PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI *GAME* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SDN PUDAKPAYUNG 01 KECAMATAN BANYUMANIK KOTA SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Intan Permata Sari

1401415261

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

PERSETUJUAN BIMBINGAN

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang" karya:

Nama : Intan Permata Sari

NIM : 1401415261

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Juli 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 19600820 1987031003

Pembimbing

Hamanto, S.Pd, M.Pd.
NIP 195407251980111001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang" karya:

Nama	: Intan Permata Sari
NIM	: 1401415261
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari

Semarang, 2 Agustus 2019

Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifa'I R.C., M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 19600820 1987031003

Penguji I,

Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.
NIP 195806191987022001

Penguji II,

Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP 198507212014041001

Penguji III,

Harmanto, S.Pd., M.Pd.
NIP 195407251980111001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Permata Sari

NIM : 1401415261

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP, Unnes

Judul : Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuah orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2019

Peneliti

METERAI TEMPEL

A082AAFF818275643

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Intan Permata Sari

NIM 1401415261

ABSTRAK

Sari, Intan Permata. 2019. *Pengembangan Media Monopoli Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang***.** Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Harmanto, S.Pd., M.Pd. 319 halaman.

Latar belakang penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah kurangnya media pembelajaran yang mendukung sehingga belum dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi Ilmu Pendidikan Sosial (IPS). Sehingga dikembangkan desain dan komponen media pembelajaran berupa media Monopoli *Game* yang efektif digunakan oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia.

Jenis penelitian ini adalah *Reserach and Development* (R&D) dengan langkah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V A SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang, seluruh populasi tersebut dijadikan sebagai sampel dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, data dokumentasi, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, uji t, dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monopoli *Game* layak digunakan dengan hasil belajar kognitif peserta didik pada penilaian pretest dan posttest, terdapat perbedaan rarta-rata perhitungan t_{hitung} 24,83 yaitu lebih besar dari t_{tabel} 2,059 dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,55 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media Monopoli *Game* efektif digunakan pada muatan IPS materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan media *Monopoli Game* pada pembelajaran lain dengan menyesuaikan isi materi yang akan diajarkan.

Kata kunci : Media Monopoli *Game;* IPS; *R&D*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang". Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa'i R.C., M.Pd., Dekan Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Penguji 1;
5. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Penguji 2;
6. Harmanto, S.Pd., M.Pd., Penguji 3;
7. Rowiyanto, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Pudakpayung 01;
8. Istiqomah, S.Pd., Guru Kelas V SDN Pudakpayung 01;

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, Juli 2019

Peneliti,

Intan Permata Sari

NIM 1401415261

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *Play is the highest from of research.* (Albert Eistein)
2. Membaca buku-buku yang baik berarti memberi makanan rohani yang baik. (Buya Hamka)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua almarhum orang tua tercinta (Alm. Bapak Suryanto dan Alm. Ibu Sri Wahyuni) serta kakak-kakakku yang selalu mendoakan, dan memberikan semangat dalam menyelesaikan studi di PGSD
2. Almamater, PGSD FIP Unnes.

DAFTAR ISI

Halaman

PERSETUJUAN BIMBINGAN i

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ii

PERNYATAAN KEASLIAN iii

ABSTRAK iv

PRAKATA v

MOTO DAN PERSEMBAHAN vi

BAB I **1**

PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 9

1.3 Pembatasan Masalah 10

1.4 Rumusan Masalah 10

1.5 Tujuan Penelitian 11

1.6 Manfaat Penelitian 12

1.6.1 Manfaat Teoretis 12

1.6.2 Manfaat Praktis 12

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 13

BAB II **18**

KAJIAN PUSTAKA 18

2.1 Kajian Teori 18

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran 18

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran..... 18

2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran 22

2.1.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran..... 23

2.1.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran 27

2.1.2 Pengembangan Media Monopoli *Game*..... 28

2.1.2.1 Pengertian *Game* 28

2.1.2.2 Manfaat *Game*..... 30

2.1.2.3 Kelebihan *Game*..... 32

2.1.2.4 Monopoli *Game* 33

2.1.3 Hakikat Hasil Belajar 34

2.1.3.1 Pengertian Belajar 34

2.1.3.2 Faktor-faktor dalam Belajar 35

2.1.3.3 Teori Belajar..... 36

2.1.3.4 Pembelajaran..... 39

2.1.3.5 Hasil Belajar..... 41

2.1.4 Hakikat Pendidikan IPS SD 42

2.1.4.1 Pengertian Pendidikan IPS SD..... 42

2.1.4.2 Tujuan Pendidikan IPS SD..... 43

2.1.4.2 Ruang Lingkup Pendidikan IPS SD..... 44

2.1.5 Pengembangan Media Monopoli *Game* dalam Pembelajaran IPS 45

2.2 Kajian Empiris 49

2.3 Kerangka Berpikir 59

BAB III 63

METODE PENELITIAN 63

3.1 Desain Penelitian 59

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 65

3.2.1 Tempat Penelitian 65

3.2.2 Waktu Penelitian 65

3.2.3 Prosedur Penelitian 65

3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian 70

3.4 Variabel Penelitian 71

3.4.1 Variabel Bebas 72

3.4.2 Variabel Terikat 72

3.5 Definisi Operasional Variabel 72

3.6 Teknik dan Instrumen Pegumpulan Data 75

3.6.1 Teknik Tes 76

3.6.2 Teknik Nontes 77

3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas 79

3.7.1 Uji Kelayakan 79

3.7.2 Uji Validitas 83

3.7.3 Uji Reliabilitas 84

3.7.4 Taraf Kesukaran 85

3.7.5 Daya Pembeda 87

3.8 Teknik Analisis Data 89

3.8.1 Analisis Data Awal 89

3.8.1 Analisis Data Akhir 90

BAB IV 91

HASIL DAN PEMBAHASAN 91

4.1 Hasil Penelitian 91

4.1.1 Perancangan Produk 91

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa 91

4.1.1.2 Rancangan Media Monopoli *Game* 96

4.1.1.3 Desain Pengembangan Media Monopoli *Game* 99

4.1.2 Hasil Produk 104

4.1.3 Hasil Uji Coba Produk 109

4.1.3.1 Angket Tanggapan Siswa 109

4.1.3.2 Angket Tanggapan Guru 112

4.1.4 Analisis Data 115

4.1.4.1 Analisis Data Awal 115

4.1.4.2 Analisis Data Akhir 117

4.2 Pembahasan 120

4.2.1 Pengembangan Media Monopoli *Game* 120

4.2.2 Validasi Kelayakan Media Monopoli *Game* 123

4.2.3 Keefektifan Media Monopoli *Game* 128

4.3 Implikasi Penelitian 130

4.3.1 Implikasi Teoritis 131

4.3.2 Implikasi Praktis 133

4.3.3 Implikasi Pedagogis 134

BAB V 136

PENUTUP 136

5.1 Simpulan 136

5.2 Saran 137

DAFTAR PUSTAKA 138

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel 77

Tabel 3.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 83

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Ahli Materi 85

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Ahli Media 87

Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Kesukaran 90

Tabel 3.6 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal Uji Coba 91

Tabel 3.7 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba 92

Tabel 3.8 Hasil Uji Coba Soal 93

Tabel 3.9 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar 94

Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Guru 95

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Siswa 98

Tabel 4.3 Rancangan Prototipe Desain Media Monopoli *Game* 100

Tabel 4.4 Desain Media Monopoli *Game* 103

Tabel 4.5 Keterangan Desain Media Monopoli *Game* 106

Tabel 4.6 Persentase Penilaian Produk oleh Ahli Media dan Materi 109

Tabel 4.7 Saran dan Revisi Media Monopoli *Game* 110

Tabel 4.8 Hasil Revisi Media Monopoli *Game* berdasarkan Saran Ahli 113

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Uji Coba Produk 114

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru pada Uji Coba Produk 116

Tabel 4.11 Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* 119

Tabel 4.12 Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Postest* 121

Tabel 4.13 Uji Perbedaan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Postest*..... 122

Tabel 4.14 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata 123

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Instrumen Validasi Penilaian Ahli Media dan Materi 110

Diagram 4.2 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji pada Coba Produk 115

Diagram 4.3 Hasil Angket Tanggapan Guru 118

Diagram 4.4 Hasil Persentase Ketuntasan Belajar *Pretest* dan *Posttest* 120

Diagram 4.5 Diagram Garis Peningkatan Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* 124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 20

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Fishbone Pengembangan Media Monopoli *Game* 61

Gambar 3.1 Model Pengembangan Sugiyono 68

Gambar 4.1 Papan Permainan Media Monopoli *Game* sebelum direvisi ... 111

Gambar 4.2 Hasil Revisi Papan Permainan sesuai Saran Ahli 112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media 145

Lampiran 2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara 146

Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru 147

Lampiran 4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media 148

Lampiran 5 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi 149

Lampiran 6 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa dan Guru 151

Lampiran 7 Angket Kebutuhan Guru 152

Lampiran 8 Angket Kebutuhan Siswa..... 155

Lampiran 9 Desain Media Monopoli *Game*..... 158

Lampiran 10 Lembar Penilaian Ahli Media..... 161

Lampiran 11 Lembar Penilaian Ahli Materi 164

Lampiran 12 Angket Tanggapan Guru 167

Lampiran 13 Angket Tanggapan Siswa 170

Lampiran 14 Soal Uji Coba..... 172

Lampiran 15 Kunci Jawaban Soal Uji Coba 178

Lampiran 16 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba 179

Lampiran 17 Silabus Pembelajaran..... 183

Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 190

Lampiran 19 Lembar Pengamatan Sikap Spiritual..... 245

Lampiran 20 Lembar Pengamatan Sikap Sosial..... 247

Lampiran 21 Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal 249

Lampiran 22 Hasil Uji Coba Soal 251

Lampiran 23 Analisis Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba..... 257

Lampiran 24 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba..... 265

Lampiran 25 Analisis Hasil Uji Coba Indeks Kesukaran..... 272

Lampiran 26 Analisis Hasil Daya Beda Soal Uji Coba..... 273

Lampiran 27 Daftar Nama Siswa Penelitian 275

Lampiran 28 Hasil Angket Kebutuhan Siswa 277

Lampiran 29 Angket Kebutuhan Guru 280

Lampiran 30 Lembar Validasi Penilaian Ahli Materi 283

Lampiran 31 Lembar Validasi Penilaian Ahli Media 287

Lampiran 32 Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media 290

Lampiran 33 Daftar Nama Siswa Uji Kelompok Kecil 291

Lampiran 34 Lembar Angket Tanggapan Siswa 292

Lampiran 35 Lembar Angket Tanggapan Guru 294

Lampiran 36 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba..... 296

Lampiran 37 Soal *Pretest* Dan *Posttest*..... 297

Lampiran 38 Kunci Jawaban Soal *Pretest* Dan *Posttest* 303

Lampiran 39 Lembar Jawab *Pretest*..... 304

Lampiran 40 Rekapitulasi Nilai *Pretest* 305

Lampiran 41 Lembar Jawab *Postest* 307

Lampiran 42 Rekapitulasi Nilai *Postest* 308

Lampiran 43 Rekapitulasi Hasil Belajar *Pretest* dan *Postest* 310

Lampiran 44 Uji Normalitas *Pretest* 311

Lampiran 45 Uji Normalitas *Postest* 312

Lampiran 46 Uji Perbedaan Rata-rata (Uji T) 313

Lampiran 47 Uji Peningkatan Rata-rata (Gain) 315

Lampiran 48 Surat Keterangan Observasi 316

Lampiran 49 Surat Keterangan Penelitian 317

Lampiran 50 Dokumentasi 318

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sekolah dasar merupakan lembaga pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan dengan tujuan agar anak Indonesia dapat menjadi pribadi yang sudah dicita-citakan dalam Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan sekolah dasar melibatkan proses belajar mengajar, yaitu antara guru dan siswa. Interaksi guru-siswa sebagai makna utama proses pengajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif (Sudjana, 2013:28).

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat diketahui bahwa salah satu tujuan dari pendidikan yaitu membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri yang telah dimilikinya.

Komponen penting dalam pendidikan salah satunya adalah kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat rencana yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada tahun 2014 mulai diberlakukannya kurikulum 2013 pada tingkat

satuan pendidikan di Indonesia. Permendikbud nomor 70 tahun 2013 menyatakan tujuan kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Pada kurikulum 2013, pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran tematik integratif pada semua jenjang. Pembelajaran tematik adalah konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak.

Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pasal 1 Ayat (1) disebutkan Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas: (a) Kerangka dasar kurikulum; (b) Struktur kurikulum; (c) Silabus; dan (d) Pedoman mata pelajaran dan pembelajaran tematik terpadu (Permendikbud, 2014: 1 -2). Permendikbud No. 24 Tahun 2016 memuat tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah menyatakan bahwa pelaksanaa pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V dan VI. Jadi dalam proses pembelajaran muatan IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Pkn, dan SBdp tetap diajarkan terpadu dalam tema-tema yang ditentukan.

Pembelajaran IPS merupakan salah satu muatan pembelajaran penting yang dapat memberikan wawsan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga masyarakat mampu hidup bersama-sama dengan masyarakat lain. Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 dalam Standar Isi menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mencakup ruang lingkup materi seperti : (1) Manusia, tempat, dan lingkungannya, (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) Sistem, sosial, dan budaya, (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai, Tujuan IPS berdasakan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2006 yaitu : (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemausiaan, dan memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat local, nasional, dan global.

Dengan berlandaskan peraturan tersebut maka untuk mencapai tujuan pendidikan, pemerintah menjadikan mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang harus ada pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Maka secara khusus, tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat,

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

Bangsa Indonesia merupakan bangsa multikultural yang terbentuk berdasarkan keberagaman suku bangsa, budaya, agama, maupun ekonomi. Hal ini yang menjadikan Indonesia kental dengan keberagaman. Sekalipun berbeda-beda namun bangsa Indonesia tetap dapat bersatu hal itu terbukti dengan ad anya semboyan Bhineka Tunggal Ika sebagai identitas Bangsa Indonesia. Pendidikan IPS sebagai pendidikan multikultural (Susanto,2016:157) yakni: (1) mendidik siswa bahwa perbedaan itu wajar,(2) menghormati perbedaan etnik, budaya, agama, yang menjadikan kekayaan budaya bangsa; dan (c) Persamaan dan keadilan dalam perlakuan terhadap kelompok etnik atau minoritas. Pengajaran IPS memiliki peranan besar dalam membangun bangsa dan menciptakan penerus bangsa yang mampu bermasyarakat bukan hanya mengembangkan pengetahuan namun juga keterampilan sosial dalam mayarakat. Namun dalam kenyataanya terjadi kesenjangan antara tujuan pendidikan tersebut dengan kenyataan yang terjadi di lapangan. Proses pembelajaran yang seharusnya interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, keterampilan sosial siswa belum tercapai dengan baik.

Berdasarkan laporan tahunan UNESCO dalam Education For All Global Monitoring Report (EFA-GMR) atau Indeks Pembangunan Pendidikan Untuk Semua atau The Education Development for All Development Index (EDI) pada tahun 2017 Indonesia berada di posisi 108 di dunia dengan skor 0,603. Secara umum kualitas pendidikan di Indonesia berada di bawah Palestina, Samoa dan Mongolia. Sebanyak 44% penduduk menutaskan pendidikan menengah, sementara 11% peserta didik gagal menuntaskan pendidikan dari sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia termasuk pada jenjang pendidikan dasar. Perbaikan kualitas pendidikan ini dapat dilakukan dengan perbaikan kualitas pembelajaran dengan mengoptimalkan pemanfaatan media tidak terkecuali pada muatan pembelajaran IPS. Kelemahan pembelajaran dalam muatan IPS yang digambarkan tersebut, dapat disimpulkan mengenai terbatasnya media pembelajaan mengakibatkan peran guru lebih dominan dan siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Permasalahan pembelajaran dalam muatan IPS terjadi di SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota semarang. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan melalui kegiatan dokumentasi, observasi, dan wawancara ditemukan permasalahan-permasalahan. Permasalahan yang terjadi disampaikan oleh Ibu Istiqomah, S.Pd selaku wali kelas V menyampaikan bahwasanya ketersediaan media pembelajaran untuk muatan IPS masih terbatas. Sekolah hanya memiliki media berupa peta, globe, atlas, maupun gambar-gambar untuk media pembelajaran IPS. Media tersebut belum optimal digunakan saat pembelajaran. Media gambar yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPS belum menarik

perhatian dan belum menciptakan aktivitas belajar yang interaktif antar siswa. Hal ini menyebabkan pembelajaran IPS membosankan terlebih materi cakupan pembelajaran IPS yang cukup luas menjadikan kesulitan bagi siswa dalam memahami pelajaran IPS. Pada muatan IPS dengan materi hapalan siswa yang banyak, siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga menyebabkan nilai hasil belajar muatan IPS rendah. Penyajian materi dalam buku teks sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran masih kurang menarik bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan penyajian materi belum melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaanya. Media merupakan suatu komponen penting untuk menentukan kualitas pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Rayandra Asyar (2012:8) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) dalam Azhar Arsyad (2017:4), secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto gambar, grafik, televisi dan komputer. Dalam hal ini, berarti media pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru untuk mengajar. Pembelajaran yang menyenangkan perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi berpusat pada siswa. Media pembelajaran yang dipilih

untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran permainan monopoli, karena media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menarik, dan menyenangkan.

Dale dalam Azhar Arsyad (2017:13-14) mengemukakan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar yaitu Dale's Cone of Experience atau yang lebih dikenal dengan Kerucut Pengalaman Dale merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkat pengalaman belajar. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkrit) hingga lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas maka semakin abstrak media penyampai pesan. Hal ini merupakan suatu potensi untuk mengembangkan media yang menarik dan interaktif siswa terhadap muatan IPS sehingga siswa tertarik untuk belajar IPS sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media permaianan monopoli. Menurut Rufa (2012:90) menjelaskan bahwa monopoli adalah permainan yang ditunjukan agar peserta dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia. Jadi jika dalam monopoli dibuat untuk media pembelajaran yang dikembangkan dengan teknologi akan menambah inovasi baru dalam pembelajaran masa kini.

Melalui penelitian dilakukan oleh Nur Azizah dan Julianto pada tahun 2015 diambil dari jurnal mahasiswa Unesa dengan judul "Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 9% dari 83% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 11% dari

79% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan 22% dari 73% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Respon siswa juga mengalami peningkatan sebesar 8% dari 77% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Zuhri Firdaus tahun 2014 diambil dari jurnal Universitas Negeri Malang dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Malang". Dengan hasil, hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi lapangan diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 85,53 dengan tingkat validasi sangat tinggi. Ahli materi menilai sajian materi pada media untuk materi sistem pencernaan makanan sudah baik dan lengkap. Ahli media menilai desain format dan visual serta draf media sudah bagus dan menarik. Praktisi lapangan juga menilai bahwa media berupa permainan monopoli IPA sangat menarik dan berhasil untuk mengangkat semangat belajar siswa. Beberapa uraian hasil di atas menunjukkan bahwa media monopoli IPA telah layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli *game*. Media monopoli *game* merupakan media permaianan 2 dimensi yang sudah merupakan salah satu permainan yang sudah tidak asing bagi anak SD dan relatif digemari sehingga mudah dalam memainkannya. Media monopoli *game* dimodifikasi dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD pada pembelajaran IPS. Pengembangan media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS dapat membantu guru dalam menyampaikan materi

pelajaran karena mengajak peserta didik belajar sambil bermain. Pengembanngan media monopli *game* ini dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran khususnya dalam Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan sub tema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan Kompetensi Dasar 3.4 "Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya". Melalui media monopoli *game* diharapkan dapat melatih siswa untuk berani mengungkapkan pendapat. Tujuan media monopoli *game* ini untuk melatih siswa dalam membuat keputusan dan sikap kompetitif dalam permainan. Selain itu, pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan sehingga berdampak pada meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Peneliti telah melakukan penelitianuntuk mengetahui keefektifan pengembangan media monopoli *game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Peneliti telah mengkaji melalui metode penelitian dan pengembangan dengan judul Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pedakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Selama proses pembelajaran penggunaan media kurang optimal, media yang digunakan berupa gambar saja sehingga diperlukan variasi penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran IPS agar dalam pelaksanaan

pembelajaran tidak menggunakan media seperti buku, peta, globe dan gambar tokoh pahlawan secara terus-menerus.

2. Proses pembelajaran IPS yang selama ini terjadi menggunakan metode ceramah sehingga perlu dilakukannya suatu proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam memperoleh informasi atau pengetahuan.
3. Selama ini, informasi atau pengetahuan diperoleh melalui buku-buku IPS saja sehingga pengembangan media untuk pembelajaran IPS yang dapat melibatkan siswa secar aktif dalam penggunaannya diperlukan. Media yang dikembangkan yaitu permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi pada masalah hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang rendah di kelas V, kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran yang menarik minat siswa di SD Negeri Pudakpayung 01. Maka pembelajaran harus dikemas secara inovatif dan perlu pengembangan agar hasil belajar siswa bisa maksimal. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa melalui media monopoli *game* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Pudakpayung 01.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang menjadi kajian dalam peneliti ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siwa kelas V SD Negeri Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang?
2. Bagaimnakah kelayakan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang?
3. Bagaimanakah keefektifan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan prumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang.
2. Mengetahui kelayakan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang.
3. Mengetahui keefektifan media monopoli *game* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bersifat teoritis maupun bersifat praktis. Manfaat yang diharapkan diantaranya:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bahwa media pembelajaran permainan monopoli dan hasil belajar menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam belajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Memberikan keterampilan serta pengalaman kepada guru V SD Negeri Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang dalam mengembangkan dan menerapkan media permaianan monopoli IPS dalam muatan pembelajaran IPS guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif di kelas.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Penerapan media permainan monopoli dalam untuk pembelajaran muatan IPS dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelejaran serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya untuk sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran lainnya sebagai perbaikan proses pembelajaran di sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

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

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Peneliti mengembangkan media permainan monopoli yang merupakan adopsi dan modifikasi permainan monopoli yang akan diterapkan untuk pembelajaran pembelajaran IPS untuk kurikulum 2013, pada kelas V SD semester II adalah Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan sub tema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan Kompetensi Dasar 3.4 “Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya”

Tujuan pengembangan media monopoli *game* agar dapat digunakan sebagai saran transformasi pengetauan kepada siswa, membanatu siswa untuk menguasai materi. Selain itu, dalam media ini dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk berkompetensi menjadi pemenang dengan memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya, meningkatkan kreativitas dan motivasi berprestasi dalam diri siswa, meningkatkan rasa nasionalisme siswa sejak dini.

Media monopoli *game* merupakan media 2 dimensi yang didesain dengan memanfaatkan aplikasi *Corel draw* dan dicetak pada kertas ivory dan dilapisi kertas duplex. Media monopoli *game* terdiri dari beberapaa komponen yaitu papan permainan monopoli, kartu pertanyaan, kartu pintar, kartu bonus, kartu

kesempatan, kartu kepemilikan tanah, uang mainan, bidak permainan, rumah-rumahan, dadu, dan petunjuk permainan yang dikemas dalam kotak media monopoli *game*. Pengembangan media permainan monopoli ini memiliki perbedaan dengan permainan monopoli pada umumnya, perbedaannya adalah sebagai berikut :

a. Permainan monopoli pada umumnya bertujuan untuk menguasai petak-petak tanah dan mengumpulkan harta namun dalam permainan monopoli ini bertujuan untuk menguasai pengetahuan dengan banyaknya uang yang terkumpul dalam menjawab pertanyaan.
b. Pada umumnya permainan monopoli memuat komplek negara-negara, bandara, perusahaan air, perusahaan listrik, dan stasiun. Sedangkan media permaiann monopoli terdiri atas 34 petak komplek tanah yang sesai dengan jumlah provinsi di Indonesia. Media monopoli *game* dibuat menggunakan aplikasi *corel draw* dan dicetak dengan ukuran 50cmx50cm.
c. Kartu kesempatan dalam media monopoli *game* dimodifikasi sebagai petunjuk tambahan seperti bonus, denda maupun hukuman untuk pemain yang berhenti di petak kesempaatan
d. Kartu dana umum dimodifikasi menjadi kartu pintar yaitu kartu yang berisi sumber ilmu pengetahuan dalam menjawab pertanyaan dan pengetahuan sekitar materi.
e. Dalam media monopoli *game* memiliki tambahan kartu bonus pyang berisi pertanyaan dengan poin lebih besar agar siswa belomba-lomba menjadi juara

f. Setiap pemain yang sampai pada petak-petak berisi nama kota-kota yang ada di Indonesia wajib menjawab soal dari kartu pertanyaan.

g. Setiap kartu pertanyaan jika dijawab benar pemain mendapatkan uang atau dapat membeli tanah sesuai dengan dimana pemain menjawab pertanyaan tersebut tapi jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan maka pemain harus membayar denda kepada BANK.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media ini yaitu sebagai berikut:

a. Papan Media Monopoli Game

Papan ini berbentuk persegi dengan ukuran 50cm x 50 cm. Pada papan monopoli game terdapat beberapa komponen, antara lain (1) Judul Media, (2) Petak permainan yang terdapat 48 petak yang terdiri dari 1 petak mulai/*strat*, 1 petak masuk penjara, 1 petak bebas parkir dan 1 petak hanya lewat, 3 petak kesempatan, 3 petak kartu bonus, 4 petak kartu pintar, serta 34 petak provinsi di Indonesia.

b. Kartu Pertanyaan Monopoli *Game*

Media pembelajaran monopoli *game* yang dikembangkan dilengkapi dengan pertanyaan yang berhubungan dengan materi. Dalam kartu pertanyaan terdapat level 1 dan level 2 dengan pertanyaan, poin, dan denda yang berbeda setiap levelnya.

c. Kartu Kesempatan Monopoli *Game*

Kartu kesempatan berisi perinta-perintah yang harus dilaksanakan oleh pemain. Kartu Kesempatan berwarna merah muda.

d. Kartu Pintar Monopoli *Game*

Kartu ini berisi penjelasan dari informasi mengenai materi sejarah perjuangan Indonesia. Kartu Pintar berwarna hijau tua.

e. Kartu Bonus Monopoli *Game*

Kartu merupakan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab bagi pemain yang menempati petak bonus. Apabila pertanyaan dapat dijawab dengan benar maka pemain mendapat poin tambahan sesuai dengan poin yang tertera pada kartu. Namun apabila tidak dapat menjawab tidak ada pengurangan poin.

f. Kartu Kepemilikan Monopoli *Gane*

Kartu kepemilikan tanah merupakan kartu yang akan dimiliki oleh pemain apabila pemain berhenti pada petak slaah satu kota dan dapat menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan dengan membayar sebesar poin benar kepada pegawai BANK.

g. Lembar Uang Monopoli *Game*

Lembar uang merupakan suatu bentuk penghargaa kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Lembar uang dalam monopoli *game* terdiri dari uang lembar 50000, 20000, 10000, 5000, 2000, 1000

h. Bidak-bidak Permainan dan Dadu

Bidak dilambangkan sebagai setiap pemain. Dadu mengatur banyaknya petak yang harus dilewati oleh pemain.

i. Petunjuk Monopoli *Game*

Untuk mempermudah dalam memahami cara permainan monopoli *game*, ditambahkan petunjuk permainan. Penjelasan dalam petunjuk permainan berfungsi untuk mepermudah siswa dalam memahami peraturan permainan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, media berasal dari Bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Istilah perantara atau pengantar ini, Bovee dalam Rayandra Asyar (2012:4), digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (sender) kepada si penerima (receiver) pesan. Di sini, berkembang berbagai definisi terminologis mengenai media menurut pendapat para ahli media dan pendidikan. Suparman dalam Rayandra Asyar (2012:4) media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Selanjutnya McLuhan dalam Rayandra Asyar (2012:5) memaknai media sebagai saluran informasi. Media merupakan komponen yang sangat penting dalm suatu proses komunikasi.

Barlo dalam Rayandra Asyar (2012:5) ,proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yakni pengirim atau sumber pesan (source), perantara (media), dan penerima (receiver). Sedangkan, menurut Widodo dan Jasmadi dalam Rayandra Asyar (2012:5) ada 4 komponen yang harus ada dalam proses komunikasi, yakni pemberi informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi dan media. Keempat komponen dalm proses penyaluran pesan tersebut,

oleh Miarso (1984) digambarkan dengan Model S-M-C-R (source, media, channel, reserver).pesan yang disalurkan melalui suatu media oleh sumber/pengirim pesan akan dapat dikomunikasikan kepada sasaran penerima pesan atau receiver apabila terdapat daerah lingkup pengalaman (area of experience) yang sama antara sumber pesan (source) dan penerima pesan (receiver). Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris yaitu “instruction”. Instruction diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Menurut Degeng dalam Rayandra Asyar (2012:7) menyatakan bahwa pembelajaaran pada dasarnya merupakan upaya pembelajar (anak, siswa, peserta didik). Pendapat Setyosari dan Sulton dalam Rayandra Asyar (2012:5) pembelajaran adalah upaya yang dilakukan pebelajar (guru, isntruktur) dengan tujuan untuk membantu siswa agar bisa belajar dengan mudah. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalm interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Rayandra Asyar (2012:8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar

secara efisien dan efektif. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Azhar Arsyad (2017:4), bahwa secara implisit berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Sementara menurut Azhar Arsyad (2017:10), berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Dale dalam Azhar Arsyad (2017:13-14) mengemukakan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar yaitu Dale's Cone of Experience atau yang lebih dikenal dengan Kerucut Pengalaman Dale yang digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

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

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

Berdasarkan penjelasan ahli, media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan dalam penelitian ini berada di tingkatan ketiga dari atas. Media tersebut telah mencakup tinkatan lambang kata, lambang visual, gambar diam dan rekaman radio. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini

mencakup gambar diam dan kata atu kalimat yang mendukung dan memperjelas isi materi.

2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Midun dalam Rayandra Asyar (2012:41), manfaat media pembelajaran, antara lain:

a. Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan narasumber.
b. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkrit dan langsung kepada peserta didik.
c. Media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
d. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis menggunakan kemampuan imajinasi, bersikap, berkembang lebih lanjut.
e. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkungan mikro maupun makro.

Dale (1969:180) dalam Azhar Arsyad (2017:27) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut dapat terealisasi:

a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.

b. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
c. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkannya motivasi belajar siswa.
d. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
e. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
f. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
g. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
h. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
i. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
j. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Sudjana & Rivai (1992:2) menuliskan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktiviatas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Dari pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai manfaat yaitu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu serta membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media pembelajaran permainan monopoli dapat bermanfaat bagi guru maupun siswa. Guru akan lebih mudah menyampaikan materi dengan bantuan media pembelajaran permainan monopoli, siswa diharapkan akan lebih tertarik padapembelajaran dan fokus pada apa yang dipelajari serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

2.1.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai jenis bermacam-macam. Sudjana (2013:3-4) jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Media grafis, sering juga disebut media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Contohnya seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
b. Media proyeksi, seperti slide, film stripe, film, penggunaan OHP dan lain-lain.
c. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran, misalnya dapat belajar di lingkungan sosial, alam, maupun buatan.
d. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model atau tiruan tiga dimensional yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tebal. Seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain.

Hamdani (2011:250-254) memaparkan jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu: media grafis, teks, audio, grafik, animasi, video.

a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, sebagaimana media lain media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Pesan-pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media grafis terdiri dari beberapa jenis diantaranya: gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan (chart), grafik (graphs).

b. Teks

Media ini membantu peserta didik untuk berfokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi.

c. Audio

Media audio memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spasial dari suatu objek, dan membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.

d. Grafik

Media grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.

e. Animasi

Media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga peserta didik dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut.

f. Video

Video sangat cocok untuk mengajarkan meteri dalam ranah perilaku atau psikomotor.

Gagne dalam Daryanto (2016:17-18) berpendapat bahwa media dikelompokkan menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan antara lain sebagai pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh

perilaku belajar, memberikan kondisi eksternal, menuntun cara berpikir peserta didik, memasukkan alih ilmu, menilai pretasi, dan memberikan umpan balik.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan pesan dalam pembelajaran diantaranya yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran permainan monopoli termasuk dalam jenis grafis dan teks karena pada media tersebut terdapat gambar, teks dan bagan.

2.1.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media sangatlah penting sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan di Indonesia. Menurut Sadiman,dkk (dalam Asyhar,2012:92) mengemukakan pengembangan media pembelajaran bahwasanya terdiri atas enam tahap kegiatan, yaitu: (1) analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik;(2) perumusan tujuan pembelajaran;(3) perumusan butir-butir materi;(4) penyusunan instrumen evaluasi;(5) penyusunan naskah media/prototipe;(6) melakukan uji coba produk. Kegiatan yang juga perlu dilakukan ialah validasi produk media. Validasi produk media dilakukan sebagai usaha menjamin ketetapan materi kurikulum dan tujuan pembelajaran, dan kesesuaian bahasa dengan peserta didik.

Kriteria pembuatan media dikemukanan oleh Aqib (2015) yaitu meliputi: (1) visible yaitu mudah dilihat; (2) interesting yaitu menarik; (3) simple yaitu

sederhana; (4) useful yaitu bermanfaat bagi pelajar; (5) accurate yaitu benar dan tepat sasaran; (5) legitimate yaitu sah dan masuk akal; (6) structured yaitu tersusun secara baik dan runtut. Dengan demikian, produk media yang dihasilkan secara konten dan ilmiah, dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan jika dalam pengembangan media pembelajaran diperlukan pertimbangan-pertimbangan dalam mengembangkan suatu produk dan diperlukan validasi produk media untuk menjamin kelayakan media tersebut.

2.1.2 Pengembangan Media Monopoli *Game*

2.1.2.1 Pengertian *Game*

Menurut Sadiman (2014:75) mengungkapkan permainan (games) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan baik untuk perkembangan anak-anak hal ini diperjelas oleh pendapat Vygotsky (Rifa Ifa, 2012:12) menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Sejalan dengan pendapat tersebut, pendapat lain mengungkapkan bahwasanya metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu (Mujinem & Sekar Purbarini, 2013:2) Pengelompokkan media dilihat berdasarkan segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2017: 36) menyebutkan bahwa permainan terdiri atas tiga jenis yaitu permainan teka-teki,

simulasi, dan permainan papan. Jenis permainan papan adalah catur, scrable, permainan monopoli, dan ular tangga. Media monopoli termasuk dalam jenis permainan papan.

Pada awalnya bermain belum mendapatkan perhatian khusus oleh para ilmuwan karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap perkembangan anak. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain (Mayke 2001:1). Pertengahan sampai akhir abad 19 teori evolusi sedang berkembang mengenai pembahasan teori bermain. Para tokoh berusaha menjelaskan manfaat bermain bagi perkembangan anak.

Bermain memiliki peran penting dalam pendidikan. Hal ini dijelaskan oleh Ismail (2009:36-37) bahwa salah satu fungsi utama pentingnya bermain bagi anak adalah sebagai alat pendidikan. Nelson&Bloom (Mayke 2001:1) menyatakan bahwa pentingnya bermain bagi perkembangan manusia adalah untuk menunjang potensi adaptif dalam artian luas, perkembangan adaptif terbentuk dalam otak manusia yang berlangsung sejak dini. Dengan bermain, seorang anak dapat mengembangkan berbagai hal, yakni belajar membuat taktik dan strategi, menguji kemampuan fisik, mengasah keterampilan bernyanyi, berhitung, berbicara, dan juga menguji kreativitas anak dalam mengolah dan berinovasi dalam permainan-permainan yang dilakukannya. Azizah (2013:3).

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan manusia yang hendaknya berlangsung sejak dini karena bermain sebagai alat pendidikan untuk menunjang potensi diri manusia.

2.1.2.2 Manfaat *Game*

Pentingnya permainan bagi perkembangan seseorang, tidak terlepas dari manfaat permainan itu sendiri, baik secara pribadi maupun bagi orang lain. Permainan memiliki banyak manfaat bagi siswa maupun guru. Salah satu manfaat bermain adalah untuk memperoleh kegembiaraan, kesenangan, dan kepuasan. Menurut Ismail (2009:36) bermain memiliki manfaat sebagai berikut:

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

d. Dapat melatih menempa emosi. Ketika bermain-main mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, sebaliknya sebagian anak yang lain merasa kecewa. Keadaan ini diumpamakan dengan seniman yang sedang menikmati hasil karya masing-masing
e. Untuk memperoleh kegembiaraan, kesenangan, dan kepuasaan. Suasana kegembiaraan dalam permainan dpat menjauhkan diri dari perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, rasa iri hati, dan sebagainya.
f. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran untuk menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

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

a. Melatih kemampuan motorik,
b. Melatih konsentrasi,
c. Kemampuan sosialisasi meningkat,
d. Melatih keterampilan berbahasa,
e. Menambah wawasan,
f. Mengembangkan kemampuan untuk problem solving,
g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan,
h. Mengembalikan pengetahuan tentang norma dan nilai,
i. Meningkatkan rasa percaya diri.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan memiliki banyak manfaat. Manfaat permainan dapat diaplikasikan ke dalam suatu pembelajaran di kelas salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk permainan.

2.1.2.3 Kelebihan *Game*

Munadi (2013:66). Permaian memiliki beberapa kelebihan:

a. Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah asas (prinsipnya, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasil dan dampaknya dengan cara yang menyenangkan.
b. Memberikan kesempatan pada siswa untuk berfikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinil serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik
c. Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati, dan sebagainya.
d. Siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok
e. Suasana permainanan menerima siswa sebagaimana adanya, memberikan kebebasan dan jauh dari sikap otoriter dalam memupuk bakat dan minat anak untuk berprestasi dan berkreasi secara actual.

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

a. Merupakan kegiatan menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan.

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

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

2.1.2.4 Monopoli *Game*

Monopoli *game* atau permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan paling banyak dikenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. A. Husna M (2009:27) Permainan monopoli adalah permainan yang menggunakan satu set peralatan monopoli yang terdiri dari papan permainan, bidak atau petak, dua buah dadu, kartu dana umum dan kesempatan, uang-uangan, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan yang berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel.

Permainan monopoli adalah permainan papan yang di dalamnya terdapat petak dimana setiap pemain dapat membeli sesuai harga yang tertera dan di dalam permainan monopoli meliputi bisnis properti yang berupa aset bangunan dan tanah. Permainan ini menggunakan nidak, dadu, kartu tanah mainan serta uang mainan.

Jadi monopoli *game* atau permainan monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang dapat dikembangkan untuk media pembelajaran sebagai sarana yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas bermain sambil belajar.

2.1.3 Hakikat Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Belajar

Pendapat mengenai belajar dikemukakan oleh Slavin, yakni belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman, sedangkan menurut Morgan (1986) belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari pengalaman (Rifa'i,2012:66).

Gagne dalam Susanto (2016:2) mengemukakan belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar adalah dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Pengertian belajar disampaika oleh Bell-Gredler (dalam Udin, 2008:1.5) bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies, skills, and atitudes.

Menurut Slameto (2013:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Dari beberapa pengertian belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang untuk berproses demi terjadinya perubahan perilaku seseorang serta meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi lebih baik.

2.1.3.2 Faktor-faktor dalam Belajar

Slameto (2013:54), menyatakan bahwa belajar merupakan proses interaksi yang terjadi antara individu dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar adalah kondisi internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor internal adalah faktor yang berada diluar individu.

Faktor internal mencakup faktor jasmaniah seperti faktor kessehatan dan cacat tubuh, faktor psikis, kemampuan intelektual, emosional. Faktor kedua yaitu faktor psikologis meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Faktor ketiga yaitu faktor kelelahan yang meliputi kelelahan

jasmani dan kelelahan rohani. Faktor internal dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya, dan perkembangan.

Sedangkan faktor ekstern yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Beberapa faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar. Faktor eksternal mencakup 3 faktor yaitu (1) faktor keluarga, (2) faktor sekolah, (3) faktor masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS bisa berasal dari faktor dalam yang mencakup kondisis fisik dari dalam sesorang dan faktor luar yang berupa lingkungan dan masyarakat. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka guru, orang tua dan siswa harus memperhatikan adanya faktor-faktor belajar tersebut.

2.1.3.3 Teori Belajar

Ada beberapa teori belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli adalah sebagai berikut :

a. Teori Belajar Behavioristik

Belajar menurut pandangan teori belajar behavioristik (Rifa'i, 2015:121) diartikan sebagai perubahan perilaku yang dapat berwujud secara nampak atau perilaku yang tidak nampak. Perilaku yang nampak misalnya: menulis, memukul,menendang, sedangkan yang tidak nampak misalnya berfikir, menalar,

dan berkhayal. Perubahan perilaku yang diperoleh dari hasil belajar bersifat permannen akan bertahan dalam waktu yang relatif lama. Aspek penting yang dikemukakan oleh aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (insight), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respons. Agar aktivitas belajar dapat mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus harus dirancang sedemikian rupa (menarik dan spesifik) sehingga mudah untuk direspon siswa. Adapun prinsip-prinsip belajar dalam teori belajar behavioristik adalah penguatan, hukuman, kesegaran pemberian penguatan, jadual pemberian penguatan,peran stmulus terhadap perilaku. Teori behaviorisme memfokuskan pada tujuan, tingkatan pengetahuan, dan penguatan.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Menurut Rifa'i (2015:152) mengemukan ada tiga tokoh penting dalam pengembangan pembelajaran menurut aliran kognitif adalah Piaget, Bruner, dan Ausubel. Prinsip utama pembelajaran menurut Piaget adalah belajar aktif, belajar lewat interaksi dan belajar lewat pengalaman sendiri (Rifa'i,2015:152). Proses belajar Bruner mementingkan partisipasi aktif dari tiap siswa dan mengenal dengan baik perbedaan kemamuan (Slameto, 2013:11) Pandangan teori kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan oleh stimulus yang berada di luar dirinya, melainkan oleh faktor yang ada di dalam dirinya sendiri. Faktor-faktor internal dari manusia itu berupa kemampuan atau potensi yang berfungsi untuk mengenal dunia luar sehingga pengenalan itu mampu memberikan respon terhadap stimulus. Pikiran yang berada pada diri manusia adalah alat yang sangat

bermanfaat dalam pembuatan makna dari suatu objek. Manusia dapat melihat, merasakan sesuatu, mendengar dan memutuskan apa yang sedang diamatinya, menghubungkannya dengan apa yang telah diketahui sebelumnya, dan kemampuan membuat keputusan apakah objek yang telah diamati akan disimpan ataukah dilupakan begitu saja. Teori Belajar Kognitivisme memandang belajar sebagai suatu proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, terutama unsur pikiran untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Dengan kata lain, aktivitas belajar pada diri manusia diri manusia ditekankan pada proses internal dalam berpikir, yakni proses pengolahan informasi.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menyampaikan bahwa belajar adalah lebih dari sekedar mengingat (Rifa'i, 2015: 183). Peserta didik harus memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan, dan mentransformasikan informasi komplek ke dalam dirinya sendiri.Pendidik bukan sebagai orang yang mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didik, sebab peserta didik yang harus mengkonstruksikan pengetahuan di dalam memorinya sendiri. Sebaliknya, tugas pendidik adalah memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan gagasannya sendiri. Intisari dari teori belajar konstruktivisme adalah bahwa belajar merupakan proses penemuan dan transformasi informasi komplek yang berlangsung pada diri seseorang (Rifa'i, 2015:184). Individu yang sedang belajar dipandang sebagai orang yang konstan memeriksa informasi yang baru dikonfirmasi dengan prinsip yang telah dimiliki dan memperbaiki prinsip

tersebut. Agar peserta didik mampu melakukan kegiatan belajar, maka dia harus melibatkan diri secara aktif.

Penjabaran dari tiga teori tersebut, teori belajar yang berkaitan dengan penelitian ini adalah teroi belajar kognitivisme dan teori belajar konstruktivisme bahwasanya dalam kedua teori belajar tersebut melibatkan peserta didik secara aktif untuk mengaktualisasikan diri dalam membangun pengetahuan serta pengalaman fisik dalam proses kegiatan belajar.

2.1.3.4 Pembelajaran

Pemebelajaran merupakan orientasi pada bagaimana peserta didik berperilaku memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil pemebelajaran itu memberikan kemampuan kepada peserta didik untuk melakukan berbagai penampilan (Rifa'i dan Anni, 2015:86)

Pembelajaran berkaitan untuk menunjukkan kegiatann antara guru dan siswa. Udin (2008:1.18) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistematik untuk menginisias, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitasi dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Briggs (Rifa'i dan Anni,2015:85) menyatakan pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (events) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu

memperoleh kemudahan. Komponen-komponen yang ada dalam pembelajaran menurut Rifa'i dan Anni (2015:87-88) sebagai berikut:

1. Tujuan, secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit.
2. Subyek belajar, merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.
3. Materi pembelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi pembelajaran akan memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran
5. Media, yaitu alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.
6. Penunjang, yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber alat pengajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah rangkaian kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik yang ditujukan untuk terjadi proses belajar pada siswa sehingga menyebabkan hasil belajar

2.1.3.5 Hasil Belajar

Proses belajar dan pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar Rifa'i (2015:67) mengemukanan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Nawawi (dalam Susanto 2016:5), menyatakan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi pelajaran tertentu Secara sederhana hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui proses belajar.

Permendikbud nomor 23 tahun 2016 memuat penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar menurut meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan. Penilaian aspek sikap merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh informasi deskriptif mengenai perilaku peserta didik. Penilaian aspek pengetahuan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur penguasaan pengetahuan peserta didik akan materi yang telah dipelajari. Sedangkan penilaian aspek ketrampilan merupakan kegiatan yang dilakuakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu.

Jadi hasil belajar adalah hasil dari belajar sesorang berupa perubahan tingkah laku meliputi aspek pengetahuan, aspek sikap, dan apek keterampilan.. Hasil belajar yang diteliti berupa hasil pretes dan posttes. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar.

2.1.4 Hakikat Pendidikan IPS SD

2.1.4.1 Pengertian Pendidikan IPS SD

Pendidikan IPS penting untuk diterapkan sejak jenjang pendidikan sekolah dasar. Perkembangan sosial bagi anak usia dasar terjadi kedalam 3 proses sosialisasi yang saling berkaitan meliputi belajar untuk bertingkah laku sesuai norma yang berlaku, bermain sesuai dengan peran sosial yang diharapkan, dan mengembangkan sikap-sikap sosial. Pendidikan IPS memiliki tujuan yang sejalan untuk memenuhi proses perkembangan sosial anak sekolah dasar. Tujuan utama pembelajaran IPS untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjai, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun menimpa masyarakat.

Pendidikan IPS di SD merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematik. Dengan demikian, peranan IPS sangatlah penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan agar dapat mengambil keputusan secara

aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

2.1.4.2 Tujuan Pendidikan IPS SD

Secara khusus tujuan Pendidikan IPS di Sekolah Dasar menurut Chapin & Messick (1992) (dalam Susanto, 2016:147) dapat dikelompokan menjadi empat komponen yaitu: (1) memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang; (2) menolong siswa untuk mengembangkan ketrampilan untuk mencari dan mengolah atau memproses informasi; (3) menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokratis dalam kehidupan bermasyarakat; dan (4) menyediakan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.

Tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), secara umum dikemukakan oleh Fenton (dalam Taneo:1-26) adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan pendidikan IPS di SD merupakan bidang studi yang penting di Sekolah Dasar untuk mempelajari manusia dengan semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada siswa tentang pengelaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang untuk menjadi warga negara yang baik serta untuk mengembangkan sosial anak.

2.1.4.3 Ruang Lingkup Pendidikan IPS

Seperti disiplin ilmu lainnya, IPS juga memiliki ruang lingkup materi sendiri agar memiliki fokus pengetahuan. Ruang lingkup materi pelajaran IPS dijelaskan oleh Susanto (2016:160) bahwa ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik, antara lain :

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

Dalam penelitian ini peneliti mengambil ruang lingkup materi sejarah pada Kompetensi Dasar 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya yang akan digunakan sebagai pengembangan materi pada media monopoli game dalam pembelajaran IPS. Pada materi sejarah perjuangan pada masa penjajahan Belanda meliputi: kronologi pendudukan bangsa Eropa di Indonesia, VOC, penerapan kerja paksa, dan perlawanan para tokoh pejuang terhadap penjajahan bangsa Eropa di Indonesia.

2.1.5 Pengembangan Media Monopoli *Game* dalam Pembelajaran IPS

Peneliti mengembangkan media permainan monopoli yang merupakan adopsi dan modifikasi permainan monopoli yang akan diterapkan untuk pembelajaran pembelajaran IPS untuk kurikulum 2013, pada kelas V SD semester II adalah Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan sub tema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan dengan Kompetensi Dasar 3.4 “Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya”

Media permainan monopoli dirancang menggunakan gambar–gambar dan aturan yang menarik agar siswa lebih antusias.Tujuan dari penggunaan media permainan monopoli ini adalah untuk menguasai petak komplek pada papan monopoli, mengumpulkan poin sebanyaknya melalui pertanyaan yang benar terjawab serta untuk menguasai materi yang dipelajari melalui media permainan.

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

a. Permainan monopoli pada umumnya bertujuan untuk menguasai petak-petak tanah dan mengumpulkan harta namun dalam permainan monopoli ini bertujuan untuk menguasai pengetahuan dengan banyaknya uang yang terkumpul dalam menjawab pertanyaan.
b. Pada umumnya permainan monopoli memuat komplek negara-negara, bandara, perusahaan air, perusahaan listrik, dan stasiun. Sedangkan media permaiann monopoli terdiri atas 34 petak komplek tanah yang sesai dengan jumlah provinsi di Indonesia. Media monopoli game dibuat menggunakan aplikasi corel draw dan dicetak dengan ukuran 50cmx50cm.
c. Kartu kesempatan dalam media monopoli game dimodifikasi sebagai petunjuk tambahan seperti bonus, denda maupun hukuman untuk pemain yang berhenti di petak kesempaatan
d. Kartu dana umum dimodifikasi menjadi kartu pintar yaitu kartu yang berisi sumber ilmu pengetahuan dalam menjawab pertanyaan dan pengetahuan sekitar materi.
e. Dalam media monopoli game memiliki tambahan kartu bonus pyang berisi pertanyaan dengan poin lebih besar agar siswa belomba-lomba menjadi juara
f. Setiap pemain yang sampai pada petak-petak berisi nama kota-kota yang ada di Indonesia wajib menjawab soal dari kartu pertanyaan.
g. Setiap kartu pertanyaan jika dijawab benar pemain mendapatkan uang atau dapat membeli tanah sesuai dengan dimana pemain menjawab pertanyaan

tersebut tapi jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan makan pemain harus membayar denda kepada BANK.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media ini yaitu sebagai berikut:

a. Papan Media Monopoli Game

Papan ini berbentuk persegi dengan ukuran 50cm x 50 cm. Pada papan monopoli game terdapat beberapa komponen, antara lain (1) Judul Media, (2) Petak permainan yang terdapat 48 petak yang terdiri dari 1 petak mulai/*strat*, 1 petak masuk penjara, 1 petak bebas parkir dan 1 petak hanya lewat, 3 petak kesempatan, 3 petak kartu bonus, 4 petak kartu pintar, serta 34 petak provinsi di Indonesia.

b. Kartu Pertanyaan Monopoli *Game*

Media pembelajaran monopoli *game* yang dikembangkan dilengkapi dengan pertanyaan yang berhubungan dengan materi. Dalam kartu pertanyaan terdapat level 1 dan level 2 dengan pertanyaan, poin, dan denda yang berbeda setiap levelnya.

c. Kartu Kesempatan Monopoli *Game*

Kartu kesempatan berisi perinta-perintah yang harus dilaksanakan oleh pemain. Kartu Kesempatan berwarna merah muda.

d. Kartu Pintar Monopoli *Game*

Kartu ini berisi penjelasan dari informasi mengenai materi sejarah perjuangan Indonesia. Kartu Pintar berwarna hijau tua.

e. Kartu Bonus Monopoli *Game*

Kartu merupakan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab bagi pemain yang menempati petak bonus. Apabila pertanyaan dapat dijawab dengan benar maka pemain mendapat poin tambahan sesuai dengan poin yang tertera pada kartu. Namun apabila tidak dapat menjawab tidak ada pengurangan poin.

f. Kartu Kepemilikan Monopoli *Gane*

Kartu kepemilikan tanah merupakan kartu yang akan dimiliki oleh pemain apabila pemain berhenti pada petak slaah satu kota dan dapat menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan dengan membayar sebesar poin benar kepada pegawai BANK.

g. Lembar Uang Monopoli *Game*

Lembar uang merupakan suatu bentuk penghargaa kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Lembar uang dalam monopoli *game* terdiri dari uang lembar 50000, 20000, 10000, 5000, 2000, 1000

h. Bidak-bidak Permainan dan Dadu

Bidak dilambangkan sebagai setiap pemain. Dadu mengatur banyaknya petak yang harus dilewati oleh pemain.

i. Petunjuk Monopoli *Game*

Untuk mempermudah dalam memahami cara permainan monopoli *game*, ditambahkan petunjuk permainan. Penjelasan dalam petunjuk permainan berfungsi untuk mepermudah siswa dalam memahami peraturan permainan.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan penelitian yang berkaitan dengan media permaianan monopoli sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media permainan monopoli pada muatan IPS. Adapun hasil penelitian tersebut diantaranya :

Penelitian yang mengacu tentang penerapan permainan yang diterapkan dalam pembelajaran dan pengajaran. Penelitian yang dilakukan Rossa Maria Botino dkk (2014) dengan judul *"Serious Gaming at School: Reflections on Students' Performance, Engagement and Motivation"* berkesimpulan pada hasil percobaan lapangan permainan papan seperti domino, kapal perang dan penguasaan pikiran dapat memicu penalaran dan kemampuan logis siswa. Hasil percobaan lapangan menunjukkan bahwa ada korelasi kuat antara prestasi sekolah dan kemampuan untuk bermain serta memecahkan masalah. Selain itu, motivasi dan keterlibatan dalam permainan berbasisi tugas-tugas belajar terlihat sangat tinggi terlepas dari tingkat pencapaian mata pelajaran. Pertimbangan akhir adalah ditarik kesimpulan tentang potensi dann kesempatan mengadopsii permainan dianggap mendukung penalaran dan ketrampilan mereka yang luas untuk setiap jenis pembelajaran dan tentunya memepengaruhi keseluruhan sari sistem kerja sekolah. Dalam penelitian yang dilakukan ini, menyampaikan bahwa melalui permainan yang diterapkan dalam pembelajaran akan membawa pengaruh positif dan proses pembelajaran lebih bermakna. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran bisa diadopsi melalui permainan-permainan yang sudah ada dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini,

peneliti akan mengadopsi permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan nantinya diharapkan tidak hanya meningktkan penalaran dan kemampuan logis siwa saja tapi juga meningkatkan penguasaan materi siswa dan memupuk jiwa kompetitif pada diri siswa.

Melalui penggunaan media dalam pembelajaran IPS, memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Maulana Priyahardanta (2016) dengan judul "Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Menerapkan Model Permainan Papan Memori dalam Pembelajaran IPS". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS kelas V SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penerapan model permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V dalam pembelajaran IPS. Pada siklus I rata-rata persentase indikator keaktifan siswa adalah 75,33% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 7,19% menjadi 82,52%. 2) Keunggulan model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS yaitu siswa lebih aktif dan pembelajaran IPS lebih menyenangkan. 3) Kendala model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS yaitu siswa belum terbiasa dengan model permainan Papan Memori dan waktu diskusi kurang.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Suciati, Ika Septiana & Mei Fita Asri Untari pada tahun 2015judul “Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar”. Penelitian ini adalah penelitian Research and Development (Penelitian dan Pengembangan). media Monosa memiliki keefektifan, kefeisiensian, 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.

Munthofiah pada tahun 2013 diambil dari eprints ums dengan judul “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Media Permainan Monopoli Pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Blagung Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”. Dengan hasil, berkaitan dengan motivasi belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang meliputi memiliki antusias belajar siswa meningkat 26,32% dari 63,15% menjadi 89,47%. Ini artinya jumlah siswa yang memiliki antusias belajar bertambah 5 siswa dari 12 menjadi 17siswa. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki antusias belajar tinggi.

Afifurahman dan Lamidjan Hadi Susarno pada tahun 2016 diambil dari jurnal mahasiswa UNESA yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro”. Dengan hasil media

pembelajaran permainan monopoli, hasil belajar kognitif mengalami peningkatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Puwati Handayani pada tahun 2017 dengan judul "Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak pada Mata Pelajaran IPS" menyimpulkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang rata-rata awalnya 72,4 pada siklus I, meningkat menjadi 82,4 di siklus II. Hal ini membuktikan bahwa media permainan tradisional efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Daniel Elivas Hatunar, dkk. pada tahun 2014 melakukan penelitian berjudul "Modifying a Monopoly Game for Teaching Written Vocabulary for The Seventh Graders of Terang Bangsa Junior High School" yang mendapatkan simpulan bahwa media pembelajaran Gladden Monopoli game efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Trimurtini, dkk. pada tahun 2018 dengan judul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2018 dan Pendidikan Karakter bagi Mahasiswa PGSD FIP UNNES" menyebutkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam kelas eksperimen berhasil mencapai nilai rata-rata hasil belajar sebesar 72,3, lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar di kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Penelitian lain pada tahun 2016 yang dilakukan oleh Aryun Nailun Nasikhah berjudul "Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD" menyebutkan bahwa pengembangan media game education efektif

digunakan dalam pembelajaran PKn materi Menghargai Keputusan Bersama kelas VB SDN Ngaliyan 01. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji peningkatan rata-rata pretest dan posttest sebesar 0,656 dengan kriteria sedang.

Arini Estiastuti, dkk. pada tahun 2018 berjudul "The Development of Science Learning Media in Weather and Its Influence on Human Material with Flash in Grade III" menyimpulkan bahwa media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran karena setelah menggunakan media pembelajaran terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Penelitian lain yang dilakukan oleh Farida Hasan Rahmaibu pada tahun 2016 juga melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn" menyatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah mengunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash.

Penelitian yang dilakukan Siti Murtiningsih pada tahun 2013 dengan judul "Problem Pendidikan Video Games dalam Perspektif Teori Simulacra Jean Baudrillard" yang menyebutkan bahwa permainan dapat membentuk "dunia anak" melalui "dunia simulasi" dengan cara menyatukannya dalam kurikulum pendidikan sehingga dapat membantu proses peralihan pengetahuan bagi generasi bangsa berkualitas di masa depan. Penelitian lain pada tahun 2016 yang dilakukan oleh Dewa Putu Andre Sanjaya berjudul "Pengenalan Tradisi Budaya Bali melalui Aplikasi Game Explore Bali Berbasis Android" menghasilkan simpulan bahwa media permainan dapat meningkatkan pengetahuan siswa yang

meningkat sebanyak 74% dari presentase awal 67% melalui informasi yang ditampilkan pada Game Explore Bali.

Penelitian yang dilakukan oleh Indhira Asih Vivi Yandari dan Maya Kuswaty pada tahun 2017 dengan judul “Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” menunjukkan hasil bahwa penggunaan media monopoli meningkatkan pemahaman pengetahuan dan hasil belajar siswa, lebih baik daripada menggunakan replika. Elisabeth Irma Novianti Davidi pada tahun 2018 juga melakukan penelitian dengan judul “Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis” menunjukkan bahwa pengembangan produk media ini layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar dengan berbagai kekhasan yang dimiliki, seperti: (1) komponen dan unsur yang ada dalam media relevan dengan karakter belajar anak usia SD, (2) integrasi antara permainan dengan pembelajaran membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, (3) aktivitas siswa meningkat dalam pembelajaran menggunakan media Monopoly Game berbasis PBL ini. Hal-hal tersebut menyebabkan terjadinya peningkatan hasil rata-rata pretest dan posttest siswa dengan beda sebesar 2,654.

S. Y. Huang, dkk. pada tahun 2018 melakukan sebuah penelitian dengan judul “The GridlockED board game: using serious game for medical education” yang menyebutkan bahwa permainan papan merupakan media yang menarik. Media permainan ini adalah salah satu media pembelajaran yang potensial untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Penelitian lain yang

dilakukan oleh Michael Lee dan Zachary C. Shirkey pada tahun 2017 dalam jurnal berjudul “Going Beyond the Consensus:The Use of Games in International Relations Education” menyatakan bahwa kinerja 39 siswa yang diukur melalui pretest dan posttest mengalami peningkatan secara keseluruhan. Penelitian juga dilakukan oleh Yu-Ming Fang, dkk. pada tahun 2016 berjudul “Emotional reactions of different interface formats: Camparing digital and traditional board game” menyimpulkan bahwa permainan papan tradisional dapat meminimalisir kesalahan pemain dalam pengoperasian. Pemain juga dapat merasakan interaksi, respon, dan kepuasan bermain yang lebih nyata.

Nursiwi Nugraheni, dkk. pada tahun 2018 juga melakukan penelitian berjudul “The Use of Props Numbers in Elementary School Learning” yang menghasilkan simpulan bahwa penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan nilai rata-rata yang awalnya 62 (pretest) meningkat menjadi 83 (posttest) dengan N-gain yang diperoleh sebesar 0,55 termasuk dalam kriteria sedang. Penelitian lain pada tahun 2018 yang dilakukan oleh Hartati dengan judul “Pengembangan Media Pop-Up Book untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD” menghasilkan simpulan bahwa media pembelajaran pop-up book efektif dalam meningkatkan hasil belajar menulis karangan narasi siswa kelas II SDN 01 Langensari Kabupaten Semarang. Farikha Ana Savitri dan Deni Setiawan juga melakukan penelitian pada tahun 2018 berjudul “Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi yang menyebutkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk buu panduan yang digunakan dalam pembelajaran SBK materi gambar ilustrasi

efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan rata-rata N-gain sebesar 0,73418.Penelitian yang relevan dilakukan oleh Tiara Puspitasari (2016) “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Monopoli pada Kompetensi Dasar Mengurus atau Menjaga Sistem Dokumen untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa” pada pembelajaran yang dilakukan di SMK Hidayah Semarang mendapatkan hasil penelitian bahwa persentase keaktifan belajar siswa sebesar 55,34%, dan hasil belajar siswa diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 55,56% dengan nilai rata-rata sebesar 74,07 pada siklus I. Pada siklus II persentase keaktifan belajar siswa mengalami kenaikan menjadi 76,3% dan hasil belajar siswa diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,89% dengan nilai rata-rata 78,7 juga mengalami kenaikan dari siklus sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan Astuti pada tahun 2014 diambil dari repository UNEJ dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Menggunakan Xampp Untuk Pembelajaran Apresiasi Cerpen Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jember” dari penelitiannya menunjukkan hasil bahwa minat siswa terhadap penggunaan media monopoli menggunakan xampp dalam pembelajaran apresiasi cerpen perolehan pengisian angket sikap siswa yang menunjukkan sangat tinggi sebesar 87%.

Selanjutnya, Vikagustanti pada tahun 2014 diambil dari journal UNNES dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP Negeri 1 Doro Jawa Tengah” menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran monopoli IPA tema

organisasi kehidupan dapat dikatakan layak oleh pakar sesuai dengan indikator kelayakan yang ditetapkan BSNP. Pada uji coba skala kecil dan besar, media pembelajaran monopoli IPA mendapat respon sangat baik oleh guru dan siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa mencapai tingkat keberhasilan 87%.

Penelitian yang dilakukan oleh Chih-Chao Chung pada tahun 2017 dengan judul The Influence Of Board Games On Mathematical Spatial Ability Of Grade 9 Students In Junior High School Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengajaran papan permainan meningkatkan keefektifan belajar siswa kemampuan spasial; (2) mengajar permainan papan meningkatkan minat belajar siswa dalam kemampuan spasial; (3) setelah menerima pengajaran permainan papan, posttest menunjukkan bahwa spasial matematika kemampuan siswa dengan lebih banyak pengalaman dalam bermain game animasi 3D secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang kurang pengalaman dalam memainkannya

Restianah Allukmana pada tahun 2015 diambil dari lib UNNES dengan judul "Keefektifan Media Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015". Dengan hasil, perolehan nilai rata-rata pada kelaseksperimen rata-rata kelas dari pretest ke posttest meningkat hingga 4,6 poin sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol dari pretest ke postest meningkat hanya 1,8. Hasil perhitungan rumus t-test diperoleh thitung= 3,78 sedangkan ttabel= 2,68 dengan

taraf signifikan 5%, karena thitungberada pada daerah penolaan Ho, maka Ha diterima dan dapat disimpulkan bahwa “Media Permainan Monopoli efektif terhadap keterampilan berbicara bahasa Arab.

Penelitian yang dilakukan oleh oleh Hastunar, Daniela Elivas, Dwi Anggani Linggar Bharati, dan Djoko Sutopo dalam English Education Journal (2014) yang berjudul “Modifying A Monopoly Game For Teaching Written Vocabulary For The Seventh Graders Of Terang Bangsa Junior High School”. Penilitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar bahasa Inggris dengan menggunakan game Gladden Monopoly efektif meningkatkan prestasi belajar kosakata siswa. Didukung dengan hasil pretest dan posstest siswa. Berdasarkan hasil checklist observasi, kuesioner, dan validasi ahli menunjukkan bahwa Gladden Monopolygame membantu dalam mempelajari bahasa Inggris.

Penelitian selanjutnya dilakuakan oleh Christianto Yuono (2015) dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Percaya Diri Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu”. Hasil dari penelitian ini yaitu (1) Media permainan monopoli percaya diri, (2) komponen buku panduan presentase nilai yang diperoleh sebesar 82,19% termasuk kategori sangat baik (81%- 100%) tidak perlu direvisi menurut kriteria penilaian Mustaji (2005). Sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kebertrimaan untuk digunakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Wonoayu.

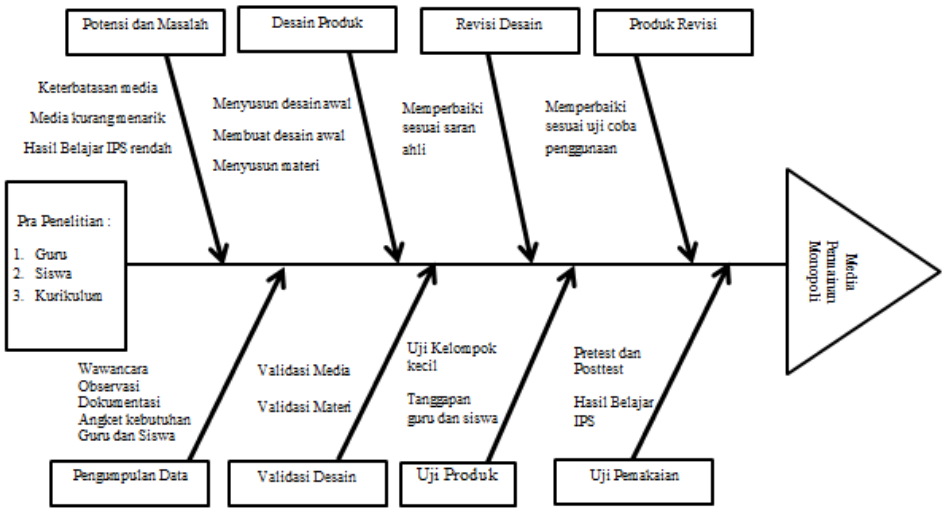
Penelitian yang dilakukan oleh Prita Dhyani dkk (2017) dengan judul "Efektifitas Permainan Monopoli Sebagai Media Sosialisasi Konsumsi Cairan Pada Remaja di SMPN 220 Jakarta Barat". Dalam penelitian tersebut menyatakan media permainan monopoli ini dapat diaplikasikan sebagai suatu media yang efektif dalam proses pembelajaran untuk usia remaja yang tidak hanya memberikan informasi mengenai gizi tetapi juga informasi mengenai pembelajaran lainnya. Monopoli dipilih karena dengan media ini dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian remaja untuk dapat mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi.

Berdasarkan penelitian yang telah dipaparkan merupakan penelitian yang relevan dengan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, yang memiliki kesamaan yaitu meneliti tentang media pembelajaran dan konsep bermain dalam pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran untuk muatan IPS pada siswa kelas V SD N Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang masih belum optimal. Hal ini disebabkan karena keterbatasan media yang digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatan media yang dimiliki sekolah untuk muatan IPS berupa gambar-gambar, peta, dan globe. Media yang kurang menarik menjadikan siswa cenderung mudah bosan dan tidak termotivasi untuk mempelajari materi IPS yang luas dan banyak.

Melihat permasalahan ini, maka perlu adanya pengembangan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi IPS. Penggunaan media sangat berpengaruh pada proses dan hasil belajar siswa. Melalui pengembangan media ini, dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang bermakna untuk siswa. Penerapan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa di Indonesia dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran sekaligus untuk mengingatnya. Penggunaaan media permainan monopoli akan memberikan pengetahuan dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang melibatkan interaksi siswa, sehingga akan memengaruhi hasil belajar siswa. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir. Bagan kerangka berpikir akan digambarkan melalui Diagram Fishbone. Joanna Phillips (2013:18) dalam jurnal penelitiannya mengemukakan bahwa dinamakan diagram analisis fishbone dikarena memiliki kemiripannya dengan tulang belakang ikan. Analisis fishbone dimulai dengan masalah dan didalam diagram fishbone menyediakan template untuk memisahkan dan mengkategorikan penyebab masalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Fishbone Pengembangan Media Monopoli *Game*

Berdasarkan gambar 2.1 dapat dijelaskan bahwa pada tahap potensi dan masalah terdapat permasalahan yang ditemukan peneliti dari hasil pra penelitian melalui kegiatan wawancara, observasi, dan dokumentasi yaitu (1) keterbatasan media IPS (2) Media yang kurang menarik (3) hasil belajar IPS rendah. Selanjutnya dilakukan kegiatan pengumpulan data untuk media yang dikembangkan melalui angket kebutuhan guru dan siswa. Pada tahap desain produk, hasil analisis kebutuhan guru dan siswa dijadikan pedoman perancangan media permainan monopoli yang digambarkan dalam sebuah prototype atau gambaran keseluruhan pengembangan media serta penyusunan materi yang dikembangkan dalam media.

Pada tahap validasi merupakan usaha penilaian untuk menguji kelayakan media permainan monopoli yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Tahap selanjutnya adalah revisi desain, setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi

media permainan monopoli direvisi berdasarkan masukan para ahli. Media yang telah direvisi diujicobakan pada tahap uji coba produk untuk kelompok kecil. Melalui tahap uji coba produk diperoleh informasi dan masukan mengenai penggunaan media permainan monopoli. Setelah media diuji cobakan pada kelompok kecil, diperoleh informasi melalui angket tanggapan guru dan siswa mengenai saran dan masukan. Pada tahap revisi produk, informasi yang diperoleh dijadikan pedoman untuk memperbaiki produk. Media permainan monopoli yang sudah diperbaiki berdasarkan ahli validasi dan uji coba produk selanjutnya digunakan pada tahap uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan untuk mengetahui keefektifan media melalui hasil belajar IPS siswa berdasarkan nilai *pretest* dan *posttes*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan analisis kebutuhan dan studi literatur, siswa dan guru di SD Gugus Larasati setuju terhadap pengembangan media monopoli game yang memiliki bagian-bagian: (1) papan monopoli *game*, (2) kartu pertanyaan, (3) kartu kesempatan, (3) kartu pintar, (4) kartu bonus, (5) lembar uang, (6) petunjuk permainan, (7) bidak-bidak dan dadu
2. Media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan oleh para ahli memenuhi kriteria sangat layak pada kelayakan media dengan persentase 97,5%, penyajian materi dengan presentase 91,25%.
3. Penggunaan media monopoli *game* efektif digunakan pembelajaran IPS materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia pada siswa kelas V SDN Pudakpayung 01 ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil belajar. Berdasarkan nilai hasil belajar kognitif peserta didik pada penilaian *pretest* dan *posttest*, terdapat perbedaan rarta-rata perhitungan t_{hitung} 24,83 yaitu lebih besar dari t_{tabel} 2,059 dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,55 dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

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

1. Berdasarkan hasil uji kelayakan media monopoli *game*, guru dapat menggunakan media monopoli *game* dalam pembelajaran IPS karena terbukti telah mampu meningkatkan hasil belajar IPS.
2. Media monopoli *game* dapat dijadikan referensi alternatif pilihan media pembelajaran yang inovatif oleh guru pada materi ataupun muatan pembelajaran yang lain dengan mengembangkan (1) komponen isi atau materi yang lebih lengkap; (2) komponen penyajian dibuat lebih menarik agar minat siswa untuk belajar meningkat; (3) penggunaan bahasa disesuaikan dengan penggunaan di kelas rendah ataupun di kelas tinggi.
3. Media monopoli *game* muatan IPS materi peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia yang dikembangkan memberikan masukan untuk perbaikan pembelajaran IPS di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Asdi Mahasatya

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

_____ . 2012. *Dasar – Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta

Azizah, Nur. 2013. *Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*.Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.2(1):1-12.Universitas Negeri Surabaya.

Bottino, Rosa Maria.2014. *Serious Gaming at School: Reflections on Students' Performance, Engagement and Motivation.International Journal of Game Based Learning*.4(1):21-36.Istituto Tecnologie Didattiche (ITD).

Budiningsih, Asri.2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dalyono, M. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Depdiknas. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.

Dea Aransa Vegakustanti.2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli*

Dimyati, Mudjiono.2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Dirgantara, Maryinda Rizki Dita, dkk. 2019. *The Use of Monopoly Media to Improve Primary Student's Critical Thinking Skills in Science Learning.* ***Journal of Primary Education***, 8 (3), 262-269.

Estiastuti, Arini, dkk. 2017. *Incresing Value Character Students Class V In Sosial Study with Appication of Cooperative Type STAD SDN Krobokan 1 Semarang.* ***Jurnal Kreatif***, 7 (3), 1-9.

Fisser, Petra,dkk. 2013. *Word Score: A Serious Vocabulary Game For Primary School Underachievers.18:165-178. University of Twente.*

Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. CV Pustaka Setia.

Handayani, Purwati. 2017. Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak pada Mata Pelajaran IPS. *Premiere Educandum*, 7 (1), 39-46.

Hartati. 2018. *Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD*. ***Jurnal Kreatif***, 8 (2), 92-102.

Hastunar, Daniela Elivas, dkk. 2014. *Modifying A Monopoli Game for Teaching Written Vocabulary for The Seventh Graders of Terang Bangsa Junior High School*. ***English Education Journal***, 4 (2), 122-129.

Herawati, Erni. 2014. Konstruksi Realitas Kehidupan Kedua Pemain Game Online: Studi Para Pemain Game Online dalam Membentuk Relitas dan Komunitas Virtual. *Humaniora,* 5 (1), 378-386.

Hidayat, Atma. 2015. *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa.3(2):218-226. Universitas Negeri Surabaya.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Irnawati, dkk. 2017. Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Wilayah Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2 (5), 604-609.

Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

M, Husna A.2009.100 Permainan Tradisional Indonesia. Yogyakarta: Andi

Munadi, Yudhi.2013.Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi

Nugraheni, Nursiwi, dkk. 2018. *The Use of Props Numbers in Elementary School Learning*. ***Jurnal Kreatif***, 8 (2), 20-25.

Nurdin, Hastin Andi. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran IPS Berbantukan Media Gambar Pada Siswa Kelas V di SDN Inpres Bobolon*. Jurnal Kreatif Tadulako Online.5(9):33-45.Universitas Tadulako.

Nurhidayati, Anisa,dkk. 2016. *Pengembangan Monako (Monopoli Anti Korupsi) Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Play Based Learning Pada Siswa SD*. Jurnal Pelita.11(2):45-55.Universitas Negeri Yogyakarta.

Nurhikmah, Renita Kusmantari. 2016. *Keefektifan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntasi Kelas X Akuntansi SMK N 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal Tata Arta.2(1): 134-137.Universitas Sebelas Maret.

O"Halloran, Robert dan Cynthia Deale. *Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development.* Journal of Hospitality & Tourism Education, 22, 35-48.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2006: Jakarta Depdiknas.

Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip – Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Priyahardata, Maulana. 2016. *Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Model Permainan Papan Memori dalam Pembelajaran IPS*.Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.Edisi 27.Universitas Negeri Yogyakarta.

Priyatno, Duwi.2014. *SPSS 22: Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi Offset

Puspitasari, Tiara, dan S. Martono. 2016. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Monopoli pada Kompetensi Dasar Mengurus atau Menjaga Sistem Dokumen untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Economic Education Analysis Journal*, 5 (3), 927-940

Rifa‟‟i, Achmad, Dan Anni, Tri Catharina. 2012. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.

Rifa'i, A., & Anni, C T. 2015. Psikologi Pendidikan. Semarang: Unnes Press.

Sanjaya. 2014. *Penelitian Pendidikan*: Jenis, Metode, dan Prosedur. Jakarta: Prenada Media Group.

Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS.* Bandung: Remaja Rosdyakarya.

Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafinso Persada

Sari, Dwi Oktaviana. 2018. Pengembangan Media MOONSTAR (Monopoli Super Pintar) pada Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Widya Wacana*, 13(2), 46-51.

Savitri, Farikha Ana, dan Deni Setiawan. 2018. Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Kreatif*, 8 (2), 174-179.

Setyorini, Indah.2013. *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*.Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.2(2):1-10.Universitas Negeri Surabaya

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.

Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.

Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M.. 2016. *Efektifitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD Kelas IV*. Jurnal UPI.3(2): 130-144. Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito

Sudjana, N & Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono . 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

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

Syahbarina, Maulia. 2017. Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 4(3), 245-255.

Trimurtini, dkk. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013 dan Pendidikan Karakter bagi Mahasiswa PGSD FIP UNNES. *Jurnal Kreatif*, 200-219.

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

Yandari, Indhira Asih Vivi. 2017. Penggunaan Media Monopoli terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPSD*, 3(1), 10-16.