani dan rohani, dan bertanggungjawab bagi masyarakat dan negara.

Dalam pasal 37 ayat 1, Kurikulum pendidikan dasar dan menengah saat ini harus ada: pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, agama, ilmu pengetahuan alam (IPA), seni budaya, ilmu pengetahuan sosial (IPS), olahraga, seni dan budaya serta muatan lokal lainnya.

International Civic and Citizenship Education (ICCS), mengatakan bahwa pengetahuan kewarganegaraan yang ada di Indonesia berada pada peringkat 36 dari 38 negara. Rata-rata yang dimiliki oleh ICCS adalah 433, tetapi Indonesia memiliki

rata-rata lebih rendah dibandingkan rata-rata ICCS, rata-rata tersebut dilihat dari tahun masuk pertama sekolah sampai saat ini. Oleh karena itu, Indonesia masih rendah akan pengetahuan dibandingkan negara-negara lainnya yang lebih menonjol dalam pengetahuannya.

Kemudian diperkuat lagi pada penelitian *Programme for International Science Assesment* (PISA) menyatakan bahwa pada tahun 2000 Indonesia menempati peringkat 64 dari 65 negara, dengan rata-rata 382. Sejak tahun 2013 Indonesia berada pada peringkat 71 dari 72 negara. Dan pada tahun 2015 Indonesia berada pada peringkat 62 dari 72 negara. Oleh karena itu pada penelitian *Programme for Intenational Science Assesment* (PISA), menunjukkan Indonesia memiliki peringkat terbawah dari beberapa negara, sehingga pendidikan Indonesia perlu adanya perbaikan, meliputi meningkatkan kualitas pembelajaran, menerapkan metode/model yang inovatif, adanya media pembelajaran, dan siswa harus memahami dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Menurut Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan menjelaskan bahwa *Human Development Index* (HDI) adalah suatu usaha untuk mengukur tentang pembangunan manusia misalnya harapan hidup dan kesehatan, pengetahuan/pendidikan, dan kehidupan yang layak. Dilihat dari informasi HDI (*Human Development Index*) tentang pendidikan dapat memperoleh hasil Indonesia pada tahun 2014 menempati peringkat 110 dari 188 negara di dunia dengan nilai 0,684. Antara tahun 1980 dan 2014, nilai yang dimiliki Indonesia sedikit meningkat, dari yang 0,474 sampai 0,684 kira-kira 44,3% peningkatannya, dengan rata-rata peningkatan sebanyak 1,08%.

Berdasarkan angka indeks pembangunan manusia (IPM) yang terdapat dalam beberapa daerah, diantaranya Kabupaten Pati. Dari data yang tercatat tahun 2017, IPM Pati mendapatkan posisi 19 dari daerah lain di Jawa Tengah. Anjloknya posisi tersebut merupakan faktor dari kualitas pendidikan di Pati kurang tercukupi. Kepala Badan Pusat Statistik (BPS) atau yang dikenal dengan Wiyadi mengemukakan bahwa kualitas IPM di Pati sangat rendah, oleh karena itu ia meminta kepada Dinas Pendidikan (Disdik) Kabupaten Pati untuk meningkatkan kualitas peserta didik dan peran guru terhadap pembelajaran. Menurut Wiyadi, angka keikutsertaan pendidikan dari SD, SMP, dan SMA di Pati sangat baik, tetapi setelah lulus SMA angka keikutsertaan pendidikan ke perguruan tinggi masih rendah. Berikut data IPM (Indeks Pembangunan Manusia) di Jawa Tengah disajikan dalam tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Daftar IPM di Jawa Tengah

Peringkat	Nama Kabupaten/Kota	IPM
1	Kota Semarang	82,01
2	Kota Salatiga	81,68
3	Kota Surakarta	80,85
4	Kota Magelang	77,84
5	Kabupaten Sukoharjo	75,56
6	Kabupaten Karanganyar	75,22

7	Kabupaten Klaten	74,25
8	Kota Tegal	73,95
9	Kabupaten Kudus	73,84
10	Kota Pekalongan	73,77
11	Kabupaten Semarang	73,2
12	Kabupaten Boyolali	72,64
13	Kabupaten Sragen	72,4
14	Kabupaten Purworejo	71,31
15	Kabupaten Jepara	70,79
16	Kabupaten Banyumas	70,75
17	Kabupaten Kendal	70,62
18	Kabupaten Demak	70,41
19	Kabupaten Pati	70,12
20	Kabupaten Rembang	68,95
21	Kabupaten Cilacap	68,9
22	Kabupaten Grobogan	68,87
23	Kabupaten Wonogiri	68,66

24	Kabupaten Pekalongan	68,4
25	Kabupaten Magelang	68,39
26	Kabupaten Temanggung	68,34
27	Kabupaten Kebumen	68,29
28	Kabupaten Purbalingga	67,72
29	Kabupaten Blora	67,52
30	Kabupaten Batang	67,35
31	Kabupaten Wonosobo	66,89
32	Kabupaten Tegal	66,44
33	Kabupaten Banjarnegara	65,86
34	Kabupaten Pemalang	65,04
35	Kabupaten Brebes	64,86

Berdasarkan Lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016

menyampaikan bahwa terdapat beberapa rumusan dalam Kompetensi Sikap Spiritual, Kompetensi Sikap Sosial, Kompetensi Pengetahuan, dan Kompetensi Keterampilan. Kompetensi Sikap Spiritual misalnya takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan perilaku lainnya yang sesuai ajaran agama, Kompetensi Sikap Sosial contohnya, sikap interaksi, memiliki perilaku jujur, bertanggungjawab. Kemudian Kompetensi Pengetahuan misalnya, pada proses pengetahuan, siswa akan tahu

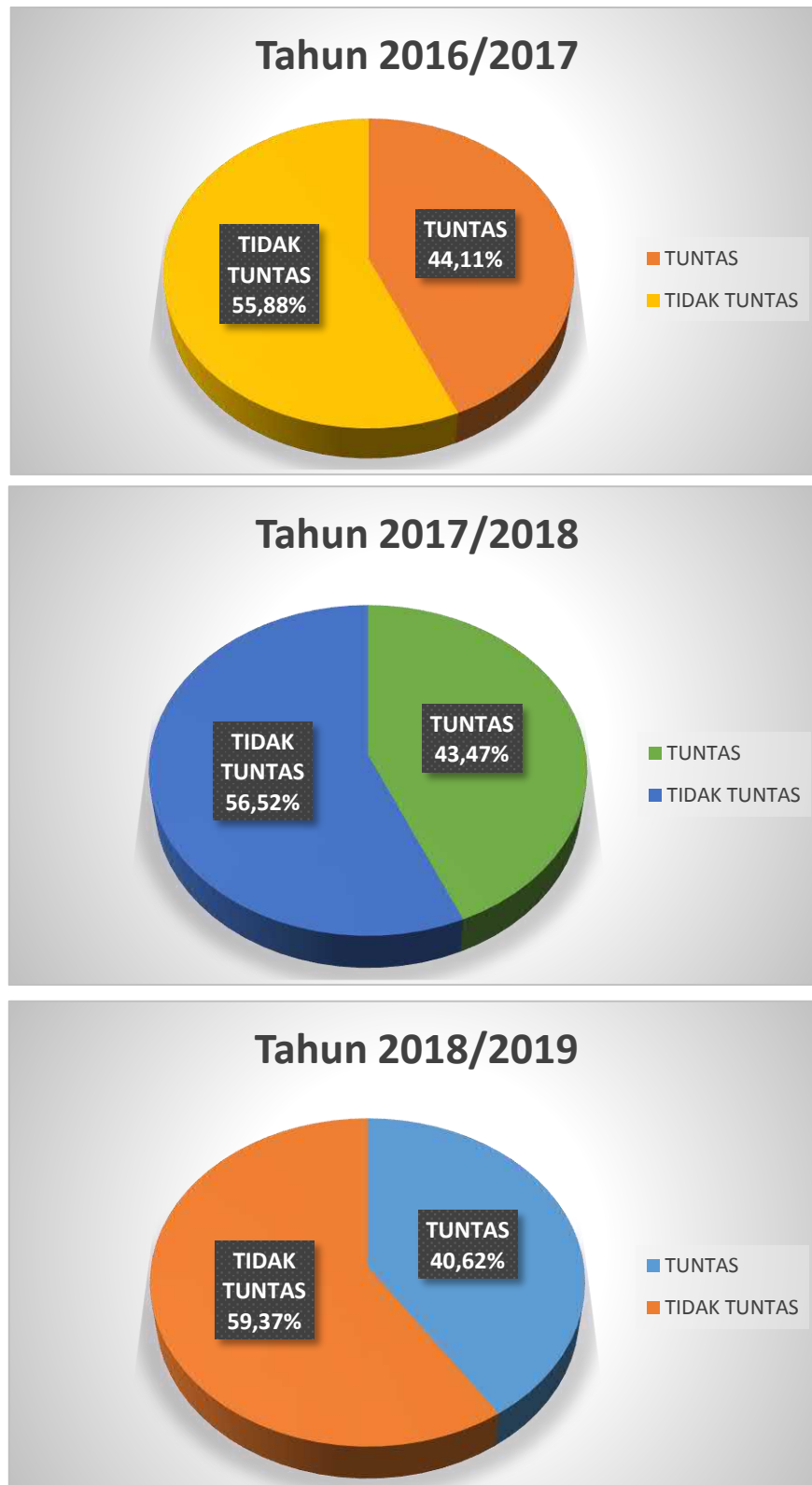
tentang pengetahuan yang diajarkan, dan yang terakhir adalah Kompetensi Keterampilan misalnya memiliki keterampilan yang kreatif, mandiri, komunikatif dan memiliki keterampilan berfikir.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2006 mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah proses pembelajaran yang mencakup warga negara yang mampu melaksanakan hak dan kewajiban agar menjadi warga negara yang demokratis, terampil, cerdas, dan berkarakter sesuai Pancasila dan UUD 1945. Cara Pemerintah melaksanakan fungsi tersebut adalah dengan cara menyelenggarakan pendidikan sesuai perkembangan peserta didik dan kurikulum yang berlaku.

Tujuan dalam Kurikulum 2013 adalah untuk menyiapkan individu supaya mempunyai kemampuan yang beriman, kreatif, inovatif, afektif, dan mampu berpartisipasi dalam masyarakat dan negara. Hal ini juga terdapat dalam tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, tetapi kenyataannya dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar masih banyak permasalahan terkait dengan pembelajaran PPKn. Diperkuat lagi dalam Naskah Akademik Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran PPKn (Depdiknas, 2013), menyatakan bahwa terdapat banyak permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PPKn, misalnya saja pembelajaran yang belum aktif, media pembelajaran yang sangat minim, model yang digunakan guru belum optimal, sehingga siswa belum memiliki kreativitas yang timbul dalam pribadinya. Susanto (2016) mengatakan bahwa mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang dianggap sulit bagi peserta didik. Dibuktikan dengan perolehan

Ujian Akhir Semester (UAS) yang masih dibawah standart/ kriteria kelulusan minimum.

**DIAGRAM HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PPKn KELAS
V SDN PEKUWON**



Permasalahan rendahnya hasil belajar PPKn juga ditemui di SDN Pekuwon Pati. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data dokumentasi dengan guru kelas V SDN Pekuwon pada tanggal 20-22 September 2018 menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh saat Ujian Tengah Semester (UTS) dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang sangat drastis. Berdasarkan grafik diatas dapat kita lihat bahwa nilai UTS siswa dari tahun 2016 adalah 55,88% (19) anak yang tidak tuntas dan 44,11% (15) anak yang tuntas dengan jumlah siswa kelas V sebesar 34 anak. Sedangkan pada tahun 2017 terdapat 56,52% (13) anak yang tidak tuntas dan 43,47% (10) anak yang tuntas dengan jumlah siswa kelas V 23 anak. Dan yang lebih parah pada tahun 2018 terdapat 59,37% (19) anak yang tidak tuntas dan 40,62%(13) anak yang tuntas dengan jumlah siswa 32 anak. Dapat kita simpulkan bahwa perolehan nilai dari tahun ke tahun semakin menurun ketuntasannya. Siswa yang tidak tuntas hampir 1-2% meningkat dibandingkan dengan siswa yang tuntas. Dari perolehan hasil yang semakin menurun pastinya terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran sehingga siswa belum bisa mencapai KKM. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sehingga siswa belum bisa mencapai KKM yaitu kegiatan belajar mengajar menggunakan metode ceramah, diskusi, penugasan sehingga siswa menjadi pasif. Model pembelajaran kurang optimal, kurangnya pembahasan lebih lanjut. Selain itu, media yang digunakan saat pembelajaran sangat minim hanya berupa gambar kecil yang dibawa oleh guru. Dengan permasalahan tersebut menimbulkan kreativitas siswa dalam berpikir kreatif masih rendah, misalnya siswa membuat gambar secara kreatif dan berbeda dari aslinya. Kenyataannya siswa menggambar sama dengan gambar aslinya. Dari beberapa

permasalahan tersebut, perlu diatasi dengan menyempurnakan model pembelajaran, media pembelajaran, siswa diberikan kebebasan supaya menciptakan hal baru sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka terwujud.

Menurut Aqib (2013:50) media belajar adalah sesuatu untuk menyampaikan pesan agar dapat mendorong siswa untuk belajar.

Menurut Shoimin (2014:24) model pembelajaran adalah cara menyusun strategi supaya suatu tujuan pembelajaran berhasil.

Munandar (2014) mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah kegiatan yang dilakukan untuk menambah sesuatu yang baru kemudian diperdalam, dan dapat memecahkan suatu masalah.

Menurut Teori Wallas (1926) menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu (1) persiapan; (2) inkubasi; (3) iluminasi; (4) verifikasi. Pada tahap persiapan, individu mempersiapkan pemecahan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban bertanya atau sebagainya. Pada tahap inkubasi, masalah tersebut diperdalam pada diri individu. Selanjutnya tahap iluminasi, terdapat inspirasi baru/ gagasan baru. Pada tahap verifikasi, ide seseorang harus diuji pada realita. Secara garis besar, proses kreatif itu memberikan kebebasan pada individu agar mereka dapat memecahkan masalah dan mendapatkan ide-ide yang baru.

Keragaman Budaya Indonesia adalah suatu kekayaan yang dimiliki bangsa Indonesia dan terdapat berbagai macam budaya dalam setiap bangsanya. Pemerintah harus berperan dalam mewujudkan persatuan dan kesatuan agar saling bertoleransi satu sama lain dan menjadi negara Indonesia yang lebih baik daripada negara lainnya.

Penelitian yang sesuai yaitu penelitian dilakukan oleh Azizah pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media monopoli. Hasil peningkatannya dari 79% - 90%.

Berdasarkan latar belakang maka peneliti mengkaji dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis *STAD* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas V SDN Pekuwon Pati, dapat ditetapkan beberapa akar permasalahannya, yaitu:

- 1.2.1 Rendahnya hasil belajar PPKn yang diperoleh siswa kelas V SDN Pekuwon Pati.
- 1.2.2 Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, penugasan sehingga siswa menjadi pasif.
- 1.2.3 Media pembelajaran sangat minim hanya berupa gambar kecil yang dibawa oleh guru.
- 1.2.4 Model pembelajaran kurang optimal, kurangnya pembahasan lebih lanjut.

1.2.5 Kemampuan berpikir kreatif pada anak masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada media pembelajaran, model pembelajaran, dan kemampuan berpikir kreatif. Peneliti ingin mengembangkan Media Permainan Monopoli Berbasis *STAD* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimana pengembangan media Permainan Monopoli berbasis *STAD* materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada muatan PPKn siswa kelas V SDN Pekuwon Pati?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan media Permainan Monopoli berbasis *STAD* materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada muatan PPKn siswa kelas V SDN Pekuwon Pati?

1.4.3 Bagaimana keefektifan media Permainan Monopoli berbasis *STAD* materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada muatan PPKn siswa kelas V SDN Pekuwon Pati?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Mengkaji pengembangan media Permainan Monopoli berbasis *STAD* materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada muatan PPKn siswa kelas V SDN Pekuwon Pati.

1.5.2 Mengkaji kelayakan media Permainan Monopoli berbasis *STAD* materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada muatan PPKn siswa kelas V SDN Pekuwon Pati.

1.5.3 Mengkaji keefektifan media Permainan Monopoli berbasis *STAD* materi keragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada muatan PPKn siswa kelas V SDN Pekuwon Pati.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran PPKn berupa media Permainan Monopoli berbasis *STAD*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V dalam belajar PPKn materi Keragaman Budaya Indonesia.

1.6.2.2 Bagi Guru

Media Permainan Monopoli berbasis *STAD* dapat dijadikan media pembelajaran yang inovatif dan membantu siswa dalam belajar PPKn materi Keragaman Budaya Indonesia.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Peneliti ini berpartisipasi dalam menambah media Permainan Monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn yang dapat menumbuhkan pengetahuan siswa.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam membuat media permainan monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media permainan monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn terdiri dari papan monopoli, kartu dana umum dan kesempatan, kartu soal bangunan, uang, dan tempat monopoli.

1.7.1 Desain papan monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn

Papan monopoli dibuat persegi dengan ukuran 50x50cm dengan memiliki 36 petak. Dari 36 petak pada papan monopoli terdiri dari 8 petak khusus dan 28 petak lainnya. Delapan petak khusus terdiri dari 1 petak berangkat, 2 petak dana umum, 2 petak kesempatan, 1 petak parkir bebas, 1 petak masuk penjara, dan 1 petak penjara. Kemudian 28 petak lainnya terdiri dari 8 petak pakaian adat, 8 petak alat musik, dan 12 petak rumah adat. Warna pada petak dibuat berbeda sesuai karakteristiknya. Petak berwarna hijau ialah rumah adat, petak berwarna orange ialah alat musik, dan petak berwarna coklat ialah pakaian adat. Di tengah papan monopoli terdapat petak khusus untuk tempat Kesempatan dan Dana Umum. Hiasan tengah papan monopoli diberikan peta Indonesia dan keragaman budaya Indonesia.

Gambar yang ada pada petak monopoli PPKn disesuaikan dengan materi pembelajaran yaitu gambar pakaian adat, alat musik, dan rumah adat. Tujuan media monopoli ialah siswa dapat mengetahui tentang rumah adat, alat musik, pakaian adat, membedakan karakteristik, mengetahui asal daerah, membuat suatu gambar tentang keragaman budaya Indonesia. Dalam media tersebut cara bermain berdasarkan model pembelajaran *STAD*, dimulai dari pengelompokkan siswa, bermain monopoli secara berkelompok, soal evaluasi, penambahan nilai individu dan penghargaan. Berikut adalah papan monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn

<p>Parkir Bebas</p> 	<p>Rp 45.000</p> 	<p>DANA UMUM</p> 	<p>Rp 18.000</p> 	<p>Rp 38.000</p> 	<p>Rp 28.000</p> 	<p>Rp 22.000</p> 	<p>Rp 78.000</p> 	<p>Rp 88.000</p> 	<p>Penjara</p> 							
<p>Rp 27.000</p> 	<p>Rp 31.000</p> 	<div style="text-align: center;">  <p>wonderful indonesia</p> </div>							<p>Rp 70.000</p> 							
<p>KESEMPATAN</p> 	<p>Rp 7.000</p> 								<p>Rp 18.000</p> 	<p>Rp 29.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 45.000</p> 	<p>Rp 50.000</p> 	<p>Rp 52.000</p> 	<p>Rp 65.000</p> 
<p>Rp 7.000</p> 	<p>Rp 18.000</p> 								<p>Rp 29.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 45.000</p> 	<p>Rp 50.000</p> 	<p>Rp 52.000</p> 	<p>Rp 52.000</p> 	<p>Rp 65.000</p> 
<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 								<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 45.000</p> 	<p>Rp 50.000</p> 	<p>Rp 52.000</p> 	<p>Rp 52.000</p> 	<p>Rp 65.000</p> 
<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 								<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 45.000</p> 	<p>Rp 50.000</p> 	<p>Rp 52.000</p> 	<p>Rp 52.000</p> 	<p>Rp 65.000</p> 
<p>Rp 20.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 								<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 25.000</p> 	<p>Rp 45.000</p> 	<p>Rp 50.000</p> 	<p>Rp 52.000</p> 	<p>Rp 52.000</p> 	<p>Rp 65.000</p> 
<p>Masuk Penjara</p> 	<p>Rp 5.000</p> 	<p>DANA UMUM</p> 	<p>Rp 4.000</p> 	<p>Rp 8.000</p> 	<p>Rp 8.000</p> 	<p>Rp 10.000</p> 	<p>Rp 15.000</p> 	<p>Rp 12.000</p> 	<p>Berangkat</p> 							

1.7.2 Desain Kartu Dana Umum dan Kesempatan

Dalam kartu dana umum berisi soal uraian singkat tentang rumah adat/pakaian adat/alat musik.



Sedangkan pada kartu kesempatan berisi tentang soal pilihan ganda mengenai rumah adat/pakaian/alat musik. Supaya siswa tahu tentang keragaman budaya Indonesia.



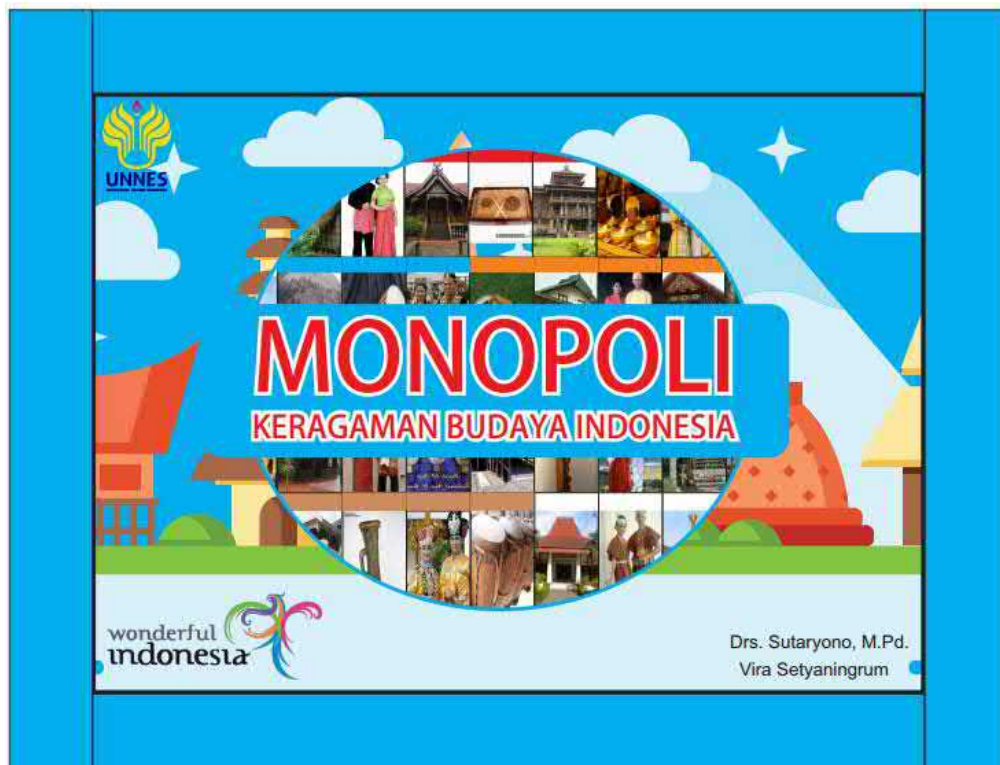
1.7.3 Desain Kartu Soal Bangunan Rumah

Dalam kartu bangunan terdapat soal uraian singkat tentang karakteristik, bahan, nama, asal daerah dari alat musik/pakaian adat/rumah adat. Warna setiap daerah dibedakan sesuai papan monopoli. Warna coklat untuk rumah adat, warna hijau untuk pakaian adat, dan warna orange untuk alat musik. Tujuan dari kartu bangunan untuk melatih siswa dalam berpikir sebelum mereka membeli suatu rumah. Berikut adalah kartu bangunan dari media monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn.

<p style="text-align: center;">Papua</p> <p style="text-align: center;">SOAL</p> <p>A>Nama rumah adat tersebut adalah</p> <p>B.Sebutkan satu ciri khas yang mencolok pada rumah adat tersebut!</p> <p>C.Sebutkan satu sikap toleransi terhadap rumah adat tersebut!</p>	<p style="text-align: center;">Sulawesi barat</p> <p style="text-align: center;">SOAL</p> <p>A>Nama pakaian adat tersebut adalah ...</p> <p>B>Nama pakaian adat yang dikenakan wanita pada gambar tersebut adalah ...</p> <p>C.Sebutkan satu ciri khas yang mencolok pada pakaian adat tersebut!</p> <p>D.Sebutkan satu sikap toleransi terhadap pakaian adat tersebut!</p>	<p style="text-align: center;">Banten</p> <p style="text-align: center;">SOAL</p> <p>A>Nama rumah adat tersebut adalah</p> <p>B.Bahan yang digunakan untuk membuat rumah adat Banten adalah ...</p> <p>C.Sebutkan satu ciri khas yang mencolok pada rumah adat tersebut!</p>
<p style="text-align: center;">Gorontalo</p> <p style="text-align: center;">SOAL</p> <p>A.Apa nama alat musik tersebut</p> <p>B.Bahan dasar alat musik tersebut adalah.....</p> <p>C.Bagaimana cara memainkan alat musik tersebut?</p> <p>D.Alat pemukul terbuat dari</p>	<p style="text-align: center;">Daerah istimewa yogyakarta</p> <p style="text-align: center;">SOAL</p> <p>A>Nama pakaian adat tersebut adalah ...</p> <p>B.Sebutkan satu ciri khas yang mencolok pada pakaian adat tersebut!</p> <p>C>Nama pakaian adat yang dikenakan laki-laki tersebut adalah ...</p> <p>D>Nama pakaian adat yang dikenakan perempuan tersebut adalah</p> <p>E.Sebutkan satu sikap toleransi terhadap pakaian adat tersebut!</p>	<p style="text-align: center;">Bangka Belitung</p> <p style="text-align: center;">SOAL</p> <p>A.Apa nama alat musik tersebut</p> <p>B.Bagaimana cara memainkan alat musik tersebut?</p> <p>C.Kegunaan alat musik tersebut adalah</p> <p>D.Bahan dasar alat musik tersebut adalah</p>

1.7.4 Desain Tempat Monopoli

Tempat monopoli didesain secara menarik supaya siswa senang saat bermain. Bukan hanya bermain siswa dapat menambah pengetahuan tentang Keragaman Budaya Indonesia. Berikut adalah tempat dari media monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn.



1.7.5 Desain Aturan Monopoli

Aturan monopoli digunakan untuk menjadi patokan dalam bermain. Siswa akan lebih disiplin jika ada aturan monopoli yang sudah dibuat. Aturan monopoli yang dibuat sesuai dengan aturan pengembangan monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn dengan materi Keragaman Budaya Indonesia. Berikut adalah aturan permainan dari media monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn.

MONOPOLI

KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

ATURAN MAIN





Cara Kerja Permainan Monopoli berbasis STAD :

1. Guru mengelompokkan siswa menjadi 4-5 kelompok.
2. Setiap kelompok memiliki ketua kelompok.
3. Papan monopoli bergambar keragaman budaya yang terdiri dari rumah adat, alat musik, dan pakaian adat.
4. Salah satu siswa dari kelompok tersebut menjadi banker (penjaga bank)
5. Siswa mula-mula melempar dadu (urutan dadu yang paling besar itulah yang memajukan bidaknya).



6. Siswa memajukan bidak dimulai dari "berangkat" sesuai jumlah angka dadu yang keluar.
7. Dilakukan secara bergiliran oleh siswa.
8. Jika bidak tersebut berhenti pada kotak Dana Umum/Kesempatan maka siswa harus mengambil kartu soal Dana Umum/Kesempatan, (jika siswa menjawab soal dengan benar akan mendapatkan uang Rp 2.000,00 dari bank, dan jika siswa menjawab soal dengan salah maka harus membayar Rp 2.000,00).
9. Jika bidak berhenti pada kotak masuk penjara atau mendapatkan kartu masuk penjara, maka harus berdiam di penjara dan menunggu siswa yang lainnya bermain memutar papan tersebut.
10. Jika bidak berhenti pada parkir bebas, maka akan mendapatkan uang dari bank sebesar Rp 20.000,00 atau berhenti pada tempat yang diinginkan.
11. Jika siswa ingin mmbangun rumah maka ia harus menjawab soal yang ada pada kartu bangunan dan membayarnya sesuai harga pada kartu. Jika siswa bisa menjawab dengan benar maka diberikanlah kartu sewa tersebut, tetapi jika siswa menjawabnya salah maka bidak tersebut harus menetap disitu dan menunggu gilirannya untuk main.
12. Setelah bermain, setiap kelompok diberikan soal kuis dan dijawab bersama.
13. Untuk menambah nilai, setiap siswa diberikan tugas untuk membuat gambar/kerangka tentang keragaman budaya untuk menambah nilai. Setiap siswa diberikan tugas untuk membuat gambar/kerangka tentang keragaman budaya yang diingatnya secara kreatifnya.
14. Penghargaan diberikan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi.



1.7.6 Desain Kunci Jawaban

Kunci jawaban yang dibuat digunakan untuk mencocokkan jawaban yang sudah dijawab siswa, apakah jawaban itu benar atau salah. Jika jawaban salah siswa dikenakan denda sebesar Rp 10.000,00. Kunci jawaban ini dibedakan antara kunci jawaban untuk Dana Umum, Kesempatan, dan Kartu Bangunan. Kunci jawaban pada kartu bangunan dibedakan menjadi 28 kartu sesuai daerah yang ada pada papan monopoli. Kunci jawaban pada kartu bangunan memiliki 4-5 jawaban dari soal uraian singkat, sedangkan pada kunci jawaban Dana Umum dan Kesempatan hanya terdapat satu kartu dengan perbedaan warna. Kunci jawaban pada Dana Umum memiliki 11 jawaban dari soal uraian singkat. Kunci jawaban pada

Kesempatan memiliki 11 jawaban dari soal pilihan ganda. Berikut adalah kunci jawaban dari media monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn.

<p>Kunci jawaban</p> <p>A.Sulah Nyanda B.bambu/kayu/batu/ijuk C.atap rumah menggunakan ijuk/bilah bambu/dinding menggunakan anyaman bambu</p>	<p>Banten</p>	<p>Kunci jawaban</p> <p>A.Pattuqduq Towaine B. Mandar C.Hiasan kepala pada wanita menggunakan emas atau menggunakan rantai/hiasan kain berwarna merah D.Tidak menghina pakaian adatnya/menghormati/tidak membeli produk luar negeri/memakai pakaian adat dalam negeri</p>	<p>Sulawesi barat</p>
<p>Kunci jawaban</p> <p>A.Honai B.Atap terbuat dari jerami, dinding dari kayu C.Tidak menghina rumah adatnya /menghormati/mencintai rumah adatnya/tidak membandingkan dengan rumah adat lainnya</p>	<p>Papua</p>	<p>Kunci jawaban</p> <p>A.Gendang Melayu B.Dipukul di bagian atasnya C.untuk pengiring tarian daerah /perayaan tertentu D.kulit hewan kerbau/kambing</p>	<p>Bangka Belitung</p>

<p>5.Jatim 6.Palembang 7.Lampung 8.Palangkaraya 9.Sulawesi Tenggara 10.Tanjung Selor 11.Kendang, bonang Gong, Kenong 12.Boyang 13.Jayapura 14.Melayu Jambi 15.Keraton</p>	<p>Kunci Dana Umum</p>	<p>5.Banyak suku 6.Kekayaan Bangsa 7.Mengolok-olok budaya sendiri dan budaya orang lain 8.Baju Safari 9.Minahasa 10.sasando 11.joglo 12.hindu 13.tanah daerah 14.toleransi 15.papua</p>	<p>Kunci Kesempatan</p>
---	-----------------------------------	---	------------------------------------

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Pendidikan

2.1.1.1 Pengertian Pendidikan

Pendidikan merupakan usaha untuk menumbuhkan sikap budi pekerti (etika,tata krama), daya pikir, serta pertumbuhan anak sesuai dengan pengertian Ki Hajar Dewantara.

John Dewey (Munib, 2015:30) mengatakan bahwa pendidikan adalah cara yang berupa pengajaran dan bimbingan, tanpa paksaan karena terdapat interaksi dengan masyarakat. Pengertian lainnya menurut Munib (2015:35), pendidikan adalah perubahan peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan sikap, tingkah laku seseorang di sekolah sehingga dia dapat mengembangkan kemampuan sosial serta individunya yang maksimal.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha/proses untuk merubah sikap, tingkah laku melalui pembelajaran di sekolah yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidiknya secara maksimal.

2.1.1.2 Tujuan Pendidikan

Tujuan pendidikan menurut Achmad Munib (2010), terdapat beberapa tujuan pendidikan yang sudah dirumuskan untuk menggambarkan pandangan hidup manusia. Tujuan pendidikan diantaranya adalah;

- 1) Pendidikan menjalankan tugas untuk menciptakan generasi baru yang mempunyai kepribadian yang baik dan berbudaya.
- 2) Pendidikan untuk menambah seseorang menjadi dewasa misalnya mandiri, mempunyai sikap yang sesuai norma dan moral yang berlaku dalam masyarakat.
- 3) Pendidikan mengubah warga negara Indonesia agar memiliki kepribadian yang baik, dan mempunyai perilaku yang baik dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dari tujuan pendidikan yang telah dijabarkan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan seseorang yang lebih baik dilihat dari kepribadian, sikap, serta perilaku-perilaku yang sesuai harapan dalam negara Indonesia.

2.1.1.3 Pendidikan Kritis

Pendidikan Kritis dikembangkan oleh seorang tokoh yang bernama Paulo Freire. Dari beberapa karyanya tentang pendidikan kritis, Paulo Freire menjadikan kita agar tidak ragu bahwa beliau benar-benar tokoh pendidikan kritis. Konsep Paulo Freire tentang pendidikan kritis adalah pendidikan hadap masalah (*Problem Possing Education*) yang artinya bahwa pendidikan yang diajarkan oleh seorang

pendidik tidak hanya mengajarkan rumus-rumus pasti, tidak memanfaatkan siswa saat pembelajaran, serta guru cenderung mengajar pasif saat pembelajaran. Oleh karena itu, Paulo Feire menciptakan pendidikan hadap masalah untuk memberikan inovasi pembelajaran kepada pendidik agar peserta didik dapat merasa bebas dalam menyampaikan gagasan, berpikir kritis supaya peserta didik dapat mengetahui masalah pembelajarannya dengan sendirinya tanpa bantuan guru. Oleh karena konsep tersebut harus dilakukan pada sekolah-sekolah pada umumnya supaya peserta didik dan pendidiknya saling menguntungkan serta menambah wawasan tersendiri.

Dari pernyataan berikut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kritis sama artinya dengan pendidikan yang menerapkan suatu pembelajaran yang inovatif agar peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, dan pendidik hanya sebagai fasilitator.

2.1.1.4 Pendidikan menurut UNESCO

Pendidikan menurut UNESCO terbagi menjadi empat pilar, yaitu:

A. *Learning to know* (belajar mengetahui)

Pendidikan adalah cara untuk mengetahui informasi dalam kehidupan manusia. Cara untuk mengetahui informasi bisa dilakukan melalui belajar. Belajar mengetahui (*learn to know*) adalah usaha yang dilakukan untuk mengetahui apa yang bermakna dalam pembelajaran tersebut juga mengetahui apakah itu bermanfaat atau tidak dalam kehidupannya. Cara menerapkan belajar mengetahui (*learning to know*), guru sebagai fasilitator siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan siswa.

B. *Learning to do* (belajar melakukan sesuatu)

Pendidikan bisa dikatakan dengan cara belajar yang dapat melakukan sesuatu (*learning to do*). Maksud dari melakukan sesuatu yaitu cara belajar untuk menghasilkan perubahan baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik seperti terampil mengerjakan sesuatu sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupan.

C. *Learning to be* (belajar menjadi sesuatu)

Dari menguasai pengetahuan dan keterampilan merupakan bagian dari cara untuk menjadi diri sendiri (*learning to be*). Hal tersebut kaitannya dengan bakat, minat, kejiwaan. Misalnya, seorang siswa pasif maka peran guru yang menjadi fasilitator perlu dikembangkan.

D. *Learning to live together* (belajar hidup bersama)

Pilar yang terakhir ini mengembangkan tentang kebiasaan hidup bersama, saling menghormati, sikap terbuka peserta didik di sekolah. Dari peranan tersebut dapat dijadikan bekal peserta didik untuk bersosialisasi di masyarakat (*learning to live together*).

Dari pilar-pilar UNESCO, dapat kita simpulkan bahwa pilar-pilar tersebut saling terkait untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dari sikap sampai hidup bersama. Peran guru sebagai fasilitator juga harus memperhatikan pilar tersebut agar peserta didik dapat menjadi pribadi yang baik dan bermanfaat untuk kedepannya.

2.1.2 Hakikat Pengembangan

Pengembangan merupakan konsep untuk mengembangkan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih maju dan bermanfaat. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, pengembangan adalah aktivitas ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan teknologi yang sudah ada menjadi pengetahuan dan teknologi yang baru. Pengertian lainnya pengembangan mempunyai arti rencana, proses, cara untuk mengembangkan sesuatu sehingga menjadi perubahan yang lebih baik sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 538).

Dari pengertian diatas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan strategi/cara/rencana untuk mengembangkan sebuah produk yang sudah ada kemudian dikembangkan menjadi produk yang lebih baik dan dapat bermanfaat.

2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran yang mempunyai materi bersifat abstrak, dibutuhkan media untuk perantara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa mudah memahami dan mengerti. Media juga dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut lebih menarik dan tidak membosankan. Pengertian media lainnya yaitu bagian dari sumber belajar yang mempunyai materi instruksional bagi

siswa untuk merangsang siswa belajar terkandung pada buku Arsyad (2017: 4). Menurut Daryanto (2010: 4) media pembelajaran adalah sesuatu untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga peserta didik dapat merangsang perhatian, pikiran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ialah berbagai jenis cara di dalam lingkungan siswa yang digunakan untuk merangsang siswa belajar sesuai teori Gagne (Sadiman, 2014:6).

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sesuai tujuan dan materi pembelajaran untuk siswa agar dapat merangsang siswa untuk belajar.

2.1.3.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gelach & Ely (dalam Azhar Arsyad (2017: 15-17) menyampaikan ada tiga ciri-ciri media pembelajaran, yaitu; (1) ciri fiksatif (*fixative property*), ciri ini dapat berupa media merekam, menyimpan, merekonstruksi suatu peristiwa. (2) ciri manipulatif (*manipulative property*) merupakan media untuk mentransformasikan suatu kejadian. (3) ciri distributif (*distributive property*), suatu kejadian ditransformasikan kepada siswa dengan rangsangan yang relatif sama.

2.1.3.3 Jenis Media Pembelajaran

Asyhar (2012: 44-45) mengemukakan media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media tersebut:

1. Media visual

Jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, peta, gambar, dan poster. (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar.

2. Media audio

Jenis media yang digunakan dalam pembelajaran hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera pendengaran. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan, dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD player.

3. Media audio-visual

Jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV, dan lain-lain.

4. Multimedia

Media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran tersebut, akan mempermudah guru dalam memilih media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan media permainan monopoli yaitu media yang berjenis visual, karena media monopoli yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik dan berbentuk media cetak bergambar.

2.1.3.4 Fungsi Media Pembelajaran

Arsyad (2017: 19) fungsi media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam pembelajaran serta mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar siswa. Fungsi media pembelajaran lainnya menurut Daryanto (2010: 8) adalah untuk membawakan informasi dari sumber (guru) menuju siswa (penerima). Menurut Hamalik (dalam Arsyad (2017: 19-20) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa, motivasi siswa, bahkan mempengaruhi psikologis siswa.

Dari beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam pembelajaran agar siswa dapat mudah menyerap materi pembelajaran.

2.1.3.5 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan manfaat yang sangat besar untuk guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Daryanto (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menguraikan pesan agar bisa dipahami,
- b. Memecahkan masalah terkait dengan keterbatasan waktu, ruang, tenaga,
- c. Membuat suasana dalam belajar menjadi bergairah (adanya interaksi antara siswa dengan media belajar),
- d. Siswa dapat belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan yang dimiliki dan,
- e. Menimbulkan persepsi dan rangsangan terhadap siswa.

Dari uraian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, menambah pengetahuan siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.4 Hakikat Permainan

2.1.4.1 Pengertian Permainan

Menurut Sadiman (2014: 75-76) permainan (games) merupakan kondisi antara pemain yang berinteraksi dengan pemain lainnya sesuai aturan-aturan yang berlaku. Dalam permainan harus memiliki empat komponen utama, yaitu: (1) terdapat pemain; (2) para pemain berinteraksi terdapat lingkungan yang mempengaruhinya; (3) aturan main harus ada; (4) terdapat tujuan yang harus dicapai. Menurut Kustandi (2016: 72) mengatakan bahwa permainan tetap mengacu

pada pembelajaran, maka dari itu akan adanya aktivitas yang terjadi pada bermain sambil belajar, secara tidak langsung pemain tidak merasakan kalau mereka sedang belajar. Model permainan ini memiliki karakteristik sebagai berikut : (1) setiap permainan harus memiliki tujuan; (2) peraturan yang berlaku pada pemain; (3) kondisi kompetensi untuk mencapai tujuan; (4) memiliki tantangan agar menambah daya tarik permainan; (5) imajinasi; dan (6) menghibur.

Dari beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan oleh pemain, memiliki beberapa kriteria dalam memainkan (memiliki tujuan tertentu), dan secara otomatis pemain yang sedang bermain dapat mencapai tujuan tersebut dengan meningkatnya pengetahuan pemain.

2.1.4.2 Manfaat Permainan dalam Pembelajaran

Menurut Sadiman (2016: 78-90) mengatakan bahwa media pendidikan permainan memiliki beberapa kelebihan, yaitu :

1. Memikat perhatian dan minat siswa

Permainan bersifat menghibur apalagi digunakan untuk siswa yang berusia sekolah dasar. Jika pembelajaran diberikan dengan adanya permainan maka pembelajaran tersebut akan memikat perhatiannya dan minat belajar siswa.

2. Terdapat partisipasi aktif

Dengan adanya permainan dalam pembelajaran akan menimbulkan partisipasi aktif dari siswa tersebut, misalnya siswa akan tahu pengetahuan yang sedang dilakukannya. Disini guru hanya sebagai fasilitator.

3. Memberikan umpan balik langsung

Terdapat umpan balik dengan cepat dalam pembelajaran tersebut. Umpan balik tersebut bisa berdampak positif dan berdampak negatif. Jika memberikan dampak positif harus dilakukan, tetapi sebaliknya jika memberikan dampak negatif maka dihindari.

4. Penerapan konsep secara langsung

Permainan dapat menimbulkan keterampilan-keterampilan yang baik kemudian diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Luwes

Permainan ini sifatnya luwes dan dapat digunakan untuk pembelajaran (mengubah cara kerja, alat,dll).

6. Bisa dibuat dan diperbanyak

Guru bias membuat permainan tersebut dengan sendirinya dan diperbanyak agar dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa manfaat permainan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat permainan dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif untuk pengetahuan siswa. Karena siswa bisa secara langsung bermain dan belajar dengan sendirinya pengetahuan siswa tersebut akan tumbuh dan guru hanya sebagai fasilitator.

2.1.4.3 Permainan Monopoli

Monopoli adalah papan yang mempunyai tujuan untuk menguasai petak-petak melalui sistem ekonomi. Permainan ini sudah terkenal di kalangan anak-anak.

Menurut Solekhah (2015: 3), media permainan monopoli merupakan permainan edukatif yang berbentuk papan yang memiliki kotakan pada tiap tepi, dan memiliki kotak dana umum dan kesempatan ditengah papan tersebut. Pengertian lainnya monopoli adalah permainan papan yang terkenal di dunia. Permainan ini mempunyai tujuan untuk menguasai petak dengan cara membeli, menyewa, dan lain-lain dalam sistem ekonomi. (Husna: 2015:151).

Dari pengertian-pengertian berikut, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli adalah permainan yang berbentuk papan yang berpetak dan mempunyai tujuan sesuai dengan sistem ekonomi (penyewaan pembelian, dan lain-lain).

2.1.4.4 Peralatan Permainan Monopoli

Husna (2015: 151) mengatakan bahwa terdapat peralatan yang dibutuhkan untuk memainkan monopoli. Peralatan-peralatan yang digunakan dalam permainan monopoli adalah sebagai berikut:

1. Bidak permainan
2. Dua dadu dan kocokan dadu
3. Kartu tanah (diberikan jika sudah membeli tanah tersebut)
4. Papan permainan dengan beberapa petak, sebagai berikut;
 - a. 20-30 petak dengan warna berbeda
 - b. Petak Dana Umum dan Kesempatan
5. Uang-uangan monopoli
6. 32 rumah dan 12 hotel plastik
7. Kartu Dana Umum dan Kesempatan

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa peralatan yang digunakan untuk permainan monopoli, misalnya bidak, dadu, papan monopoli, uang monopoli, rumah plastik, hotel plastik dan kartu Dana Umum dan Kesempatan.

2.1.5 Hakikat Model Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Agus Suprijono (2014: 45) model pembelajaran adalah landasan cara dalam pembelajaran antara teori psikologi pendidikan dengan teori belajar yang sudah dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Sedangkan menurut Arends (Agus Suprijono, 2014: 46) model pembelajaran merupakan model pembelajaran yang mengacu pada pendekatan dan didalamnya terdapat tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

Dari beberapa teori diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam pembelajaran agar bisa mencapai tujuan tertentu.

2.1.5.2 Model Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*)

Menurut Huda (2017: 201), *STAD* merupakan pembelajaran kooperatif dimana terdapat beberapa kelompok kecil dengan siswa yang mempunyai level kemampuan yang berbeda dan saling bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Slavin (Shoimin, 2014: 186), *STAD* memiliki lima

komponen utama yaitu presentasi kelas, kerja tim, kuis, skor tambahan individual, dan penghargaan. Penjabaran komponen adalah sebagai berikut:

1. Presentasi kelas

Dalam komponen ini, guru memberikan informasi tentang materi pembelajaran, membagi kelompok. Kemudian siswa harus memperhatikan informasi yang telah diberikan oleh guru.

2. Kerja tim

Dibentuk menjadi sebuah tim/kelompok agar mempermudah siswa dalam berdiskusi. Jika terdapat masalah mereka saling bekerja sama membetulkannya.

3. Kuis

Setelah berdiskusi dengan tim kelompok, guru memberikan kuis secara kelompok dengan diberikan waktu 10-15 menit.

4. Skor tambahan individual

Untuk menilai pengetahuan individu siswa, guru memberikan soal yang sifatnya individu dan diberikan waktu 10-15 menit.

5. Penghargaan

Penghargaan diberikan kepada tim yang mempunyai nilai lebih unggul. Penilaian tersebut berasal dari kuis kelompok, skor tambahan individual, dan kerja sama kelompok.

Dari beberapa pengertian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *STAD*, memiliki beberapa komponen penting yaitu presentasi kelas, kerja tim, kuis, skor tambahan individual, dan penghargaan.

2.1.5.3 Media Permainan Monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) mengatakan bahwa arti kata “berbasis” adalah asas/dasar/berdasarkan. Oleh karena itu, penjelasan mengenai media permainan monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn adalah permainan monopoli yang berdasarkan dengan strategi pembelajaran *STAD*, supaya pembelajaran PPKn dapat menarik dan minat belajar siswa tinggi.

Peralatan yang digunakan permainan ini hampir sama dengan monopoli biasa, akan tetapi dikembangkan lagi untuk media pembelajaran. Peralatan yang digunakan adalah bidak, dadu dan kocokan, kartu bangunan yang berisi soal dan harga (jika ingin membeli rumah pemain harus bisa menjawab soal yang ada pada kartu), papan monopoli (mempunyai 20-30 petak yang berisi materi pembelajaran), kartu dana umum dan kesempatan (jika pemain menjawab dengan benar dana umum/kesempatan maka mereka tidak kena denda, tetapi jika sebaliknya dikenakan denda sebesar Rp 10.000,00), uang monopoli, dan rumah serta hotel plastik.

2.1.5.4 Perbedaan Cara Kerja Permainan Monopoli Biasa dengan Permainan Monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn

Cara Kerja Permainan		Dampak dari Permainan Monopoli berbasis <i>STAD</i> pada muatan PPKn
Permainan Monopoli Biasa	Permainan Monopoli berbasis <i>STAD</i> pada muatan PPKn	
1. Jumlah pemain tidak ditetapkan, misalnya 4-10 orang. 2. Pemain melempar dadu (urutkan dari yang terbanyak).	1. Guru membentuk kelompok menjadi 4-5 kelompok. 2. Setiap kelompok mempunyai ketua kelompok. 3. Papan monopoli ini di desain dengan materi	1. Siswa akan lebih tahu tentang asal daerah tentang Rumah adat/Alat Musik/Pakaian Adat

<ol style="list-style-type: none"> 3. Pemain maju mulai dari strat ke petak-petak sesuai angka dadunya. 4. Dilakukan bergiliran 5. Jika pemain berhenti di petak tanah yang belum dibeli pemain lain, pemain tersebut bisa membelinya sesuai harga yang tertera. 6. Jika pemain berhenti di petak tanah orang lain maka pemain tersebut harus membayar sesuai harga tanah tersebut. 7. Bila pemain ingin membeli rumah maka harus mempunyai kartu bangunan. 8. Jika pemain ingin membeli hotel, maka ia harus memiliki empat rumah atau lebih. 9. Pemain masuk penjara, jika: <ul style="list-style-type: none"> • Berhenti di petak penjara • Mendapat kartu dana umum/kesempatan 10. Pemain bebas penjara, jika: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendapatkan kartu dari dana umum/kesempatan 11. Pemain yang mempunyai uang, rumah serta hotel banyak itulah pemenangnya. 	<p>“Keragaman Budaya Indonesia”.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Untuk menentukan urutan main, setiap siswa melakukan “Hompimpa”. 5. Salah satu siswa menjadi Banker(tugasnya untuk menjaga uang, mengoreksi jawaban, dan menghitung rumah yang dibeli) 6. Siswa memajukan bidaknya sesuai angka dadu 7. Jika bidak berhenti pada Dana Umum/Kesempatan maka pemain harus mengambil kartu soal Dana Umum/Kesempatan (Jika mernjawab benar tidak kena denda, tetapi sebaliknya jika tidak bisa menjawab/jawaban salah kena denda Rp 10.000,00). 8. Jika siswa ingin membeli rumah maka mereka harus membeli kartu bangunan kemudian menjawab soal yang ada di kartu. 9. Setiap kelompok diberikan soal 10. Untuk menambah nilai, setiap siswa diberikan tugas untuk menggambar sebuah Keragaman Budaya Indonesia. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa juga dapat menyebutkan keunikan-keunikan dari keragaman budaya Indonesia 3. Siswa dapat membuat kerangka tentang keragaman budaya Indonesia
---	--	---

	11. Kelompok yang memiliki banyak rumah dan nilainya tinggi itulah yang menjadi juaranya.	
--	---	--

2.1.5.5 Kelebihan dan Kelemahan Permainan Monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn

Kelebihan permainan monopoli berbasis <i>STAD</i> pada muatan PPKn	Kelemahan permainan monopoli berbasis <i>STAD</i> pada muatan PPKn
<ol style="list-style-type: none"> 1. Partisipasi siswa menjadi aktif, dan minat belajar siswa akan bertambah. 2. Dapat menumbuhkan kreativitas siswa, misalnya dapat membuat kerangka gambar keragaman budaya Indonesia. 3. Kecakapan individu akan muncul saat mereka berdiskusi. 4. Bermain sambil belajar akan membuat menarik siswa untuk mengetahui apa yang sedang diajarkan. 5. Siswa akan lebih mudah menghafal keragaman budaya Indonesia. 6. Siswa akan mendapatkan penghargaan jika nilainya paling tinggi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membutuhkan waktu lama. 2. Guru harus lebih belajar tentang model pembelajaran inovatif. 3. Siswa membutuhkan waktu lama untuk membuat produk. 4. Adanya rasa kecewa karena kelompok mendapatkan nilai rendah

2.1.6 Hakikat Kreativitas

2.1.6.1 Kebijakan Pengembangan Kreativitas

GBHN 1993 (Kaidah Penuntun) mengatakan bahwa “Pembangunan ekonomi harus berdasarkan pada sistem ekonomi nasional yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Pancasila dan Undang-Undang Dasar

1945 mewujudkan Demokratis Ekonomi yang mempunyai ciri potensi, inisiatif, dan kreatif untuk pelaksanaan pembangunan di Indonesia. Dalam pendidikan nasional, GBHN (1993) mengatakan bahwa “Pendidikan Nasional mempunyai tujuan untuk memajukan kualitas manusia Indonesia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, cerdas, terampil, sehat jasmani dan rohani serta bertanggung jawab”. Selanjutnya menekankan pada “Belajar dapat meningkatkan rasa percaya diri, kreatif dan inovatif”. Dalam GBHN (1993) menyatakan bahwa kreativitas dikembangkan mulai anak usia dini melalui lingkungan keluarga. Kemudian saat mereka sudah bersekolah kreativitas perlu ditingkatkan, dikembangkan supaya dapat membantu kecerdasan anak.

2.1.6.2 Kebutuhan akan Kreativitas

Kebutuhan akan kreativitas sangat penting karena saat ini pendidikan masih sangat kurang. Misalnya saja, menentukan jawaban yang benar, menghafal, memecahkan soal masih ada yang belum bisa. Proses tersebut dinamakan berpikir kreatif masih rendah. Hal tersebut bukan hanya terjadi di Indonesia tetapi juga terjadi di Amerika. Penyebabnya yaitu perhatian tentang kreativitas tidak diperhatikan, kemudian kesadaran akan pentingnya kreativitas masih kurang.

2.1.6.3 Konsep Kreativitas (4P)

Rhodes (1961) menganalisis lebih dari 40 definisi tentang kreativitas menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu ke perilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai “*Four P’s of*

Creativity : Person, Process, Product". Keempat P ini saling berkaitan: Pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam Proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*Press*) dari lingkungan, menghasilkan Produk kreatif. Berikut ditinjau beberapa definisi tentang kreativitas berdasarkan empat P menurut pakar:

A. Definisi Pribadi

Definisi (teori) mutakhir tentang kreativitas yang juga menekankan pentingnya aspek pribadi diberikan Sternberg dalam "*three facet model of creativity*" (1988), yaitu "kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis: inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian/motivasi. Secara bersamaan ketiga segi dalam alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif".

Inteligensi meliputi terutama kemampuan verbal, pemikiran lancar, pengetahuan, perencanaan, perumusan masalah, penyusunan strategi, representasi mental, keterampilan pengambilan keputusan, dan keseimbangan serta integrasi intelektual secara umum. Gaya kognitif atau intelektual dari pribadi kreatif menunjukkan kelonggaran dan keterikatan pada konvensi, menciptakan aturan sendiri, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, menyukai masalah yang tidak terlalu berstruktur, senang menulis, merancang, lebih tertarik pada jabatan yang menuntut kreativitas, seperti pengarang, ilmuwan, artis, atau arsitek.

Dimensi kepribadian dan motivasi meliputi ciri-ciri seperti kelenturan, toleransi terhadap (*ambiguity*), dorongan untuk berprestasi dan mendapat

pengakuan, keuletan dalam menghadapi rintangan, dan pengambilan risiko yang moderat.

B. Definisi Proses

Definisi Torrance ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Adapun langkah-langkah proses kreatif menurut Wallas (1926, dalam Vernon, 1982), yang sampai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

C. Definisi Produk

Definisi yang berfokus pada produk kreatif menekankan unsur orisinalitas, kebaruan, dan kebermaknaan, seperti definisi dari Barron (1969, dalam Vernon, 1982) yang menyatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru”. Begitu pula menurut Hafele (1962, dalam U. Munandar, 1980) “kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial”. Definisi Hafele ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. Sebagai contoh, kursi dan roda sudah ada selama berabad-abad, tetapi, gagasan pertama untuk menggabung kursi dan roda menjadi “kursi roda” merupakan gagasan yang kreatif. Definisi Hafele menekankan pula bahwa suatu produk kreatif tidak hanya harus baru tetapi juga diakui sebagai bermakna.

D. Definisi Pendorong (*Press*)

Kategori keempat dari definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor pendorong (*press*) atau dorongan, baik dorongan internal (dari diri sendiri) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

Menurut Amabile, dkk. (dalam N. Colangelo, dkk, ed., 1994), kreativitas tidak hanya bergantung pada keterampilan dalam bidang dan dalam berpikir kreatif, tetapi juga pada motivasi intrinsik (pendorong internal) untuk bersibuk diri dalam bekerja, dan pada lingkungan sosial yang kondusif (pendorong eksternal).

Masyarakatlah yang menentukan Apa dan Siapa yang dapat disebut kreatif. Sejarah dapat menyebut banyak contoh dari inventor, ilmuwan, dan seniman yang dalam zamannya tidak dihargai sebagai kreatif, bahkan ada yang dianggap sebagai berbahaya.

2.1.6.4 Pengertian Kreativitas

Rogers (Munandar, 2014: 18) mengatakan bahwa kreativitas adalah dorongan untuk berkembang dan mengekspresikan diri menjadi lebih matang. Menurut Rohdes (Munandar, 2014:20) menyatakan bahwa kreativitas memiliki beberapa arti yaitu pribadi (*Person*), proses (*Process*), produk (*Product*), dan dorongan (*Press*). Pengertian tersebut saling berkaitan: Pribadi yang kreatif akan melibatkan diri sendiri dalam Proses kreatif, kemudian adanya dorongan (*Press*) dari lingkungan sehingga dapat menciptakan Produk yang kreatif. Sedangkan menurut Uno (2017) pengertian kreativitas dapat dinyatakan dalam beberapa hal,

yaitu : (a) kreatif dalam berpikir kreatif dan menemukan banyak ide/gagasan, (b) dapat memikirkan hal yang sama tetapi cara melakukan dengan cara berfikir yang berbeda, (c) dapat menggabungkan sesuatu yang belum pernah digabung, (d) dapat mendapatkan ide baru.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah seseorang yang mengekspresikan diri dengan menghasilkan suatu produk yang baru yang lebih kreatif dan produk tersebut belum pernah ada.

2.1.6.5 Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Uno (2017) kemampuan berpikir kreatif adalah cara yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah dengan cara melibatkan fakta yang ada. Menurut Cropley (Munandar, 2014: 9) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah menciptakan hal baru dan mempunyai keberanian mencoba sesuatu yang baru tersebut.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah cara untuk mengembangkan sesuatu menjadi baru dan mencoba hal tersebut.

2.1.6.6 Proses Berpikir Kreatif

Menurut De Porter dan Mike Hernacki (Uno, 2017: 164) kemampuan berpikir kreatif terdiri dari lima proses, diantaranya sebagai berikut:

1. Persiapan, menceritakan masalah dan tujuan.
2. Inkubasi, memaknai fakta dan mengolahnya dalam pikiran.

3. Ilmunisasi, gagasan yang bermunculan.
4. Verifikasi, menegaskan apakah solusi itu dapat memecahkan masalah.
5. Aplikasi, adanya tindak lanjut solusi.

2.1.6.7 Indikator Penilaian Kreativitas

Menurut Torrance (Munandar, 2014: 44-45) indikator penilaian diukur melalui pengukuran kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan kerincian (elaborasi). Indikator kelancaran diukur melalui jumlah kata pada karangan tersebut. Indikator kelenturan mengukur tentang kelenturan kalimat dan gagasan. Indikator orisinalitas mengukur tentang pengarang membuat karangan yang orisinalitas dibanding dengan karangan aslinya. Indikator kerincian mengukur tentang menambah cerita agar cerita lebih menarik.

Tes berpikir kreatif menurut Torrance terdiri dari verbal dan figural, karena keduanya saling berkaitan dengan penilaian tes pada berpikir kreatif.

2.1.7 Hakikat Belajar

2.1.7.1 Pengertian Belajar

James O Whittaker (Djamarah, 2015: 12), belajar adalah tingkah laku untuk berubah melalui pengalaman. Menurut Slameto (2015: 13), belajar yaitu proses individu untuk merubah tingkah laku dalam lingkungannya. Sedangkan Sutikno (2013:3), belajar merupakan proses yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan yang baru dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah proses individu untuk mengubah tingkah lakunya dalam lingkungannya.

2.1.7.2 Unsur-Unsur Belajar

Uno (2017: 142) memiliki unsur penting dalam belajar, diantaranya adalah: (1) belajar adalah perubahan mental dan emosional dengan sadar, (2) Belajar merupakan adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Menurut Anni (2012: 68-69) menyatakan bahwa belajar adalah sistem yang terdiri beberapa unsur, dan unsur tersebut saling terkait dan menghasilkan perubahan tingkah laku. Unsur-unsur dijabarkan sebagai berikut:

1. Peserta didik (warga belajar, peserta yang ingin belajar).
2. Rangsangan, adanya rangsangan terhadap indera peserta didik.
3. Memori, bisa berupa pengetahuan, kemampuan, keterampilan, sikap peserta didik yang didapat dari kegiatan belajar sebelumnya.
4. Respon, hasil dari aktualisasi memori.

Dapat disimpulkan bahwa peserta didik akan mengalami perubahan tingkah laku karena adanya interaksi antara stimulus dengan memori. Jika terdapat perubahan tingkah laku maka kegiatan belajar akan berhasil.

2.1.7.3 Teori Belajar

2.1.7.3.1 Teori Belajar Kognitif

Anni (2012: 106) teori belajar kognitif menyatakan bahwa seseorang yang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat kemudian disimpan di dalam

pikirannya secara efektif. Menurut Piaget (Anni, 2013: 32), ada beberapa tahap perkembangan kognitif diantaranya sebagai berikut:

1. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun), tahap ini bayi membangun pemahaman dengan indera mereka misalnya melihat, mendengar melalui mata, telinga.
2. Praoperasional (2-7 tahun), tahap ini membagi menjadi dua sub-tahap, yaitu tahap simbolis (2-4 tahun), anak sudah bisa menyampaikan obyek yang tidak nampak dengan cara bermain, tahap intuitif (4-7 tahun), mempunyai rasa ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan.
3. Tahap operasional konkrit (7-11 tahun), anak dapat menggunakan logika mereka tetapi masih menggunakan benda nyata/konkrit.
4. Tahap operasional formal (7-15 tahun), anak sudah bisa berpikir abstrak, idealis, dan logis.

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa teori yang menekankan anak belajar sesuai dengan pemikirannya. Teori ini sangat mendukung pada penelitian saya, karena saya melibatkan siswa kelas V SD yang termasuk dalam tahap operasional konkrit (7-11 tahun).

2.1.7.3.2 Teori Belajar Behavioristik

Menurut Anni (2012: 89) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut bersifat permanen dan disebabkan karena faktor stimulus yang menimbulkan respon, misalnya dapat menulis, membaca, berpikir, dan lain-lain. Belajar menurut psikologi behavioristik adalah perubahan tingkah laku karena adanya lingkungan yang mempengaruhinya.

Dapat disimpulkan bahwa teori belajar behaviorisme adalah teori belajar yang merubah tingkah laku yang disebabkan adanya faktor stimulus dan respon. Teori ini sangat mendukung dalam penelitian saya, karena di dalam penelitian saya, saya mengajarkan kepada siswa tentang sikap-sikap yang sesuai dengan hakikat PPKn sebagai sikap dan sikap itu tercemin dalam lingkungan.

2.1.8 Hakikat Pembelajaran

2.1.8.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Winkel (Siregar, 2014: 17) adalah tindakan yang mendukung proses belajar siswa, dengan menghitung kejadian intern siswa. Sedangkan menurut Bloom (Nara, 2014: 18) sebagai pencetus konsep taksonomi belajar. Taksonomi belajar yaitu mengelompokkan belajar berdasarkan domain. Domain-domain tersebut adalah:

1. Domain Kognitif: Hasil pengetahuan siswa.
2. Domain Afektif: Perilaku siswa yang positif dan negatif.
3. Domain Psikomotorik: Hasil siswa yang berasal dari keterampilan yang dimiliki.

Dari beberapa pengertian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar siswa yang dapat memecahkan masalah sesuai dengan tujuan kurikulum.

2.1.8.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan kemampuan yang didapat setelah mendapatkan pembelajaran. Arti lain yaitu cita-cita yang ingin diraih peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara operasional, dihitung, dapat tercapai serta mengubah perilaku siswa.

2.1.8.3 PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)

PAKEM adalah pendekatan siswa untuk mengerjakan kegiatan yang beragam supaya dapat mengembangkan sikap, keterampilan, dan pemahaman pengetahuan dengan menekankan belajar sambil bekerja.

Aktif artinya guru dalam pembelajaran harus menciptakan suasana yang menarik, sehingga siswa aktif bertanya, memecahkan masalah, serta mengemukakan gagasan. Siswa yang aktif akan berguna bagi dirinya dalam membentuk generasi yang kreatif. Dan dapat menghasilkan sesuatu yang berguna bagi orang lain.

Kreatif artinya kegiatan belajar yang beragam dapat membantu siswa dalam memahami pengetahuannya.

Efektif memiliki arti bahwa pembelajaran yang dilakukan harus efektif, misalnya pembelajaran dapat menghasilkan sesuatu setelah siswa menguasai materi pembelajaran.

Menyenangkan artinya pembelajaran harus menyenangkan, karena pembelajaran yang menyenangkan siswa akan lebih fokus terhadap pembelajarannya.

Dari beberapa pendapat diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan harus terkait satu sama lain, karena pembelajaran tersebut sangat membantu siswa dalam menumbuhkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

2.1.9 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang dimiliki setelah mereka mendapatkan pembelajaran (Sudjana, 2016: 22). Menurut Susanto (2014: 5), mengatakan bahwa hasil belajar adalah kegiatan belajar yang dapat merubah diri siswa sesuai dengan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Ranah Afektif adalah sikap yang timbul setelah siswa mendapatkan pembelajaran. Ada beberapa contoh sikap afektif yang timbul antara lain jujur, peduli, bertanggung jawab, bertanya, berkomunikasi, dan lain-lain. Ranah Kognitif adalah perilaku siswa yang akan muncul setelah mendapatkan pembelajaran berupa pengetahuan, pengetian, dan kemampuan berpikir. Ranah Psikomotorik (keterampilan) adalah perilaku yang muncul terhadap peserta didik setelah mereka mendapatkan pembelajaran, misalnya keterampilan yang dimiliki siswa akan muncul dengan sendirinya.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dapat dinilai pada peserta didik dengan kriteria kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.10 Hakikat PPKn

2.1.10.1 Pengertian Pkn menjadi PPKn

Kurikulum 2013 mempunyai tujuan untuk mempersiapkan insan Indonesia agar menjadi pribadi dan warga negara yang beriman, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Pertimbangan Pkn berubah kembali menjadi PPKn adalah dalam kurikulum 2006, dalam kurikulum tersebut Pancasila belum dimasukkan di dalam pembelajaran Pkn, walaupun ada pembahasan tentang Pancasila tetapi hanya sedikit. Maka dari itu, Pancasila dimasukkan kembali pada kurikulum PPKn, karena karakteristik PPKn berlandaskan Pancasila. Masuknya Pancasila sebagai mata pelajaran dalam PPKn adalah agar menguatkan pilar kebangsaan meliputi: Pancasila, Undang-Undang 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI.

Pada kurikulum 2006 mengatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, dan menjadi warga negara yang demokratis. Sedangkan kurikulum 2013 PPKn mempunyai tujuan untuk menjadikan siswa Indonesia yang memiliki rasa kebanggaan dan cinta tanah air sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Perbedaan kurikulum Pkn 2006 dengan Kurikulum PPKn 2013:

Pkn 2006	PPKn 2013
<ol style="list-style-type: none"> 1. Persatuan dan Kesatuan Bangsa Indonesia; 2. Aturan yang berlaku; 3. Hak Asasi Manusia; 4. Pancasila 5. Kebutuhan warga negara Indonesia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pancasila (dasar negara bangsa Indonesia); 2. UUD 1945 (hukum dasar bernegara, berbangsa, dan bermasyarakat); 3. Bhinneka Tunggal Ika (adanya keragaman masyarakat, bangsa dan negara); 4. NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia)

(Sumber: Kemendikbud, 2012)

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PPKn bertujuan sesuai Undang-Undang Dasar 1945, Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI agar bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.10.2 Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar

Ruang lingkup PPKn dimulai dari SD, SMP, SMA, sampai Perguruan Tinggi. Perbedaannya adalah pengertian yang lebih diperluas sesuai tingkatan sekolah. Masing-masing SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) menampilkan ruang lingkup materi yang akan diajarkan sesuai tingkatan sekolah (Winarno, 2014: 30). Pembelajaran PPKn di SD merupakan pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk membekali warga negara tentang pengetahuannya, keterampilan, dan karakter kewarganegaraan. Dengan kata lain pembelajaran PPKn sesuai pada UUD 1945 dan Pancasila.

2.1.11 Hakikat Keragaman Budaya Indonesia

2.1.11.1 Pengertian Keragaman Budaya Indonesia

Keragaman adalah kondisi yang terjadi di kehidupan masyarakat. Indonesia memiliki berbagai keragaman misalnya keragaman budaya, ras, suku bangsa, dan lain-lain. Indonesia mempunyai semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” yaitu berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Maka dari itu pemerintah Indonesia harus menjaga persatuan dan kesatuan agar keragaman yang ada di Indonesia tetap baik.

2.1.11.2 Macam-macam Keragaman Budaya Indonesia

Bangsa Indonesia memiliki keragaman budaya, setiap daerah memiliki ciri khas masing-masing untuk membedakan budaya yang satu dengan budaya yang lain. Misalnya terdapat rumah adat, alat musik, pakaian adat, makanan khas, dan lain-lain. Keragaman tersebut harus tetap dilestarikan dan dijaga dengan sepenuh hati.

1. Rumah Adat

Setiap suku mempunyai rumah adat yang berbeda satu sama lain. Bangunan rumah yang berbeda-beda itu disesuaikan dengan penduduknya dan lingkungan daerah. Nama rumah adat pun berbeda ragamnya. Setiap rumah adat mempunyai asal daerahnya. Misalnya contoh rumah adat : Rumah Krong Bade (Aceh), Joglo (Jawa Tengah), Rumah Panggung (Jambi), dan masih banyak lagi. Setiap rumah adat mempunyai keunikan, dan keunikan tersebut yang menjadi tanda untuk membedakan dengan rumah adat lainnya.

2. Pakaian Adat

Pakaian adat adalah salah satu kekayaan yang ada di Indonesia. Indonesia terdiri atas beberapa suku, provinsi sehingga banyak pula pakaian adat yang

dimiliki oleh Indonesia. Setiap wilayah memiliki pakaian adat dengan keunikannya masing-masing. Nama pakaian adat disesuaikan dengan asal daerahnya masing-masing. Misalnya Ulos (Sumatra Utara), Kebaya (Jawa Tengah), Baju Pangasi (Banten), dan masih banyak lagi.

3. Alat Musik

Indonesia bukan hanya mempunyai pakaian adat, rumah adat, masih banyak keragaman lainnya, misalnya saja alat musik. Alat musik yang dimiliki setiap wilayah mempunyai keunikan dan kegunaan masing-masing disesuaikan dengan daerahnya. Misalnya Angklung (Jawa Barat), Gamelan (Jawa Tengah), Sasando (NTT), Kecapi (Sulawesi Barat), dan lain-lain.

4. Makanan Khas

Makanan Khas yang dimiliki Indonesia sangat bermacam-macam. Dari berbagai daerah mempunyai ciri khas makanan yang dapat membedakan makanan yang lainnya. Misalnya saja, Bika Ambon (Sumatra Utara), Lumpia (Jawa Tengah), Kerak Telor (DKI Jakarta), dan lain-lain.

2.1.11.3 Sikap Toleransi terhadap Keragaman Budaya Indonesia

Sikap toleransi yaitu sikap yang mau menerima perbedaan dan menghargai perbedaan kelompok satu dengan kelompok lainnya. Sikap toleransi sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, karena dengan adanya sikap tersebut tidak akan muncul masalah-masalah yang berkaitan dengan perbedaan keragaman budaya dan tidak adanya disintegrasi nasional.

Contoh sikap toleransi terhadap keragaman budaya Indonesia:

1. Menghargai dan menghormati adat istiadat budaya lain.

2. Tidak menjelekkkan hasil budaya orang lain.
3. Ikut merayakan budaya lain (menonton, melihat).
4. Mengembangkan kesenian sendiri.
5. Bangga terhadap produk dalam negeri.
6. Tidak membedakan produk dalam negeri dan produk luar negeri.

2.1.12 Siswa

2.1.12.1 Kebutuhan Siswa Sekolah Dasar

Menurut Maslow (dalam Slameto, 2015: 74-75) ada tujuh jenjang kebutuhan peserta didik yang harus dipenuhi, antara lain:

1. Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan jasmani manusia, ditandai dengan kebutuhan primer sehari-hari. Kesehatan peserta didik perlu diperhatikan agar tidak terganggunya proses belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan baik.

2. Kebutuhan akan keamanan

Perasaan aman peserta didik perlu agar dapat memusatkan konsentrasi pada materi yang akan dipelajari dengan menjaga keseimbangan emosi.

3. Kebutuhan akan kebersamaan

Dalam belajar diperlukan cara berpikir yang terbuka kerja sama antar teman, pemilihan materi yang tepat, dan ditunjang dengan ilustrasi sehingga dengan belajar bersama dengan teman lain dapat meningkatkan pengetahuan dan ketajaman berpikir peserta didik.

4. Kebutuhan akan status

Kelancaran dalam belajar perlu adanya rasa percaya diri dan optimis terhadap kemampuan diri, dan yakin tugas dapat diselesaikan dengan baik.

5. Kebutuhan self-actualisation

Peserta didik yang dapat belajar dengan baik, maka akan dapat mencapai cita-cita dan dapat memenuhi kebutuhan sendiri.

6. Kebutuhan untuk mengetahui dan mengerti

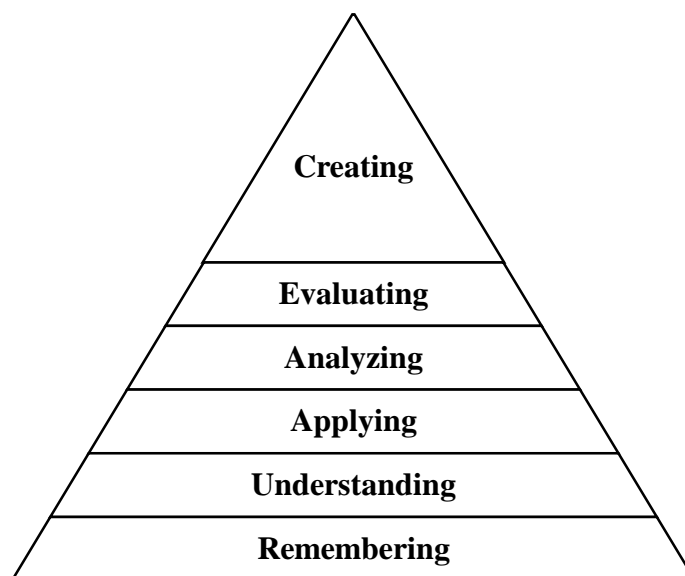
Dengan belajar kebutuhan untuk memuaskan rasa ingin tahu, mendapatkan pengetahuan dan informasi, serta untuk mengerti suatu hal akan terwujud.

7. Kebutuhan estetik

Kebutuhan akan keteraturan, keseimbangan, dan kelengkapan dari suatu tindakan dapat terwujud ketika peserta didik dapat belajar secara terus-menerus.

Ketika kebutuhan siswa telah terpenuhi, maka langkah selanjutnya untuk mencapai tujuan pendidikan adalah dengan melatih ranah kognitif siswa yang berkaitan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Menurut Krathwohi (2000) jenjang ranah kognitif yang harus dipenuhi ada 6 level. Level

dimulai dari tingkat pengenalan hingga tingkat lebih lanjut. Berikut adalah gambaran Bloom's Taxonomy menurut Krathwohi (dalam Dwiyo, 2010:25).



Bagan 2.1 Taksonomi Bloom

Berdasarkan pejabaran Taksonomi Bloom diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “*Analyzing Hots*”. Maksud dari “*Analyzing Hots*” adalah penelitian yang dapat menimbulkan positif pada anak karena dalam penelitian ini anak harus berpikir secara kreatif agar dapat menyelesaikan masalah, mendapatkan nilai yang baik serta kreativitas anak mulai muncul. Maka dari itu “*Analyzing Hots*” sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

2.1.12.2 Karakteristik Perkembangan Anak Usia SD

Menurut Zusnani (2012: 105-106), karakteristik anak pada kelas 1-3 SD fisiknya bisa mengalami perubahan, dan bisa mengontrol keseimbangan. Dari sisi sosial, mereka akan tahu jenis kelamin mereka, mandiri, bisa bersaing, bisa bersahabat dengan teman-temannya. Sedangkan karakteristik anak pada kelas 4-6

SD antara lain, dapat berekspresi dengan orang lain, mengontrol emosi, belajar sendiri, bisa mengetahui yang benar dan yang salah, menjaga diri. Dan karakteristik kecerdasan anak kelas 4-6 adalah konsentrasi akan terus bertambah, mulai memperhatikan waktu saat mengerjakan sesuatu, mulai membaca hal yang fakta, dan lain-lain.

2.1.12.3 Kesiapan Belajar Siswa

Kesiapan belajar siswa dilihat melalui tahapan belajar anak sekolah dasar. Menurut Piaget (Pitajeng, 2006) menggolongkan anak SD ke tahap operasi konkret (7-12 tahun). Tahap ini mengajarkan anak melalui benda konkret dan secara otomatis anak akan berpikir logis. Sedangkan Zusnani (2012: 96) mengatakan bahwa anak sekolah dasar akan menunjukkan perilaku untuk belajar, diantaranya sebagai berikut:

1. Dapat berpikir secara operasional
2. Cara berpikir tersebut digunakan untuk membedakan benda-benda
3. Dapat menggunakan hubungan sebab akibat
4. Dapat memahami konsep lebih mendalam

Berdasarkan pengertian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak sekolah dasar sudah siap menerima pembelajaran, karena anak sekolah dasar dapat mulai berpikir, membedakan, mendalami konsep, dan lain-lain.

2.1.12.4 Masalah Belajar Siswa dan Cara Mengatasi

2.1.12.4.1 Masalah Belajar

Menurut Aunurrahman (2016), masalah belajar intern dan ekstern dapat dikaji dari dimensi siswa maupun guru. Masalah belajar dapat muncul ketika sebelum belajar, proses belajar, dan sesudah belajar. Saat sebelum belajar masalah akan timbul ketika minat belajar siswa rendah, pengalaman siswa untuk belajar kurang. Kemudian saat proses belajar berlangsung masalah yang akan timbul adalah konsentrasi belajar yang rendah, motivasi belajar, serta kurangnya memahami materi pembelajaran. Dan yang terakhir sesudah belajar, masalah akan timbul adalah prestasi yang diperolehnya saat belajar kemarin. Dilihat dari dimensi guru, masalah belajar terjadi ketika sebelum belajar, selama kegiatan belajar, dan akhir belajar/evaluasi belajar. Masalah sebelum belajar terjadi karena pengorganisasian belajar masih kurang. Saat proses belajar, masalah akan muncul ketika bahan dan sumber belajar masih rendah. Dan yang terakhir saat sesudah proses belajar masalah yang akan muncul adalah hasil yang diperoleh anak.

Secara garis besar masalah belajar disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Yang termasuk faktor internal adalah karakteristik pada siswa, motivasi siswa dalam belajar, sikap belajar siswa, konsentrasi siswa untuk belajar, kemampuan memahami pembelajaran. Dan faktor eksternal, adalah sebagai berikut faktor dari guru, lingkungan, sarana dan prasarana sekolah, dan kurikulum yang berlaku. Dari beberapa penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa masalah belajar berasal dari faktor internal dan eksternal.

Misalnya saja motivasi siswa, peran guru, konsentrasi siswa, lingkungan, sikap belajar siswa, dan lain-lain.

2.1.12.4.2 Cara Mengatasi Masalah Belajar

Aunurrahman (2016, 197-198) mengatakan ada beberapa langkah untuk mengatasi masalah belajar, langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Identifikasi, adalah cara seseorang untuk mengetahui masalah belajar yang terjadi pada siswa. Untuk dapat mengetahui masalah belajar dilakukan dengan cara, sebagai berikut: (1) data hasil belajar, (2) angket tentang masalah belajar, (3) wawancara/dokumentasi (4) tes.
2. Diagnosis, ialah kesimpulan dari hasil pengolahan data. Bisa dilakukan dengan cara (1) perbandingan antara nilai prestasi dengan nilai rata-rata, (2) membandingkan antara prestasi dengan potensi yang dimiliki siswa, (3) perbandingan antara nilai yang diperoleh dengan batas minimal.
3. Prognosis, merupakan rancangan rencana yang digunakan untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajar. Bisa dilakukan dengan cara (1) materi yang digunakan, (2) cara pengajaran, (3) metode pembelajaran, (4) media yang digunakan, dan (5) waktu.
4. Terapi atau memberi bantuan, memberi bantuan dapat berupa (1) latihan belajar kelompok, (2) latihan belajar individu, (3) remedial.
5. Tindak lanjut, adalah cara untuk mengetahui berhasil atau tidak setelah mendapatkan bantuan dan dari hasil evaluasi diadakan tindak lanjut agar siswa belajar dengan mendalam.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa cara mengatasi belajar bisa dilakukan dengan cara pendekatan siswa, mengenal siswa, dan memahami karakteristik siswa agar siswa mampu belajar dengan baik.

2.1.13 Guru

2.1.13.1 Peran Guru

Guru menurut Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 merupakan pendidik yang profesional yang memiliki tugas utama yaitu mengajar, mendidik, mengarahkan, menilai peserta didik pada pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Sardiman (2011: 144-146), mempunyai peranan guru menjadi empat peran, diantaranya sebagai berikut:

1. *Motivator*, guru harus bisa memberikan rangsangan kepada siswa agar siswa dapat menumbuhkan minat belajar siswa.
2. *Fasilitator*, guru menjadi fasilitator siswa agar bisa menciptakan suasana belajar yang menarik, siswa menjadi aktif.
3. *Mediator*, guru sebagai penengah/memberikan jalan keluar masalah.
4. *Evaluator*, guru mempunyai tugas untuk menilai siswa.

Dari pernyataan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih senang jika peranan tersebut bisa dilakukan terus menerus.

2.1.13.2 Guru yang Inovatif dan Kreatif

Menjadi guru yang inovatif dan kreatif, adalah sebagai berikut:

1. Melengkapi administrasi
2. Harus menguasai materi secara mendalam
3. Memiliki wawasan yang luas
4. Komunikatif terhadap siswa
5. Memahami potensi peserta didik

2.1.13.3 Keterampilan Mengajar Guru

Turney (Slameto, 2010) mengatakan bahwa ada enam keterampilan yang digunakan guru dalam pembelajaran, enam keterampilan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan Bertanya

Bertanya adalah sesuatu yang ingin meminta respon dari seseorang melalui ucapan verbal. Respon yang telah diberikan dapat berupa hasil pengetahuan ataupun lainnya sehingga bisa menjadi hasil pertimbangan. Dari respon tersebut seseorang akan berpikir. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bertanya adalah kegiatan yang mendorong kemampuan untuk berpikir efektif.

2. Keterampilan Penguatan

Penguatan adalah bentuk respons yang diberikan guru kepada siswa berupa verbal atau non verbal dengan bertujuan memberikan umpan balik kepada siswa atas perbuatannya.

3. Keterampilan Mengadakan Variasi

Variasi stimulus merupakan kegiatan guru kepada siswa dalam berinteraksi belajar mengajar agar siswa tidak mengalami kejenuhan, lebih antusias dalam belajar

4. Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan adalah memberikan informasi kepada siswa secara lisan dan terstruktur sehingga menunjukkan hubungan antara guru dengan siswa.

5. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan dimana guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membuat semangat siswa dalam belajar, sedangkan keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan untuk mengakhiri pembelajaran.

6. Keterampilan Membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok adalah kegiatan yang melibatkan sekelompok siswa secara teratur agar siswa dapat memberikan/mendapatkan informasi, mengambil kesimpulan, dan memecahkan masalah. Dengan adanya diskusi dapat meningkatkan kreativitas siswa dan siswa dapat berinteraksi secara langsung.

7. Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru dalam mengkondisikan belajar yang efektif terhadap siswa dan dapat memecahkan masalah jika terjadi gangguan dalam belajar mengajar.

8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Keterampilan ini digunakan guru agar memberikan perhatian yang lebih terhadap siswa yang kurang dalam pembelajaran.

Dari beberapa keterampilan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan yang sudah dijelaskan diatas harus dikuasai guru agar dalam belajar mengajar siswa dapat menguasai pembelajaran.

2.2 Kajian Empiris (Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan)

Hasil penelitian terdahulu yang relevan adalah uraian yang sistematis tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini relevan dan sesuai dengan substansi yang diteliti. Penelitian yang relevan dan sesuai dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Solekhah pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari”. Berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 3,9 termasuk kategori layak. Penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,8 termasuk kategori layak. Pada uji coba lapangan awal mendapatkan persentase skor 85% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan utama mendapatkan persentase skor 93,7% termasuk dalam kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Tematik untuk pembelajaran tematik siswa kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kuswaty pada tahun 2017, “Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui penggunaan media monopoli.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Marhaeni pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Kubu. Hasil belajar IPA yang belajar dengan pembelajaran kooperatif tipe *STAD* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ($F= 41,804$; $p<0,05$).
4. Penelitian yang dilakukan oleh Widiastika pada Tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Masyarakat Flores”. Multimedia yang dikembangkan adalah multimedia tematik, yaitu Tema Keragaman Budaya Bangsaku, dan multimedia tematik yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik berdasarkan penilaian ahli dan uji coba kepada siswa SD.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Utaya pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *STAD* terhadap Retensi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *STAD* untuk siswa kelas V pada mata pelajaran IPS.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Yustinus pada tahun 2015 dengan judul “Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada siswa Sekolah Dasar. Penggunaan kartu kuartet dengan tema seni tradisi nusantara dapat meningkatkan pengetahuan siswa

sekolah dasar. Hasil penelitian di SDN Dilem menunjukkan ketuntasan awal sebesar 31,6% meningkat menjadi 100%. Artinya terjadi peningkatan sebesar 68,4% dan berhasil mendorong ketuntasan kelas menjadi optimal.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Gunawan tahun 2018 dengan judul “*Developing Physics Monopoly Game Learning Media For Light and Optical Devices*”. Tujuan penelitian untuk mengetahui kelayakan media melalui penilaian ahli materi dan media
8. Penelitian yang dilakukan oleh Saputra tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Keterampilan Sosial Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan”. Hasil nilai rhitung lebih besar dari nilai rtabel (rhitung > rtabel) baik pada taraf signifikansi 5%. Hal ini termasuk dalam kategori kuat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *crossword puzzle* berpengaruh terhadap keterampilan sosial pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas V SD Negeri Suak Pandan.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Jaunar tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD”. Hasil penelitian ini membahas tentang perolehan *pre-test* konsep pemahaman siswa adalah 49% dan *post-test* adalah 84% ada peningkatan. Kesimpulannya adalah media pembelajaran monergi valid meningkat siswa memahami konsep sains siswa 3B SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Haryani tahun 2017 dengan judul “*Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students’ Motivation and Science Learning Outcomes*”. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar melalui CTL dengan menggunakan media Monopoli dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar tanpa Media Monopoli ($N\text{-Gain} = 0,71$); perbedaan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar melalui CTL dengan menggunakan media Monopoly dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar melalui CTL tanpa Media Monopoli ($t_{hitung} = 7,876 > t_{tabel} (2,042)$), Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh Metode CTL dengan menggunakan media permainan Monopoly terhadap motivasi siswa dan hasil belajar IPA.
11. Penelitian yang dilakukan oleh Marwoto tahun 2019 dengan judul “*The Use of Monopoly Media to Improve Primary Student’s Critical Thinking Skills in Science Learning*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis dengan menggunakan model inkuiri yang dibantu dengan media monopoli dengan model pembelajaran instruksi langsung di Sekolah Dasar.
12. Penelitian yang dilakukan oleh Kanzunnudin tahun 2017 dengan judul “*Implementasi Project Based Learning (PBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta Didik*”. Rata-rata skor kreativitas peserta didik pada kelompok eksperimen adalah 7,52 dan 6,78 untuk kelompok kontrol. Hasil uji-t menunjukkan terdapat perbedaan signifikans pada kreativitas peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penggunaan PjBL berpendekatan *science edutainment* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas peserta didik.

13. Penelitian yang dilakukan oleh Purwanti tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar IPA Bervisi *SETS*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar cetak IPA bervisi *SETS* yang memenuhi kriteria valid. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Research and Development (R&D) dari empat tahap yang disederhanakan menjadi tiga tahap, yaitu; (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), dan (3) pengembangan (*development*). Subyek penelitian ini siswa kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 03.
14. Penelitian yang dilakukan oleh Hartati tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Pembelajaran *I Care-K* Berkarakter Untuk Membekali Kemampuan Proses IPA Mahasiswa Calon Guru SD”. Mendeskripsikan pengembangan model pembelajaran *ICARE-K* yang dapat dibekalkan kepada mahasiswa calon guru SD, mengetahui kevalidan pembelajaran *ICARE-K* yang dikembangkan, menghasilkan model pembelajaran *ICARE-K* yang menampilkan keterampilan proses IPA, menghasilkan model pembelajaran *ICARE-K* yang praktis menumbuhkan karakter dan menampilkan keterampilan proses IPA mahasiswa calon guru SD.
15. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmadi tahun 2019 dengan judul “*The Development of Domino Nusantara Conservation Media for Students IV Grade Elementary School of Purwoyoso 01 Semarang*”. Tujuannya untuk mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakan media, dan untuk

mengetahui efektivitas media Donat Nusantara Konversasi pada hasil belajar IPS dalam ranah kognitif untuk Keragaman Budaya Bangsa penting di sekolah dasar kelas empat Purwoyoso 01 Semarang. Tipe penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (R dan D) dengan model Borg dan Gall.

16. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku saku berbasis *mind mapping*, mengkaji kevalidan, menguji keefektifan, dan mengkaji kepraktisan buku saku berbasis *mind mapping* pada pembelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya kelas V SDN Patemon 02.
17. Penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningrum tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Edukasi *Multimedia Indonesian Culture* (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar”. Melalui pengembangan multimedia Indonesian culture dengan menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash 8 ini diharapkan mampu menambah proses pembentukan karakter siswa sekolah dasar dengan lebih mengenal secara audio visual kebudayaan yang ada di Negara tercinta Indonesia yang saat ini anak-anak kita mengalami kemerosotan dalam hal penghayatan nilai-nilai budaya Indonesia.
18. Penelitian yang dilakukan oleh Ansori tahun 2017 dengan judul “IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013”. wa. Peningkatan kemampuan dalam merancang dan mengembangkan media oleh guru merupakan suatu langkah inovasi dalam pembelajaran kurikulum 2013.

Pengembangan media bagi guru SD merupakan sebagai wujud aktualisasi pengembangan kemampuan pedagogik guru. Diharapkan, hasil pelatihan yang telah didapatkan pada pelatihan pembuatan media ini, dapat diaplikasikan pada pembelajaran di kelas sehingga nanti dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

19. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyaningsih, tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn”. Penelitian ini membahas tentang mengembangkan, kelayakan, dan membandingkan perbedaan dalam pembelajaran datang sebelum dan sesudah menggunakan multimedia berbasis *Adobe Flash* pada instruksi Pendidikan Masyarakat konten globalisasi di kelas 4B Sekolah Dasar Islam Madinah Semarang.
20. Penelitian yang dilakukan oleh Wasitohadi tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Edukasi “Peningkatan Hasil Belajar Tematik Menggunakan Model Kooperatif STAD Peserta Didik Kelas 1 SD”. Hasil tes pesera didik, dan dokumen kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tematik peserta didik di siklus 1 hanya 9 peserta didik (43%) yang tuntas dari 21 peserta didik. Sedangkan, hasil belajar tematik peserta didik di siklus 2 mencapai 90% yang dapat tuntas, yaitu 19 peserta didik. Artinya proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe STAD dapat berjalan baik.
21. Penelitian yang dilakukan oleh Zubaidah tahun 2017 dengan judul “Model Pembelajaran *Ricosre* Yang Berpotensi Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif”. Produk telah diuji dengan hasil validitas isi sangat layak

dan hasil validitas konstruk sangat layak. Model pembelajaran *RICOSRE* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

22. Penelitian yang dilakukan oleh Harmini tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Edukatif Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian dan pengembangan. Media monopoli edukatif ini yaitu model penelitian dan pengembangan hasil modifikasi oleh peneliti sendiri. Langkah-langkah model penelitian dan pengembangannya yaitu: (1) identifikasi kebutuhan; (2) desain produk; (3) produksi; (4) validasi produk; (5) revisi produk; (6) uji coba pemakaian; dan (7) revisi produk akhir.
23. Penelitian yang dilakukan oleh Anshori tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Pendidikan Karakter Taat Beragama Islam Tentang Pelaksanaan Salat Dan Doa Untuk Siswa Kelas II SD Donotirto Kasihan Bantul”. Hasil uji coba lapangan awal diperoleh persentase sebesar 85,7% sehingga memenuhi kriteria layak. Uji lapangan utama melibatkan 8 siswa diperoleh presentase 94,6%, sedangkan hasil uji coba operasional menghasilkan 95,5%. Hasil keseluruhan penilaian uji coba Media Monopoli Pendidikan Karakter Taat Beragama Islam untuk siswa kelas dua SD ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.
24. Penelitian yang dilakukan oleh Rindi tahun 2016 dengan judul “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.

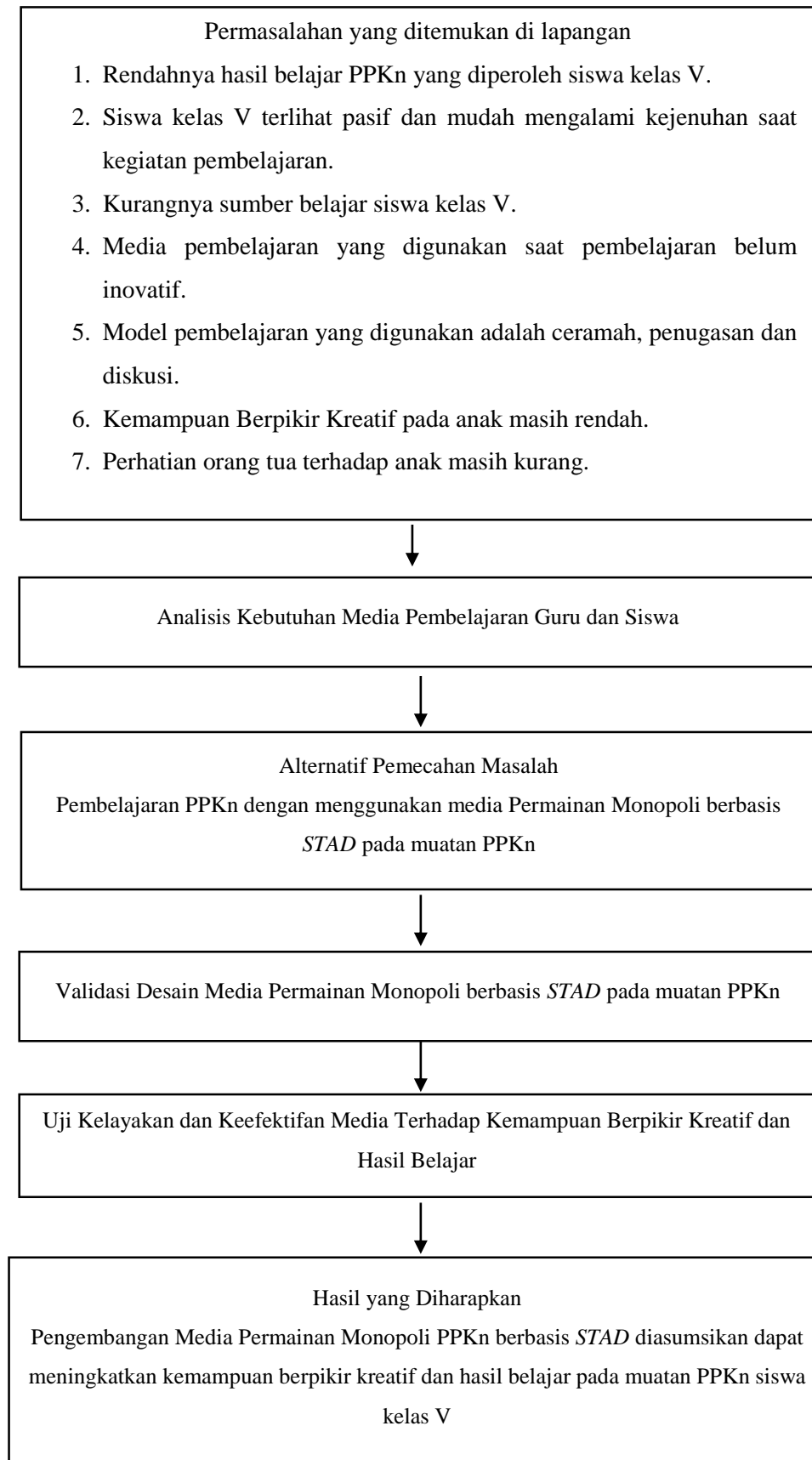
25. Penelitian yang dilakukan oleh Fita tahun 2015 dengan judul “Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran Monosa layak digunakan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan uji ahli, media Monosa diujicobakan pada kelas kecil. Didapatkan hasil bahwa media Monosa memiliki keefektifan, keefisienan, dan memiliki daya tarik kepada pengguna. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pembelajaran, media ini mampu memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran, yaitu mengembangkan nilai karakter kemampuan bekerja sama, sportifitas, keaktifan individu siswa, kemandirian siswa, berpikir kritis, dan peduli.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Menurut Sugiyono (2016:118), kerangka berpikir adalah hubungan antarvariabel yang disusun dari berbagai teori. Teori-teori tersebut dianalisis sehingga menghasilkan hubungan antarvariabel yang signifikan.

Pembelajaran PPKn pada kurikulum 2013 yang menerapkan mata pelajaran yang inovatif. Guru harus membuat media pembelajaran berupa permainan monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn untuk meningkatkan kemampuan berpikir, rasa ingin tahu yang tinggi, memecahkan masalah PPKn. Pada kenyataan di lapangan, media pembelajaran yang digunakan masih sederhana sehingga siswa merasa bosan dan kemampuan berpikir kreatif rendah sehingga hasil belajar siswa masih dibawah KKM. Oleh karena itu, dibutuhkan pemecahan masalah berupa media pembelajaran berupa permainan monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn yang dapat meningkatkan hasil belajar serta kemampuan berpikir kreatif siswa. Skema kerangka berpikir dari penelitian ini bisa dilihat pada Gambar 2.2.



Bagan 2.2 Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data pada penelitian dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat mengembangkan produk berupa media permainan monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn dengan mengadaptasi 8 dari tahap pengembangan meliputi: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, dan produk akhir.
2. Media permainan monopoli berbasis *STAD* pada muatan PPKn sudah dinilai oleh ahli pakar, yaitu pakar media dan pakar materi dengan kriteria sangat layak. Perolehan persentase dari pakar media 97% dan dari pakar materi 100%. Rata-rata penilaian kelayakan mendapatkan hasil sangat layak
3. Berdasarkan hasil uji keefektifan media, mendapatkan hasil yang meningkat terhadap hasil belajar siswa, pada kelompok besar mendapatkan indeks *gain* sebesar 0,54 dengan kriteria sedang, pada kelompok kecil sebesar 0,55 dengan kriteria sedang serta hasil kemampuan berpikir kreatif, pada kelompok besar mendapatkan hasil indeks *gain* sebesar 0,51 dengan kriteria sedang, dan pada kelompok kecil sebesar 0,55 dalam kriteria sedang. Rata-rata penilaian keefektifan mendapatkan hasil sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang sudah dijelaskan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru dan Siswa

Guru dan siswa dapat menggunakan media permainan monopoli sesuai dengan panduan penggunaan media monopoli supaya pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Serta kemampuan berpikir kreatif pada anak akan muncul

2. Sekolah

Sebaiknya menambah fasilitas terutama penggunaan media pembelajaran PPKn agar siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami konsep PPKn yang memiliki materi yang luas.

3. Peneliti

Pengembangan media pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, supaya tingkat kemanfaatan dalam menggunakan media pembelajaran semakin meningkat dan berinovasi sesuai perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, RC, R. & Anni. C. T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Aprillia, Mayang S. 2018. *Developing Physics Monopoly Game Learning Media For Light And Optical Devices*, Vol.7 No.1, ISSN.2303-1832.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Annisa Cynthia Y, Wasitohadi. 2019. Pengembangan Media Edukasi “Peningkatan Hasil Belajar Tematik Menggunakan Model Kooperatif STAD Peserta Didik Kelas 1 SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. Vol 2 No 1.
- Anisa Nurhadiyati, Ariska Candra N A, dkk. 2016. Pengembangan MONAKO (Monopoli Anti Korupsi) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi Berbasis *Play Based Learning* Pada Siswa SD. *PELITA*. Volume XI, Nomor 2.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmani, Jamal, M. 2014. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Awalya. 2015. *Bimbingan Konseling*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Dalyono, M. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.

- Dek Ngurah Laba Laksana, dkk. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Masyarakat Flores. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 2 No. 2, ISSN.2460-6324.
- Desi Wulandari, dkk. 2017. Pengembangan Pembelajaran *I Care-K* Berkarakter Untuk Membekali Kemampuan Proses IPA Mahasiswa Calon Guru SD, *Journal of Primary Education*, p-ISSN 2252-6404 e-ISSN 2502-4515.
- Dewi Tresnawati, dkk. 2015. Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, Vol. 12 No. 1, ISSN 2302-7339.
- Djamarah, Syaiful, B. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dwiyogo, Wasis, D. 2016. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Malang: Wineka Media.
- Dyoty Auliya Vilda Ghasya. 2016. Keterkaitan Penerapan Metode Pembelajaran Montessori Untuk Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Tunas Bangsa*. ISSN 2355-0066.
- Erwin Putera Permana. 2016. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Vol 1 No 2. ISSN.2460-6324.
- Fakhrudin, Farid Ahmadi, dkk. 2017. IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013. *ABDIMAS*. Vol 21 No 2.
- Farid Ahmadi, Sutaryono, dkk. 2017. Pengembangan Media Edukasi *Multimedia Indonesian Culture* (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol 32 No 2.
- Farida Hasan R, Farid Ahmadi, dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Kreatif*.
- Fattah Hanurawan. 2016. Pengembangan Buku Panduan Guru Untuk Pembelajaran PKn SD/MI melalui Berbagai Model *Cooperative Learning*. *JPGSD*, Volume 01 Nomor 02.

- Faudany Agustiya, Ali Sunarso, dkk. 2017. *Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students' Motivation and Science Learning Outcomes. Journal of Primary Education*. ISSN 2252-6404, ISSN 2502-4515.
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- I Ketut Neka, dkk. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep IPA Kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Abang. *e- Journal Program Pascasarjana*, Volume 5.
- I Ketut Parna, dkk. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus VII Kecamatan Kubu Tahun Pelajaran 2014/2015. *e- Journal Program Pascasarjana*, Volume 5.
- Indhira, Asih, dkk. 2017. Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPSD*, Vol. 3 No. 1, ISSN 2540-9093.
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Karsono, Yudianto, dkk. 2015. Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *JPSD*, Vol.1 No.1.
- Kovacevic, Milorad, Jacob A., Astra B., Cecilia C., Yu-Chieh H., Christina L., Tanni M., Shivani N., dan Heriberto T. 2018. *Human Development Indices and Indicators Statistic*. USA: United Nations Development Programme (UNDP).
- Lingga Bayu Anshori. 2016. Pengembangan Media Monopoli Pendidikan Karakter Taat Beragama Islam Tentang Pelaksanaan Salat Dan Doa Untuk Siswa Kelas II SD Donotirto Kasihan Bantul. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* Vol. V Nomor 8.
- Mardhatillah, dkk. 2018. Pengaruh Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Terhadap Keterampilan Sosial Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan. *BINA GOGIK*, Vol. 5 No. 2, ISSN 2355-3774, ISSN 25794647.
- Mariana Masita, Desi Wulandari. 2018. Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif*.

- Marvinda Rizki Dita D, dkk. 2019. *The Use of Monopoly Media to Improve Primary Student's Critical Thinking Skills in Science Learning*. *Journal of Primary Education*. p-ISSN 2252-6404, e-ISSN 2502-4515.
- Miyandi Eko A. 2016. Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Dengan Kolaborasi Model STAD Dan NHT Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Paradigma*. Vol 11, No 1.
- M. Mahbub Z, dkk. 2016. *Development of STAD Cooperative Based Learning Set Assisted With Animation Media To Enhance Students' Learning Outcome In MTS*. *JPII*, Vol. 5 No. 247-255.
- Munandar, Utami. 2014. *Kreativitas & Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Munib, Achmad. 2010. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.
- Narwati, Sri. 2011. *Creative Learning (Menjadi Guru Kreatif dan Favorite)*. Yogyakarta: Familia.
- Nur Azizah. 2017. Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, Volume 01 Nomor 02.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Sadiman, Arief, S. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saefullah, Asep, Udi Samanhudi, Lukman Nulhakim, Liska Berlian, Aditya Rakhmawan, Bai Rohimah, dan R. Ahmad Zaky El Islami. 2017. Efforts to Improve Scientific Literacy of Students through Guided Inquiry Learning Based on Local Wisdom of Baduy's Society. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan IPA*, 3(2): 84-91.
- Sekar Dwi Ardianti, dkk. Implementasi *Project Based Learning (PBL)* Berpendekatan *Science Edutainment* Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Refleksi Eduka Tika*. p-ISSN: 2087-9385 e-ISSN: 2528-696X.
- Serli Muzzilawati, Ani Nuraeni, dkk. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Berbantuan Media Potret Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol 2, No 1.

- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Siti Ulfaeni, dkk. 2017. Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Jurnal Profesi Pendidikan*, Vol 4 No 2, p-ISSN 25033530, e-ISSN 240-68012.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solekhah. 2015. *Developing Thematic Monopoly On The Theme Of "My Living Place" As A Media For Grade 4 Students Of SDN Babarsari*. *Jurnal of Research & Method in Education*.
- Sri Suciati, Ika Septiana, dkk. 2015. Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*. Vol 2(2).
- Sudjana. 2015. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyanto. & Dzuha Hening. Y. 2011. Game Edukasi Ragam Budaya Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pakaian dan Rumah Adat di Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan*, ISBN 979-26-0255-0.
- Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana, S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia group.

- Susriyati Mahanal, Siti Zubaidah. 2017. Model Pembelajaran *Ricosre* Yang Berpotensi Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan*. Vol 2 No 5.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutikno, Sobri. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica Lombok.
- Sutomo. 2015. *Manajemen Sekolah*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK Unnes.
- Suyono&Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Dosen. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNNES.
- Ummu Jauharin F, dkk. 2016. Validitas Pengembangan Bahan Ajar IPA Bervisi *SETS*. *Journal of Primary Education*. p-ISSN 2252-6404 e-ISSN 2502-4515.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat 1.
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi.
- Veni Melina, Farid Ahmadi. 2019. *The Development of Domino Nusantara Conservation Media for Students IV Grade Elementary School of Purwoyoso 01 Semarang*. *JPSD*.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra, Udin, dkk. 2015. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yannis, Hadzigeorgiou, dkk. 2012. *Thinking about Creativity in Science Education*. *Journal of Creative Education*, Vol.3 No.5, 603-611.

Yudha Adrian, dkk. 2016. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *STAD* Terhadap Retensi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Volume. 1 Nomor. 2, EISSN: 2502-471X.

Zaky Ghufron, Goenawan Roebyanto, dkk. 2017. Pengembangan Media Monopoli Edukatif Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 2 No 2.