



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOPOLI *GAME* BERBASIS APLIKASI DENGAN
MODEL *TGT* PADA MUATAN IPS KELAS V SDN
KALIBANTENG KULON 02 SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Ajeng Sulistyoningrum

1401415296

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Game* Berbasis Aplikasi Dengan Model *TGT* Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang”, karya:

Nama : Ajeng Sulistyoningrum

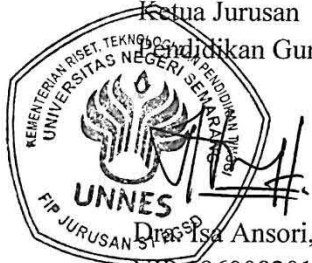
NIM : 1401415296

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, ^{28 Maret}..... 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dra. Isa Ansori, M.Pd.
NIP.196008201987031003

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Arini", written over a faint background.

Dra. Arini Estiastuti M.Pd
NIP. 195806191987022001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Game* Berbasis Aplikasi Dengan Model *TGT* Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang” karya,

Nama : Ajeng Sulistyoningrum

NIM : 1401415296

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

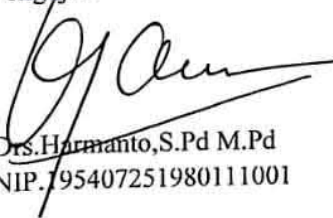
telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
hari Rabu..... tanggal 24 April 2019

Semarang, 2 Mei..... 2019



Drs. Achmad Rifan R. M.Pd.
NIP. 195908311984031001

Penguji I


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

Sekretaris,



Dra. Isa Ansori M.Pd.
NIP: 196008201987031003

Penguji II



Dra. Munisah . M,Pd
NIP. 195506141988032001

Penguji III



Dra. Arihi Estiastuti M.Pd
NIP. 195806191987022001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Allah tidak akan memberikan cobaan melebihi kemampuan hambaNya”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ibu Tri Retno Sulistyani dan Bapak Setiyono yang selalu memberikan doa, kasih sayang, semangat, motivasi dan dukungan
2. Adik saya Anggun Larasati yang ikut membantu memotivasi saya

ABSTRAK

Sulistyoningrum, Ajeng. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game Berbasis Aplikasi Dengan Model TGT Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. 331

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar muatan IPS siswa kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang yang belum optimal. Materi pada muatan IPS yang relatif banyak menuntut siswa untuk memahami materi secara mendalam dan guru belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran inovatif. Permasalahan tersebut membuat siswa cenderung kurang kreatif dalam belajar dan sulit memahami materi yang disampaikan, sehingga perlu adanya perlakuan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran monopoli *game* berbasis aplikasi dengan model *TGT*, karena media dan model tersebut memungkinkan siswa untuk menguasai dan memahami materi yang banyak dengan cara yang kreatif dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran monopoli *game* berbasis aplikasi dengan model *tgt* pada muatan IPS kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *research and development* dengan melibatkan sampel sebanyak 38 siswa kelas V dari SDN Kalibanteng Kulon 02 . Pengumpulan data yang di butuhkan menggunakan tes, observasi, wawancara, angket, dan studi dokumenter. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis, meliputi uji normalitas dan homogenitas data, selanjutnya analisis akhir menggunakan uji *t*, dan *n gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil uji perbedaan rata-rata diperoleh *sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar IPS materi perjuangan bangsa Indonesia sebelum menggunakan media monopoli *game* dan sesudah menggunakan monopoli *game* berbasis aplikasi. Kemudian terdapat peningkatan rata-rata pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0.335347432.

Simpulan dari penelitian ini adalah media monopoli *game* efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Saran bagi pihak sekolah yaitu pihak sekolah sebaiknya mendukung adanya penerapan media pembelajaran inovatif di lembaganya. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif pemilihan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, dengan demikian siswa akan antusias dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPS SD, Media Monopoli *Game*

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ““Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Game* Berbasis Aplikasi Dengan Model *TGT* Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 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 yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menimba ilmu di Unnes;
2. ., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi;
4. Dra. Arini Estiastuti., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, pengarahan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi;
5. Harmanto,S.Pd M.Pd., Penguji 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk pengarahan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi;
6. ., Penguji 2 yang telah memberikan saran, arahan, dan bimbingan dalam penyusunan skripsi;

7. Sugiwanti, S.Pd., selaku kepala sekolah SDN Kalibanteng Kulon 02 yang telah memberikan izin dilakukannya penelitian;
8. Muhammad Nasir S.Pd., selaku Guru kelas VB sekolah SDN Kalibanteng Kulon 02 yang telah membantu pada saat terlaksananya penelitian.
9. Sulistyarini S.Pd selaku Guru kelas VA sekolah SDN Kalibanteng Kulon 02 yang telah membantu pada saat terlaksananya penelitian.

Smoga semua pihak yang membantu akan mendapatkan kebaikan dari Allah SWT dan penelitian ini menjadi bermanfaat untuk semua pihak.

Semarang. 25 April 2019

Peneliti

Ajeng Sulistyoningrum

NIM.1401415296

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II Kajian Teori.....	15
BAB III Metode Penelitian	66
3.1 Desain Penelitian	67
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	68
3.3. Prosedur Penelitian	69
3.4. Data, sumber data dan Subjek Penelitian	73
3.5. Variabel Penelitian	74
3.6. Definisi Operasional Variabel	75
3.7. Teknik dan instrumen Pengumpulan Data	77
3.8. Uji Kelayakan, Validitas, dan Reabilitas	83
3.9. Teknik Analisis Data	89
3.10. Analisis Data Akhir.....	90
BAB IV Hasil Dan Pembahasan	93
4.1 Hasil Penelitian	93
4.2. Perancangan Produk	98
4.3 Hasil Produk.....	105

4.4 Hasil Uji Coba Produk	
4.5 Analisi Data	129
4.6 Pembahasan	133
4.7 Implikasi	141
BAB V Simpulan dan Saran	145
5.1 Simpulan	145
5.2 Saran	147
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN	171

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Revisi Taksonomi Bloom	54
Tabel 2.2 Dimensi Proses Kognitif	55
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	75
Tabel 3.2 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	81
Tabel 3.3 Indeks Kesukaran Uji coba soal.....	81
Tabel 3.4 Hasil Analisis Daya Beda Soal	83
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Validasi Ahli Materi	84
Tabel 3.6 Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru	86
Tabel 3.7 Hasil Analisi Vallidasi Uji Coba Soal Pilihan Ganda.....	88
Tabel 3.8 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda	90
Tabel 3.9 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	91
Tabel 4.1 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	95
Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru	97
Tabel 4.3 Rekapitulasi angket penilaian ahli media	105
Tabel 4.4. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Media Monopoli Game.....	107
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa Uji coba Produk Kelompok Kecil	120
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Uji coba Produk Kelompok Kecil .	122
Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil belajar IPS pada uji coba kelompok kecil	122
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa Uji coba Produk Kelompok Besar	125

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Uji coba Produk kelompok Besar..	127
Tabel 4.10 Rekapitulasi hasil belajar IPS pada uji coba kelompok besar.....	130
Tabel 4.11 uji Normalitas nilai pretest dan posttest.....	131
Tabel 4.12 Uji T-test Nilai pretest dan posttest	132
Tabel 4.13 uji N-gain Nilai pretest dan posttest.....	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	20
Gambar 2.2 loading pada game.....	38
Gambar 2.3 Tampilan Menu	39
Gambar 2.4 Tampilan Profil	39
Gambar 2.5 Tampilan game.....	40
Gambar 2.6 Tampilan cara bermain.....	41
Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berpikir	65
Gambar 3.1. Langkah-Langkah Pengembangan R&D	68
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	69
Gambar 4.1 Desain Menu Monopoli Game	99
Gambar 4.2 Tampilan menu SK dan KD pada Monopol Game	100
Gambar 4.3 Tampilan Materi pada Monopoli Game	101
Gambar 4.4 Tampilan Menu Game.....	102
Gambar 4.5 Tampilan Menu “Game”	102
Gambar 4.6 Cara Bermain Game	103
Gambar 4.7 Tampilan Profil Peneliti	104
Gambar 4.8 Tampilan Hasil Akhir Media Monopoli Game	104
Gambar 4.9 Tampilan Awal Aplikasi Media Monopoli Game.....	110
Gambar 4.10 Tampilan Menu Aplikasi Media Monopoli Game.	111

Gambar 4.11 Tampilan saat mengklik menu “Mulai”	111
Gambar 4.12 Tampilan Profil Aplikasi Media Monopoli Game	112
Gambar 4.13 Tampilan Cara Bermain Aplikasi Media Monopoli Game	113
Gambar 4.14 tampilan materi pada game	114
Gambar 4.15 Materi Aplikasi Media Pembelajaran Monopoli Game.	114
Gambar 4.16 Tampilan awal Mulai Permainan	115
Gambar 4.17 Papan Aplikasi Media Monopoli Game	116
Gambar 4.18 pertanyaan monopoli game	116
Gambar 4.19 Tampilan jika pertanyaan terjawab salah	117
Gambar 4.20 Tampilan jika pertanyaan bonus point	117
Gambar 4.21 tampilan skor akhir di aplikasi monopoli game	118
Gambar 4.22 Tampilan Keluar Game	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Guru	172
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	175
Lampiran 3 Instrumen Angket Kebutuhan Guru	176
Lampiran 4 Hasil Kebutuhan Guru	180
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	183
Lampiran 6 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	184
Lampiran 7 Hasil Kebutuhan Siswa.....	188
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Ahli Media	189
Lampiran 9 Instrumen Validasi Kelayakan Ahli Media	190
Lampiran 10 Surat Validasi Ahli Media	192
Lampiran 11 Hasil Kelayakan Validator Media	193
Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Ahli Materi	194
Lampiran 13 Instrumen Validasi Kelayakan Ahli Materi.....	195
Lampiran 14 Surat Validasi Ahli Materi.....	198
Lampiran 15 Hasil Kelayakan Validator Materi	200
Lampiran 16 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru	201
Lampiran 17 Angket Tanggapan Guru	202
Lampiran 18 Hasil Tanggapan Guru.....	205

Lampiran 19 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa	206
Lampiran 20 Angket Tanggapan Siswa	207
Lampiran 21 Hasil Tanggapan Siswa kelompok Kecil.....	210
Lampiran 22 Hasil Tanggapan Siswa kelompok Besar... ..	211
Lampiran 23 Kisi-Kisi Soal UjiCoba.....	212
Lampiran 24 Soal Uji Coba	214
Lampiran 25 Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	221
Lampiran 26 Hasil Uji Coba Soal	222
Lampiran 27 Hasil Validitas	224
Lampiran 28 Hasil Reliabilitas.....	225
Lampiran 29 Hasil Indeks Kesukaran Uji Coba Soal	226
Lampiran 30 Hasil Analisi Daya Beda Soal	227
Lampiran 31 Silabus	228
Lampiran 32 RPP	233

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi seseorang untuk menjalankan kehidupan bermasyarakat. Pada era globalisasi menuntut manusia mengembangkan potensi melalui pengetahuan sehingga dapat menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Manusia memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang bisa dikembangkan sebagai bekal ilmu untuk menjadi penerus bangsa yang berkualitas dan bertanggung jawab. System pendidikan nasional adalah suatu komponen pendidikan agar tujuan pendidikan tercapai. Pendidikan yaitu sarana yang dapat mewujudkan cita-cita negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) menjelaskan bahwa pendidikan yaitu usaha untuk mewujudkan proses belajar dan suasana belajar agar siswa menjadi aktif dan memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kete-rampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara yang baik. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat diketahui bahwa tujuan dari pendidikan yaitu agar peserta didik berkembang dalam potensi diri yang telah dimilikinya. Perwujudan nyata untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu penerapan suatu kurikulum yang

diperlukan dalam pendidikan di Indonesia. Peraturan Pemerintah No.32 tahun 2013 Pasal 1 Ayat (16) bahwa kurikulum yaitu seperangkat rencana yang menjadi pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran agar mencapai suatu tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan hal tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana mengenai tujuan dan yang kedua adalah cara yang digunakan pada kegiatan pembelajaran.

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). Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 77H Ayat (1) menyatakan bahwa struktur kurikulum dirancang untuk mengembangkan Kompetensi spiritual keagamaan, sikap personal dan sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah muatan pembelajaran wajib diberikan kepada siswa dalam suatu proses pembelajaran (Sisdiknas,2003:37). Ruang lingkup materi muatan IPS menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan. (2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan. (3) Sistem Sosial dan Budaya. (4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Sementara Standar Proses yang dikembangkan pada muatan IPS perpedoman pada Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan yang sudah sesuai ketentuan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013. Peraturan Materi Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 menyatakan Standar Proses meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran.

Dalam pendidikan, pelaksanaan proses pembelajaran diharapkan sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 Ayat (1) tentang Standar Nasional Pendidikan yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik juga psikologis siswa. Pada muatan IPS proses pembelajaran diharapkan pembelajaran dapat memotivasi dan berjalan interaktif.

Menurut Ahmad Susanto (2016:138) IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki hakikat mengembangkan konsep pemikiran peserta didik sesuai lingkungannya, dengan adanya pendidikan IPS diharapkan agar masyarakat bertingkah laku baik serta memiliki tanggung jawab untuk bangsa dan negara. Sedangkan menurut Menurut Triatno (2007:124) pelajaran IPS di sekolah dasar yaitu intergrasi beberapa cabang ilmu seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, juga budaya. IPS yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner

dari aspek beberapa cabang-cabang, ilmu-ilmu social (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Tujuan dari pembelajaran IPS menurut Munir dalam Susanto (2016: 151) di SD sebagai berikut: (1) Sebagai bekal peserta didik dengan pengetahuan sosial berguna untuk masa depannya kelak saat berada dalam lingkungan masyarakat. (2) Membekali siswa beserta kemampuan agar dapat mengidentifikasi, menganalisis, serta menyusun solusi memecahkan masalah sosial yang terjadi didalam kehidupan bermasyarakat. (3) Membekali siswa beserta kemampuan agar berkomunikasi dengan warga masyarakat lain dan bidang keilmuan serta bidang keahlian. (4) Membekali siswa beserta kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap lingkungan dan bidang keahlian (5) Membekali siswa kemampuan untuk memperluas pengetahuan dan keilmuan IPS dengan perkembangan teknologi juga masyarakat..

Agar tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai diadakan kemampuan dalam merancang proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas dilihat dari pelaksanaan dan hasil akhir. Dari pelaksanaan, pembelajaran berhasil jika peserta percaya diri dan aktif dalam pembelajaran . Sedangkan dari hasil dikatakan berhasil jika dapat merubah tingkah laku yang baik dan dapat tercapai tujuan dari pembelajaran juga menghasilkan *output* yang banyak dan bermutu tinggi (Susanto, 2016:53-54). Kualitas pembelajaran yang diharapkan terkait pada media yang digunakan. Media yang dimanfaatkan bertujuan agar pendidik/guru memperoleh pengalaman yang bermakna berinteraksi dan memfasilitasi siswa dengan baik. Oleh sebab itu media dipercaya mampu merubah kondisi pembelajaran menjadi lebih aktif.

Ketersediaan akan berbagai media teknologi bermanfaat bagi guru dan siswa. Menurut H.Rostisna (2015:6) media pembelajaran merupakan semua yang digunakan untuk memberikan informasi pembelajaran dari sumber agar tercipta pembelajaran yang kondusif dan merangsang proses yang efektif dan efisien dalam belajar dan mempermudah siswa dalam memahami pesan dalam pembelajaran.

Menurut Sudjana dalam Rostina (2013:16) dalam pemilihan media yang harus diperhatikan jenis media, subjek media, penyajian media. Sehingga media yang dikembangkan untuk muatan IPS haruslah disesuaikan dengan materi dan disesuaikan dengan kriteria penggunaan media. Siswa yang kurang memahami penyebab pemakaian media pembelajaran yang kurang tepat oleh guru, selain itu model pembelajaran yang digunakan juga kurang inovatif untuk mengkonstruksi pengetahuan siswa. Model pembelajaran yang aktif dan mendorong siswa untuk belajar serta menemukan sendiri konsep baru adalah salah satu model agar menunjang pemahaman materi.

Berdasarkan refleksi diri pada saat PPL peneliti menemui permasalahan di kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang permasalahan antara lain, pembelajaran di kelas berjalan kurang optimal karena dalam proses pembelajaran guru masih sebagai sumber belajar ilmu satu-satunya atau bisa dikatakan masih berpusat pada pendidik dan siswa belum aktif. Pada muatan pembelajaran IPS di kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang guru masih sering menggunakan metode ceramah. Media pembelajaran yang tersedia kurang inovasi dan kreatif terutama pada muatan IPS. Media yang sering digunakan berupa gambar.

Sumber belajar yang digunakan guru dan siswa kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 buku tematik dan buku BSE. Bahkan pada saat peneliti melakukan penelitian awal untuk buku tematik edisi revisi 2017 belum tersedia dari sekolah, model pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Dampak dari masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran di kelas berjalan kurang optimal. Dilihat dari data hasil studi dokumentasi hasil belajar siswa pada saat UTS semester 1 yang mengalami ketidaktuntasan hasil belajar siswa tertinggi yaitu pada muatan pembelajaran IPS hanya 6 siswa tuntas dengan presentase 15% dan 33 siswa tidak tuntas dengan presentase 85%.

Tabel 1.1 Studi Dokumentasi UTS 1

No	Muatan Pelajaran	Jumlah 38 Siswa		Persentase (%)	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Bahasa Indonesia	36	3	92%	8%
2	Matematika	32	6	84%	16%
3	IPA	26	12	66%	34%
4	IPS	6	33	15%	85%

Di zaman yang serba mudah dengan teknologi dan kemajuan zaman yang berdampak kemudahan bagi manusia. Hal ini didukung dengan kehadiran sistem *android* dan aplikasi yang semakin mendunia. Saat ini setiap orang dari berbagai

lapisan termasuk siswa, telah banyak yang memiliki *smartphone* maupun laptop teknologi ini seperti menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan. Namun, apabila teknologi ini belum dapat dimanfaatkan dengan baik dan tepat sasaran, misalnya belum mampu digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Keadaan tersebut, alternatif solusi penyelesaian masalah pada proses pembelajaran IPS dikelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang yaitu dengan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi. Oleh sebab itu ketidakjelasan materi bisa dibantu dengan menggunakan media. Dalam proses pembelajaran adalah bertujuan dengan berinteraksi siswa dapat menyerap materi pelajaran dan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Dimiyati dan Mudjiono 2009:39).

Menurut Rifa (2012:90) monopoli merupakan permainan yang ditujukan agar peserta didik mengetahui Nama negara dan kota di Indonesia bahkan dunia . Jadi jika dalam monopoli dibuat untuk media pembelajaran yang di kembangkan dengan teknologi berbasis aplikasi akan menambah inovasi baru dalam pembelajaran masa kini. Melalui media monopoli *game* berbasis aplikasi pembelajaran akan lebih Mem-berdayakan siswa agar dapat berperan aktif dalam belajar di kelas. Selain itu monopoli *game* berbasis aplikasi dapat digunakan oleh guru untuk Mengimplementasikan kurikulum 2013 dalam setiap muatan pembelajaran serta untuk menghindari guru sebagai sumber ilmu pengetahuan satu-satunya. Penggunaan monopoli *game* berbasis aplikasi memberikan kunci kepada siswa untuk menemukan sendiri konsep – konsep pelajaran secara mudah dan cepat, monopoli

game berbasis aplikasi membantu proses pembelajaran berjalan secara aktif dan menarik sesuai tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media monopoli *game* berbasis aplikasi akan maksimal jika didukung dengan model pembelajaran yang inovatif. Peneliti memilih model *TGT* untuk menunjang pembelajaran IPS menggunakan media monopoli *game* berbasis aplikasi. Sependapat dengan DeVries dan Slavin dalam Ridwan Abdullah (2014:134). Yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang mampu mengembangkan peran guru yaitu model *TGT*. Model *TGT* yaitu model pembelajaran yang tepat untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan percaya diri siswa selama pembelajaran di kelas. Dengan adanya media pembelajaran *games* monopoli berbasis aplikasi. Model *TGT* diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat.

Berdasarkan pada *Journal of Hospitality & Tourism Education* terdapat penelitian yang dilakukan oleh Robert O'Halloran dan Cynthia Deale dengan judul *Designing a Game Based on Monopoly as Learning Tool*. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil ujian dua kelas yaitu kelas yang menggunakan media monopoli berbeda dengan kelas yang tidak memakai media tersebut. Kelas yang memakai media monopoli mengalami peningkatan rata-rata hasil ujian yaitu 5-7% daripada kelas tanpa menggunakan media monopoli. Melalui permainan memberikan efek positif, melatih siswa belajar membuat keputusan dan menghibur selama proses pembelajaran. Merujuk pada penelitian tersebut maka media

monopoli memberikan keefektifan, hiburan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan demikian, media monopoli game yang akan dikembangkan oleh peneliti akan disesuaikan dengan karakteristik siswa pada jenjang pendidikan dasar khususnya siswa kelas V serta konten dalam media monopoli game akan disesuaikan dengan pembelajaran IPS di kelas V SD.

Berdasarkan *Journal of Elementary Education* terdapat penelitian yang dilakukan oleh Sri Wilujeng dengan judul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament (TGT)*” pada tahun 2013 dari hasil penelitian tersebut Tipe kooperatif ini menekankan pada system kerja sama dengan permainan yang melibatkan keseluruhan siswa agar siswa menjadi lebih aktif dan rileks disamping itu siswa yang melakukan pembelajaran dengan tipe ini melatih tanggung jawab, kerjasama dalam belajar dengan peraturan permainan sehat. Perubahan hasil evaluasi belajar relevan dengan teori belajar menurut Skinner dalam Anni, dkk (2007: 20), yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses merubahnya perilaku. Proses pembelajaran membutuhkan waktu sampai hasil belajar tercapai dan perilaku lebih baik daripada perilaku sebelum melakukan kegiatan belajar. Berdasarkan hasil dicapai dalam pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, siswa mengalami peningkatan baik dari segi motivasi, aspek kognitif, dan aspek afektif. Pada setiap siklus terjadi peningkatan aktivitas, hasil belajar, maupun performansi guru.

Penelitian yang telah dijelaskan tersebut dapat diketahui bahwa monopoli *game* berbasis aplikasi memiliki potensi yang besar dan sangat luas untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran khususnya untuk media pembelajaran muatan IPS pada materi peristiwa penjajahan di Indonesia, karena monopoli *game* berbasis aplikasi sebagai media untuk membantu mempermudah memperoleh informasi atau pengetahuan dengan cepat dan menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan R&D dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Game* berbasis Aplikasi dengan Model *TGT* Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah dari uraian latar belakang penelitian ini :

1. Keterbatasan penggunaan media yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam memaksimalkan hasil belajarnya.
2. Kurangnya media untuk muatan IPS, juga kurangnya pembelajaran inovatif. Sehingga beberapa siswa kelas V yang memiliki nilai tidak tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal dalam muatan pelajaran tersebut.
3. Media yang tersedia di sekolah jumlahnya terbatas sehingga guru merasa kesulitan dalam menjelaskan materi. Sehingga guru lebih memilih untuk menggunakan metode ceramah.

4. Pada proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru, siswa kurang antusias dan kurang tertarik dengan model dan media yang diterapkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah penelitian ini :

1. Kurangnya media pembelajaran yang menarik minat siswa di SD Negeri Kalibanteng Kulon 02.
2. Hasil Belajar ranah kognitif pada muatan pembelajaran IPS
3. Mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa melalui media yang berbasis *game* bernama monopoli.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli *game* dengan model *TGT* pada muatan IPS di kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 02 kota Semarang?
2. Apakah media pembelajaran berbasis monopoli *game* dengan model *TGT* layak pada muatan IPS di Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang?

3. Apakah Media pembelajaran monopoli *game* dengan model *TGT* efektif pada muatan IPS di Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah : Agar mengembangkan media pembelajaran monopoli *game* berbasis aplikasi dengan model *TGT* Kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis monopoli *game* dengan model *TGT* pada muatan IPS di kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 02 kota Semarang
2. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis monopoli *game* dengan model *TGT* pada muatan IPS di Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang
3. Menguji keefektifan Media pembelajaran monopoli *game* dengan model *TGT* pada muatan IPS di Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini mempunyai tujuan dapat menjadi solusi dan memberikan kontribusi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam

peningkatan hasil belajar sehingga menjadi pendukung teori yang dikembangkan dari para ahli untuk penelitian selanjutnya terkait dengan penggunaan media *monopoli game*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu dapat memberikan manfaat bagi :

1.6.2.1 Bagi Siswa

Dengan penerapan media dan model yang lebih inovatif siswa menerima pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa, motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar muatan pembelajaran IPS. Dengan pembelajaran yang menerapkan media *monopoli game* yang berbasis aplikasi dan model *TGT* diharapkan siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat bagi guru memberikan wawasan, pengetahuan dan pengalaman mengenai model pembelajaran yang menerapkan model berbasis permainan seperti model *TGT*. Mengembangkan sebuah media yang bernama *monopoli game* yang berbasis aplikasi untuk membuat inovasi baru dalam mengajarkan materi kepada peserta didik. Diharapkan guru dapat mengembangkan inovasi dan kreatifitas dalam pembelajaran IPS yang lebih menarik dari sebelumnya. Jadi akan meningkatkan kualitas guru dalam pembelajaran

1.6.2.3 Bagi Lembaga

Dengan melakukan pengembangan media yang berbasis teknologi seperti pengembangan monopoli *game* yang berbasis aplikasi juga menerapkan model pembelajaran *TGT* memberikan pengetahuan pada pihak sekolah agar dapat memotivasi belajar siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar. penelitian ini sebagai pengalaman agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan jika peneliti menjadi seorang guru.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan media pembelajaran monopoli *game* berbasis aplikasi dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash* pada pembelajaran IPS materi perjuangan bangsa Indonesia memiliki spesifikasi media yang merupakan media pembelajaran *game* yang bentuknya aplikasi dengan menggunakan laptop maupun *gadget* sehingga mempermudah guru dan siswa. Komponen media pembelajaran monopoli *game* berbasis aplikasi terdiri dari menu materi, SK dan KD, profil juga cara bermain media pembelajaran monopoli *game* dijalankan dengan berbagai tombol seperti lanjut, kembali ke materi, kembali kemenu dan sebagainya.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara harfiah yaitu penyalur. Media pembelajaran yaitu salah satu pendukung dalam suatu proses pembelajaran. Oleh sebab itu, maka media yaitu tempat penyalur informasi penyambung belajar, Gerlac dan Ely (1971) menyatukan bahwa media disimpulkan yaitu materi, manusia juga suatu kejadian mampu mengkonstruksikan pengetahuan siswa. Sementara Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2002) secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik di gunakan pada saat memberikan isi materi pengajaran. Dengan kata lain media terdapat suatu materi berkaitan pada lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa agar belajar.

Sebutan media sangat terkenal sebutan komunikasi dalam proses belajar mengajar komunikasi, kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata dari kata instruksion. Kata *intrucition* memiliki pengertian yang lebih luas pengajarannya. Pengajaran dalam hal pendidik dan peserta didik dikelas/ruang formal maka mencakup pula pengajaran yang tidak dihadiri oleh pendidik secara fisik. Hal ini yang di tekankan yaitu proses belajar mengajar dan adanya usaha-usah terencana dalam memanipulasikan sumber-sumber agar terjadi proses belajar pada diri siswa

(Sadiman,dkk,1993:7). Menurut Elly Sukmanasa (jurnal terakreditasi pada lampiran 43 no 10:2017:173) Pentingnya untuk peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari sumber yang terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan merangsang terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien dan mempermudah siswa dalam memahami pesan dalam pembelajaran. Dalam proses penyaluran atau penyampai pesan terdapat suatu peralatan yang mendukung. Media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan dengan pesan pembelajaran, dapat merangsang perhatian dan minat siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. H.Rostisna (2015:6). Menurut Nusiwi (Jurnal terakreditasi pada lampiran 43 no 9:2017:173) Media pembelajaran harus menarik perhatian peserta didik untuk kegiatan pembelajaran dan dapat merangsang siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa yaitu dengan permainan.

2.1.2 Fungsi Media dalam Pembelajaran

Menurut Rahina Nugrahani (Jurnal Unnes pada lampiran 43 no 6,2007:36) Media sumber belajar yaitu suatu alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang tidak dapat disampaikan oleh guru dengan suatu kata-kata atau kalimat.

Secara umum, Menurut Sardiman dalam Rostisna (2015:7-8) menyatakan bahwa media mempunyai fungsi :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar , interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar
4. Memungkinkan anak belajar sesuai bakat secara mandiri visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
7. Pembelajaran dapat lebih menarik.
8. Proses belajar yang lebih interaktif
9. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
10. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
11. Proses pembelajaran berlangsung kapanpun
12. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

2.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Arsyad dalam Rostisna (2015:15) Setiap media mempunyai karakteristik tertentu , baik dilihat dari segi kemampuannya, pembuatannya , dan langkah-langkah penggunaannya. karakteristik berbagai macam media pengajaran yaitu suatu kemampuan dasar yang dimiliki pendidik dalam kaitannya dengan ketrampilan pemilihan media pengajaran. Di samping itu memberikan peluang agar guru mengajar dengan menggunakan media . Apabila guru belum menguasai karakteristik

media tersebut, guru akan merasa kesulitan menggunakan media tersebut untuk pembelajaran. Dengan media yang digunakan tersebut, guru harus dapat menyakinkan dirinya bahwa media yang akan digunakannya tersebut, akan memberikan kualitas pembelajaran dan nilai positif akan di lakukan .

Berdasarkan uraian tersebut, karakteristik media pengejaran dapat dikatakan sebagai ketrampilan guru untuk memilih suatu media pengajaran yang tepat untuk peserta didiknya. Jadi sebelum guru menggunakan media dalam pembelajaran guru harus tau karakteristik media yang akan di gunakan agar dapat memberikan nilai positif dalam pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar sudah sering ditemui permasalahan mengenai keterbasan media pembelajaran yang masih kurang dan belum merata. Melihat kondisi jumlah media pembelajaran yang tersedia masih kurang maka diperlukan pengembangan media pembelajaran secara bertahap oleh pendidik baik individu maupun berkelompok. Pengembangan media pembelajaran yaitu kegiatan terintegrasi untuk kelengkapan saat penyusunan dokumen dalam pembelajaran dan dilanjutkan pada kesiapan pembelajaran seagai sumber belajar. Jika pada saat pembelajaran media yang digunakan kurang atau terbatas maka guru perlu mengembangkan media baru.

Agar menghasilkan suatu media pembelajaran yang efektif meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan suatu perancangan yang baik. Pendapat tersebut

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

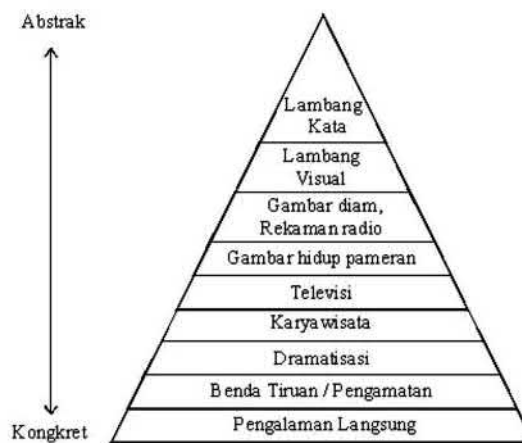
- a. Menganalisis kebutuhan juga karakteristik siswa dalam proses belajar mengajar
- b. Merumuskan tujuan instruksional
- c. Merumuskan butir-butir materi secara jelas dan terperinci.
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan dalam setiap kegiatan instruksional.
- e. Menulis naskah media dalam tahap ini pokok-pokok materi instruksional diuraikan lebih lanjut untuk kemudian disajikan kepada siswa.
- f. Mengadakan tes dan revisi Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan karena banyak dilapangan jumlah media pembelajaran sangat terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran yang bervariasi. Selain penting untuk membuat variasi dalam pembelajaran pengembangan media juga harus memperhatikan karakteristik siswa, materi dalam pembelajaran, perencanaan pembuatan media dan lain-lain. Dalam penelitian ini mengembangkan media monopoli *game*.

2.1.5 Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menggunakan Kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) yang menunjukkan perkembangan pengalaman belajar mulai dari hal yang paling konkret (di bagian bawah kerucut) hingga hal yang paling abstrak (di bagian atas kerucut). Kerucut pengalaman Dale

tersebut merupakan konsep tingkatan pengalaman yang dikemukakan Bruner yang meliputi pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*) (Arsyad, 2013:10). Edgar Dale membuat jenjang konkrit-abstrak suatu materi dengan dimulai dari peserta didik yang berpartisipasi pada pengalaman nyatanya. Kemudian peserta didik sebagai pengamat pada media dan sebagai pengamat yang disajikan dalam bentuk symbol (Daryanto, 2013:14).



Gambaran Kerucut pengalaman Dale (Arsyad, 2013:14) sebagai berikut :

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seseorang dengan menggunakan media kongkret dan semakin ke atas puncak kerucut maka semakin abstrak media penyampai pesan itu. Berdasarkan kerucut pengalamann Dale, memberikan informasi dan gagasan dalam bentuk konkret karena melibatkan panca indera manusia yaitu indera penglihatan,

pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba dengan pengalaman langsung. (Arsyad, 2013:14).

Berdasarkan penjelasan dapat disimpulkan bahwa agar proses belajar mengajar akan berjalan lebih baik siswa lebih banyak menggunakan panca indera mereka. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan bertahan lebih lama dalam ingatan. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang bersifat abstrak maka informasi akan sulit untuk diterima peserta didik karena peserta didik akan mendapatkan kesulitan dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, penggunaan media dapat menjadikan dampak yang positif dan membantu proses pembelajaran .

Dalam penelitian ini, media pembelajaran monopoli *game* cocok untuk proses pembelajaran karna terdapat unsur media visual dan audio visual untuk menarik siswa.

2.2 Hakikat belajar

2.2.1 Pengertian Belajar

Pada setiap manusia mengalami proses belajar. Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu usaha sebagai proses perubahasn tingkah laku, sebagai pengalaman berinteraksi sendiri maupun lingkunganya. Perubahan yang terjadi bias berubahan sikap sifat namun tidak semua perubahan disebut belajar. Menurut Effendy (Jurnal Nasional pada lampiran 43 no 12:2015:78) Belajar yaitu Proses

kegiatan menunjukkan informasi untuk mempelajari sesuatu dan tujuan yang terjadinya perubahan perilaku.

Hal ini sependapat dengan skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009:9) bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka respons menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak maka respons menurun. Ada yang mendefinisikan belajar yaitu berubah. Dalam hali ini yang dimaksud belajar berarti usaha mengubah tingkah laku ,jadi belajar membawa tingkah laku. Jadi belajar memperoleh suatu perubahan seseorang yang belajar Sadiman (2016:21).

Bardasaran pendaat para ahli tersebut dapat disimpulkan belajar adalah usaha seseorang memperoleh pengetahuan dan akan merubah perilaku dan tingkat kognitif. Perubahan tersebut diperoleh dari interaksi baik kepada seseorang maupun lingkunganya.

2.2.2 Teori Belajar

Teori belajar dikembangkan ilmu psikolosi, yakni ilmu yang membahas tentang perilaku dan proses mental. Perilaku adalah aktivitasi aksi dan reasi yang dapat diamati, sedangkan proses mental adalah aktivitas yang tidak dapat diamati secara langsung seperti berpikir, mengingat, merasa. Tujuan psikologi adalah mendiskripsikan, memahami,memprediksikan, dan mengontrol perilaku dan proses mental Ridwan (2014:2)

Ada 3 teori Belajar Behaviorisme, kognitivisme dan konstruktivisme :

1. Teori Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme merupakan teori mengenai merubahnya sikap diperoleh dari hasil dari pengalaman. Terpri ini sangat berpengaruh pada pengembangan teori maupun praktik pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori ini yaitu mengamati perubahan sikap yang dinilai dan diukur. Teori ini sebagai perangsang dan respon siswa pasif .Terjadi melalui rangsangan yang menimbulkan perilaku respons berdasarkan hukum-hukum mekanistik Ridwan Abdullah (2014:4-7)

Tujuan pembelajaran yaitu penambahan pengetahuan. Pembentukan perilaku sebagai hasil belajar yang diperleh dengan penataan perilaku sebagai nilai akhir yang terlihat dengan penantaan situasi yang ketat dan penguatan. Perilaku dan sikap manusia dipengaruhi oleh rangsangan yang dapat dikontrol/dikendalikan apabila melakukan pembohongan terhadap lingkunganya.

Ciri-ciri implementasikan teori behavioristik adalah :

1. Mementingkan pengaruh lingkungan;
2. Mementingkan bagian-bagian;
3. Mementingkan perana reaksi;
4. Mengutamakan mekanisme terbentuknya hasil belajar melalui prosedur stimulasi respons;
5. Mementingkan kemampuan yang sudah terbentuk sebelumnya;
6. Mementingkan mekanisme terbentuknya hasil belajar ;
7. Hasil belajar yang dicapai adalah munculnya perilaku yang diinginkan;

8. Mementingkan sebab-sebab pada waktu yang lalu;
9. Mementingkan pembentukan kebiasaan melalui latihan dan pengulangan;
10. Menggunakan teknis coba-coba (*trial and error*) dalam penyelesaian.

2. Teori Kognitivisme

Teori ini yaitu teori yang mengaktifkan panca indra peserta didik untuk memperoleh suatu pemahaman. Teori belajar ini menggunakan pikiran seseorang untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan didalam pikirannya secara efektif. Kemampuan kognitif setiap anak berlangsung serta mengalami perkembangan melalui tahapan-tahapan tertentu (Rifa'i dan Anni, 2012:106). Pendidikan menurut teori belajar kognitif adalah sebagai berikut :

1. Pendidikan menghasilkan individu atau peserta didik yang punya kemampuan berpikir untuk menyelesaikan setiap persoalan yang di hadapi.
2. Kurikulum dirancang untuk situasi yang memungkinkan pengetahuan dan ketrampilan dapat dibangun oleh siswa.
3. Latihan memecahkan masalah sering kali dilakukan melalui belajar kelompok dengan menganalisis masalah dalam kehidupan sehari-hari.
4. Siswa diharapkan aktif dan dapat menemukan cara belajarnya sendiri.
5. Guru sebagai mediator, fasilitator dan teman yang membuat situasi yang tenang untuk terjadinya pembangunan pengetahuan pada diri siswa.

Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni: 32-35) tahap-tahap perkembangan kognitif mencakup.

1. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun). Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera (sensori) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motorik (otot) mereka (menggapai, menyentuh).
2. Tahap praoperasional (2-7 tahun). Terbagi dalam dua sub-tahap, yaitu sub tahap simbolis 2-4 tahun dimana anak secara mental sudah mampu mempresentasikan obyek yang tidak nampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap bermain. Sub-tahap intuitif 4-7 tahun memiliki rasa ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan. Mereka mengetahui tetapi tanpa menggunakan pemikiran rasional.
3. Tahap operasional konkrit (7-11 tahun). Anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit. Pada situasi konkrit anak sudah mampu menggolongkan sesuatu namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak.
4. Tahap operasional formal (7-15 tahun). Anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Anak sudah sudah mempunyai rencana

3. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme social dikembangkan oleh Lev Semennovich Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembentukan pengetahuan dan perkembangan kognitif terbentuk karena internalisasi/penguasaan proses social. Teori

ini merupakan teori sosio-genesis sekunder (individu), serta pertumbuhan kemampuan. Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofis) pembelajaran model tradisional, yaitu pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit diperluas dengan konteks yang terbatas.

Menurut teori ini pengetahuan ada dalam pikiran manusia dan merupakan interpretasi manusia terhadap pengalamannya mengenai dunia, bersifat perspektif, konvensional, tentative, dan evolusioner. Pengetahuan/konsep baru dibangun secara bertahap dari waktu ke waktu dalam konteks sosial. Peserta didik berinteraksi dengan materi pengetahuan dan mengintegrasikan info lama dengan info baru dan kesabaran mengenai apa yang dipelajari. Prinsip teori ini sebagai berikut :

1. Pembelajaran social ;
2. Zona perkembangan terdekat;
3. Pemagangan kognitif;
4. *Scaffolding* ;

Pada penelitian ini, belajar merupakan suatu kegiatan yang memungkinkan guru berperan sebagai mediator dan fasilitator, bukan hanya kegiatan memberikan materi dari, guru mendorong siswa untuk dapat membangun serta menemukan sendiri pengetahuannya melalui penggunaan media pembelajaran sehingga akan diperoleh informasi dan pengetahuan baru bagi siswa. Melalui media yang dikembangkan peneliti membantu siswa untuk meningkatkan logika dan pertumbuhan konseptual, yaitu melalui teks, gambar, audio, dan video saat

pembelajaran berlangsung untuk memberikan rangasangan siswa dalam berpikir kritis.

2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor mempengaruhi belajar ada banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern yang merupakan faktor dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah luar seseorang. (1) Faktor Intern, factor intern factor dalam diri seseorang yang belajar yang meliputi faktor jasmanian, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Yang mempengaruhi kegiatan belajar antara lain: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat (Slameto, 2010: 54). Selain itu, Achmad Rifa'i dan Catharina (2012:81) juga mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sesorang yaitu factor dalam dan factor luar factor dalam antara lain kondisi fisik seseorang, factor luar yaitu lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi faktor intern yaitu yang berasal dari dalam diri dan faktor ektern yaitu faktor yang berasal dari luar. Faktor intern meliputi jasmanian, psikologis, inteligensi, bakat dan minat, dan cara belajar. Faktor ektern meliputi keluarga , sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

2.2.4 Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:42) Prinsip-prinsip itu berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung/berpengalaman , pengalaman tantangan, balikan dan penguatan,serta perbedaan individual.

Sementara, menurut Slameto (2010:27-28) membedakan prinsip belajar dalam kategori, sebagai berikut.

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan dalam belajar, siswa diusahakan untuk dapat berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing siswa supaya tercapainya tujuan intruksional belajar. Belajar harus menimbulkan penguatan (reinforcement), motivasi, tantangan, dan interaksi siswa terhadap lingkungannya. Sesuai dengan hakikat belajar, belajar memiliki sifat keberlanjutan atau kontinuitas. Belajar juga merupakan proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery*.
2. Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari, belajar merupakan proses keseluruhan dengan struktur dan penyajian yang sederhana untuk memudahkan siswa. Belajar juga harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang akan dicapai.
3. Syarat keberhasilan belajar antara lain sarana yang memadai, dan pengulangan (*repetition*) supaya konsep yang dipahami siswa melekat kuat dalam memori.
4. Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip belajar memiliki kaitan dengan perubahan perilaku peserta didik, motivasi, keaktifan peserta didik, penambahan pengalaman, dan merupakan suatu proses yang panjang yang diiringi dengan adanya tujuan yang ingin dicapai dan telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip belajar memiliki kaitan dengan perubahan perilaku peserta didik, motivasi, keaktifan

peserta didik, penambahan pengalaman, dan merupakan suatu proses yang panjang yang diiringi dengan adanya tujuan yang ingin dicapai dan telah ditetapkan sebelumnya.

2.3 Hakikat Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu bentuk bantuan dari guru kepada peserta didik dan didalamnya terjadi proses pemerolehan pengetahuan peserta didik. (Susanto, 2016:19). Sementara Menurut Rifa'i dan Anni (2012:159) proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik. Proses komunikasi dapat dilakukan secara verbal (lisan), dan dapat pula secara nonverbal seperti penggunaan media computer dalam pembelajaran. Menurut Ridwan Abdullah (2014:40) adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Penyediaan kondisi dapat dilakukan dengan bantuan pendidik (guru) atau belajar secara mandiri. Belajar tidak selalu terait dengan kemauan dari diri sendiri. Seseorang harus ada bantuan lain dan terdapat lingkungan yang kondusif.

Dalam penelitian ini pembelajaran digunakan pembelajaran intifik individu memiliki proses pembelajaran baik dari diri sendiri maupun bantuan dari orang lain dan lingkungan. Siswa diharapkan menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

2.3.2 Komponen-Komponen Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar pembimbing yang menjadi fasilitator adalah guru tidak dapat mengabaikan faktor dan komponen dalam lingkungan

pembelajaran. Menurut Rangga Aditya (jurnal unnes pada lampiran 43 no 10:2014:56) Guru sebagai salah satu pemeran utama harus professional menjalankan tugas dan fungsi sebagai pendidik yang lebih berkompeten. Kegiatan pembelajaran akan berjalan lancar apabila terdapat komponen yang mendukung. Komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan, tidak dapat dipisahkan. Apabila salah satu komponen tidak tersedia maka kegiatan pembelajarannya tidak akan berjalan maksimal. Menurut pendapat Rifai dan Anni (2012:159-161) komponen-komponen tersebut adalah :

1. Tujuan
2. Subyek belajar
3. Materi pelajaran
4. Strategi pembelajaran
5. Media pembelajaran
6. Penunjang Komponen

Komponen tersebut antara lain tujuan yang merupakan capaian yang diharapkan, subjek belajar atau peserta didik, materi belajar yang merupakan materi pelajaran disampaikan pada saat pembelajaran, strategi pembelajaran atau cara yang digunakan agar pembelajaran pembelajaran belajar efektif dan efisien, media pembelajaran atau segala sesuatu yang menunjang dalam proses pembelajaran.

2.3.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran di Sekolah Dasar

Prinsip pembelajaran menurut Susanto (2016:86-89) sebagai berikut.

1. Prinsip motivasi yaitu upaya guru memberikan dorongan belajar, baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa. Dengan adanya motivasi, diharapkan siswa lebih semangat untuk belajar dengan optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
2. Prinsip latar belakang yaitu usaha yang dilakukan guru dalam menrasfer materi kepada siswa baik dari ketrampilan dan sifat anak sehingga tidak membuat kebosanan.
3. Prinsip pemusatan perhatian yaitu upaya guru memfokuskan perhatian anak dengan cara menetapkan satu masalah lalu mengarahkan siswa untuk bersama-sama mencari jalan keluar masalah tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Prinsip keterpaduan yaitu kemampuan guru untuk memadukan dan menghubungkan antara suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain supaya siswa memiliki konsepsi tersendiri tentang hubungan antar konsep yang dipelajari.
5. Prinsip memecahkan masalah adalah kemampuan siswa dalam mencari solusi dari masalah yang diberikan oleh guru kepada siswa. Dalam hal ini siswa diarahkan supaya dapat memilih, mencari, dan menentukan pemecahan masalah sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.
6. Prinsip menemukan adalah kegiatan eksplorasi potensi yang dimiliki siswa untuk mencari, mengembangkan hasil perolehannya dalam bentuk

fakta, generalisasi dan konsep sehingga siswa dapat mendapatkan pemahaman dengan usahanya sendiri.

7. Prinsip belajar sambil bekerja merupakan aktivitas yang dilakukan berdasar pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman belajar baru melalui kegiatan fisik.
8. Prinsip belajar sambil bermain adalah penciptaan kegiatan belajar yang menyenangkan melalui aktivitas permainan atau games pengetahuan. Dibutuhkan keterampilan dan kreativitas guru dalam mengelola games menjadi model pembelajaran yang aktif dan segar.
9. Prinsip perbedaan individu yaitu tidak semua siswa dianggap memiliki kecerdasan, latar belakang, kemampuan, dan sifat yang sama. Setiap individu merupakan organisme yang unik, memiliki perbedaan dengan individu lainnya sehingga guru dituntut untuk dapat memahami setiap karakteristik siswa.
10. Prinsip hubungan sosial adalah sosialisasi pertumbuhan anak dalam interaksinya dengan lingkungan sosial. Kegiatan belajar dilakukan dengan cara berkelompok untuk merangsang sikap sosial siswa (interaksi) dengan siswa lain.

Berdasarkan uraian tersebut prinsip-prinsip dalam suatu pembelajaran harus tetap memperhatikan beberapa hal seperti karakteristik siswa, latar belakang siswa sampai hubungan sosial dalam pertumbuhan siswa. Pembelajaran yang baik dan

efektif bias dilihat dari penerapan prinsip-prinsip pembelajaran tersebut jika sudah berjalan semuanya bias dikatakan baik jika belum maka sebaliknya.

2.4 Hakikat *Game*

2.4.1 Pengertian *Game*

Bermain sering diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini diyakini dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa dalam rangkain kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini, penelitian akan mengembangkan jenis media permainan. Bermain yaitu suatu kegiatan yang disukai anak karna dapat memperoleh kegembiraan dan dapat mengesplor lingkungan. Hal ini sependapat dengan Rifa (2012:8) bahwa bermain merupakan kegiatan yang dibutuhkan terutama bagi anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan potensi dan kreatifitasnya. Menurut M.Rohwati (Jurnal unnes pada lampiran 43 no 5:2012:76) Permainan edukatif suatu kegiatan yang menyenangkan bagi siswa merupakan salah satu cara untuk mendidik. Sehingga permainan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa,berpikir, bergaul dengan lingkungan selain itu juga bermanfaat bagi kesehatan badan,kepribadian. Bermain juga memberikan kesenangan bagi yang memainkannya. Menurut Sadiman (2014:75) menyatakan bahwa permainan (*game*) adalah proses berinteraksi antara satu pemain dengan pemain lainya untuk mencapai tujuan bersama. Agar suatu permainan tidak hanya memberikan kesenangan, melainkan juga mampu mengembangkan kreativitas anak, maka perlu memperhatikan unsur-unsur dalam permainan itu sendiri.

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

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

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

2.4.2 Pentingnya Game

Dunia bermain selalu berkaitan dengan dunia anak karena bermain sangat berpengaruh untuk anak. Menurut pendapat Vygotsy dalam Rifa (2012:12) menyatakan bahwa bermain memiliki peran langsung terhadap perkembangan kondisi anak. Selanjutnya, Rifa (2012:12) menjelaskan bahwa seorang anak kecil belum mampu berpikir abstrak karena bagi mereka makna dan objek berbau menjadi satu. Oleh karena itu, dibutuhkan cara agar makna dan objek bisa menjadi

satu kesatuan, sehingga anak memahami suatu objek, baik secara konkret maupun abstrak. Bermain juga memiliki peran penting dalam pendidikan.

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

2.4.3 Manfaat Game

Game memiliki banyak manfaat. Salah satu manfaat bermain adalah untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan.

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

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

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

2.5 Monopoli Game

Secara umum, monopoli yaitu salah satu permainan papan yang terkenal di dunia dan familiar dengan anak-anak terutama pada usia SD. Tujuan permainannya adalah untuk menguasai petak papan dengan membeli menyawa dan bertukar property. Sementara itu, menurut Renita Kusmantari Nurhikmah (Jurnal Nasional pada lampiran 43 no 8:2015:138) Permainan monopoli yaitu permainan yang di dalamnya terdapat transaksi-transaksi bisnis yang sesuai dengan pembelajaran IPS, seperti pembelian dan penyewaan, dll.

.Permainan monopoli dilakakukan secara berkelompok, seperti yang dijelaskan oleh Azizah (Jurnal nasional pada lampiran 43 no 1:2012:3) bahwa permainan monopoli biasanya dimainkan secara berkelompok duduk mengelilingi papan monopoli masing-masing. Perjalanan dimulai dari kotak start dan kembali ke start.

Dalam permainan monopoli juga memuat peraturan serta peralatan yang dibutuhkan seperti yang disampaikan oleh Rifa (2012: 91-92)

- a. Setiap siswa memilih satu bidak. Jalanya bidak akan diatur dengan hitungan dadu menunjukkan angka yang sama, maka mendapat satu kesempatan

lagi

- b. Setiap siswa berhak atas uang sebesar 250.000
- c. Setiap siswa mematuhi perintah tertulis di papan permainan
- d. Bila memasuki penjara. Siswa akan beristirahat selama 3 kali putaran dadu
- e. Siswa boleh membeli tanah
- f. Bank berfungsi menukarkan uang. Bank tidak dijaga, sehingga setiap siswa harus bersikap jujur.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan adalah salah satu pengembangan untuk anak dapat bermain dan bekerja sehingga dapat bersosialisasi dengan baik baik dengan individu maupun kelompok. Ahmad Syaikhudin (Jurnal Nasional pada lampiran 43 no 2:2013:79). Bagi anak penggunaan media agar pembelajaran lebih menyenangkan. Karena anak suka bermain maka penggunaan permainan dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran IPS dalam bentuk media *monopoli game* agar terjadi keselarasan antara belajar dan kesenangan siswa yang gemar bermain.

2.5.1 Pengembangan Media *Game Monopoli* dalam Pembelajaran IPS

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media *monopoli game* yang merupakan adopsi dan modifikasi permainan monopoli yang akan diterapkan dalam pembelajaran IPS khususnya materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah, melawan penjajahan yang dituangkan dalam kartu pertanyaan, dan kartu bonus poin.

Media monopoli *game* dirancang menggunakan gambar–gambar menarik agar siswa lebih antusias. Tujuan dari penggunaan media monopoli *game* ini adalah untuk menguasai materi dan mengumpulkan *reward* apabila pemain dapat menjawab soal dengan benar.

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

- a. Permainan monopoli pada umumnya bertujuan untuk penguasaan harta namun media monopoli *game* bertujuan untuk menguasai pengetahuan dengan banyaknya poin yang terkumpul dalam menjawab pertanyaan.
- b. Pada umumnya permainan monopoli memuat komplek negara-negara, bandara, dan stasiun. Sedangkan media monopoli *game* terdiri dari petak petak yang berisi angka-angka dari 1-12 jika nomer tersebut diklik gambar-gambar tokoh penjajah Indonesia Media monopoli *game* akan dibuat dengan berbasis aplikasi menggunakan *android* .
- c. Kartu kesempatan dalam media monopoli *game* dimodifikasi sebagai petunjuk tambahan tentang bonus, hukuman untuk pemain yang mendapatkan kartu ini. Kartu dana umum berisi sumber ilmu yang berhubungan dengan materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah.
- d. Dalam media monopoli *game* memiliki tambahan kartu bonus poin sehingga membuat peserta didik berlomba-lomba menjadi juara.

- e. Setiap pemain yang sampai pada petak-petak berisi gambar materi tokoh penjajahan dan tokoh pahlawan wajib menjawab soal yang ada di kartu pertanyaan.
- f. Setiap petak yang sudah dijawab dan benar maka masih ada kesempatan untuk menjawab soal lagi karena setiap petak terdapat 3 kartu soal jawab. Apabila jawaban salah, maka soal tersebut dianulir dan tidak dapat dijawab oleh pemain lainnya.
- g. Media monopoli *game* tidak menggunakan uang namun diganti dengan mengumpulkan poin.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media berbasis aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

1. Tampilan awal monopoli *game*



Gambar 2.2 loading pada *game*

2. Kemudian tampilan menu pada monopoli *game*



Gambar 2.3 Tampilan Menu

3. Terdapat Profil pembuat *game*



Gambar 2.4 Tampilan Profil

4. Papan Media Monopoli *game* Papan ini berbentuk persegi berbasis aplikasi yang ada di *android*. Pada papan monopoli *game* terdapat beberapa komponen, antara lain (1) Judul Media, (2) Petak permainan yang terdapat 20 petak yang terdiri dari 1 petak Mulai, 1 petak masuk penjara, 2 petak jebakan dan 1 petak hanya lewat penjara, 2 petak bonus poin, 2 petak kartu pintar, serta 11 petak gambar tokoh penjajah dan pahlawan Indonesia.



Gambar 2.5 tampilan *game*

5. Kartu Pertanyaan Monopoli *game* Kartu pertanyaan dibuat 2 seri yaitu seri sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajahan Belanda dan seri penjajahan Jepang.
6. Kartu Kesempatan Monopoli *game* Dalam kartu kesempatan siswa di berikan kartu yang terdapat pertanyaan seputar materi penjajahan.
7. Kartu Pintar Monopoli *game* Kartu pintar berisi informasi atau pengetahuan yang berhubungan dengan materi sejarah perjuangan Indonesia.
8. Kartu Bonus Poin Monopoli *game* . Bidak-Bidak Permainan dan Dadu ada satu lemparan dadu
9. Petunjuk Permainan Monopoli *game*



Gambar 2.6 Tampilan cara bermain

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

- a. Permainan dilakukan 3-4 orang dengan tiap pemain diberi modal awal 50 poin.
- b. Permainan berlangsung selama 20 menit. Apabila waktu sudah menunjukkan 20 menit maka permainan dihentikan.
- c. Monopoli *game* berbasis aplikasi pada menu pertama terdapat menu, profil, cara bermain dan materi.
- d. Semua pemain memulai permainan dari petak *start*, pemain menentukan siapa pemain yang berhak bermain terlebih dahulu berdasarkan perolehan lemparan dadu terbesar, setelah tertata urutan, maka pemain berhak melempar dadu pertama kali, dan melangkah sesuai jumlah angka dadu, lalu diikuti urutan berikutnya.

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

pertanyaan maka tidak ada pengurangan poin. Kartu bonus poin yang telah terbuka maka menjadi hak milik pemain tersebut

- l. Kartu pertanyaan yang telah terbuka semua maka tidak dapat digunakan lagi sehingga pemain dapat melempar dadu kembali untuk menjalankan pionnya.
- m. Pemain yang berhenti pada petak kesempatan wajib mengikuti perintah yang ada pada kartu tersebut selanjutnya meletakkan kembali kartu kesempatan pada urutan paling bawah
- n. Pemenangnya adalah pemain yang paling banyak mendapatkan poin.
- o. Masing-masing pemain mencatat skor permainan

2.6 Hakikat Model Pembelajaran kooperatif

2.6.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Yenni Fitra (Jurnal Unnes pada lampiran 43 no 8:2017:13) Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran seharusnya model pembelajaran yang lebih inovati dan menyenangkan salah satunya yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan siswa belajar dengan cara bekerjasama dengan dibagi menjadi kelompok kecil yang heterogen Rusman (2012:202). Menurut Tatang solehan (Jurnal unnes pada lampiran 43 no 9:2014:88) Pembelajaran kooperatif suatu bentuk pembelajaran dengan siswa bekerja pada kelompok dan berkolaborasi dengan anggotanya yang heterogen. Dalam

system belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya.

Cooperative learning merupakan pengelompokan siswa bekerja pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari beberapa siswa 4-5 orang, belajar *cooperative* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut. Menurut Ni Nyoman Sakasih (Jurnal Unnes pada lampiran 43 no 18:2018:226) selain menggunakan model kooperatif learning dalam pembelajaran juga membutuhkan alat peraga media agar belajar lebih bermakna sehingga konsep akan melekat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menggunakan model kooperatif karena dengan model kooperatif dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran. Selain itu dapat meningkatkan kerja sama siswa melatih keaktifan siswa dalam kelas.

2.6.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson dalam Rusman (2012:2012) ada 5 unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut :

1. Prinsip ketergantungan positif, yaitu pembelajaran kooperatif, dapat menyelesaikan tugas dengan cepat dan setiap kelompok ditentukan dengan kinerja keolompok masing-masing.
2. Tanggung jawab perseorangan, yaitu setiap anggota kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab sendiri

3. Interaksi tatap muka, yaitu interaksi dan diskusi
4. Partisipasi dan komunikasi, yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama mereka, agar selanjutnya bias bekerja sama dengan lebih efektif.

2.6.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah tipe model pembelajaran kooperatif mudah diterapkan, dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa dan guru tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dian Susilowati (Jurnal nasional pada lampiran 43 no 3:2014:14). Model *TGT* terdiri atas lima komponen utama, yakni: presentasi kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim Kukuh Andri Aka (jurnal terakreditasi pada lampiran 43 no 6:2015:104). Menurut DeVries dan slavin dalam Ridwan Abdullah (2014:134). Model ini dikembangkan dengan menugaskan kelompok, dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen.

Menurut Rusman (2012:224) *TGT* adalah yaitu model pembelajaran kooperatif yang beranggotakan beberapa siswa untuk mencapai tujuan belajar dan memecahkan masalah. Guru menyajikan materi yang dapat dipecahkan

dari masing-masing kelompok. Menurut Salam Abdus (jurnal Internasional pada lampiran 43 no 3:2015:5) siswa berkompetisi dengan anggota kelompok dengan merebutkan point sebanyak-banyaknya. Kemudian siswa bertournament setelah itu dari tournament tersebut akan ada pemenangnya dan mendapatkan hadiah.

Menurut Salvin dalam Rusman (2012:225) pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, penghargaan kelompok. Menurut Heru Mudiyanto (2017:28) Belajar dengan metode kooperatif learning yaitu *TGT* dapat meningkatkan keaktifan siswa memotivasi siswa baik dirinya sendiri maupun social. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil;
- b. *games tournament*;
- c. penghargaan kelompok.

Dengan demikian penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif *TGT* karena dengan model pembelajaran tersebut melatih kerja sama, melatih keaktifan siswa dikelas, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2.6.4 Implementasi Model Pembelajaran *TGT*

1. Dalam pengimplementasian yang hal yang harus diperhatikan yaitu.
2. Pembelajaran terpusat pada siswa proses pembelajaran dengan suasana berkompetisi

3. Pembelajaran bersifat aktif (siswa berlomba untuk dapat menyelesaikan persoalan)
4. Pembelajaran diterapkan dengan mengelompokkan siswa menjadi tim-tim dalam kompetisi diterapkan system point.
5. Dalam kompetisi disesuaikan dengan kemampuan siswa atau dikenal kesetaraan dalam kinerja akademik. Kemajuan kelompok dapat diikuti oleh seluruh kelas melalui jurnal kelas yang diterbitkan secara mingguan
6. Dalam pemberian bimbingan guru mengacu pada jurnal
7. Penghargaan .

Berdasarkan uraian tersebut bahwa penggunaan model pembelajaran *TGT* menjadi salah satu yang dapat membuat siswa minat dan perhatian pada saat pembelajaran. Menurut Norhayati Endah (jurnal nasional pada lampiran 43 no 19:2017 :99) Dalam model *TGT* siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan *game* dan *tournament* dengan dibantu dengan media dan dikerjakan secara berkelompok. Menurut Kadek Mita (jurnal nasional pada lampiran 43 no 17:2014:4) Pembelajaran menggunakan model *TGT* pada saat proses pembelajaran dengan menekankan pada kerjasama sehingga siswa dapat berinteraksi dengan baik. Dalam pembelajaran guru hanya sebagai motivator juga fasilitator, siswa diharapkan dapat memecahkan masalah yang diberikan guru.

2.7 Hakikat IPS di SD

2.7.1 Pengertian IPS di SD

IPS dan Pendidikan ilmu pengetahuan sosial atau pendidikan IPS yaitu dua istilah yang sering diucap maupun dituliskan dalam berbagai karya akademik secara tumpang tindih. Menurut Triatno (2007:124) pelajaran IPS di sekolah dasar adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan social yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang, ilmu-ilmu social (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya). Menurut Ayu Astri (Jurnal Nasional pada lampiran no 14:2015:3) IPS yaitu mata pelajaran yang diberikan dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB yang memuat sejarah, sosiologi, geografi dan ekonomi. Yang diarahkan agar menjadi warga negara baik dan bertanggung jawab dan dapat memecahkan masalah untuk dirinya maupun masyarakat. Menurut Kadek Rai Puspitawangil (jurnal nasional pada lampiran 43 no 16:2016:2) pendidikan IPS salah memberikan masyarakat sehingga dapat mengerti pengetahuan mengenai masyarakat secara global.

Menurut Edy Sutrisna (jurnal Unnes pada lampiran 43 no 2:2012:2) Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki peranan untuk membentuk warga negara yang baik. tujuan membelajarkan IPS kepada siswa agar siswa menjadi warga negara yang baik, melatih memecahkan masalah social dan dapat mewarisi dan melanjutkan budaya bangsa. Menurut Siti Maisaroh (jurnal nasional pada lampiran 43 no 20:2011:151) Indikator keberhasilan IPS ditandai dengan bertambahnya pengetahu-an, keterampilan dan perubahan perilaku peserta

didik. Sehingga siswa dapat mengatasi dan memecahkan masalahnya dikemudian hari.

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dengan tujuan untuk membentuk insan yang rasional dan tanggung jawab melalui nilai-nilai yang ditanamkan. IPS sebagai disiplin ilmu sosial membekali peserta didik dengan kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi untuk ke-hidupan kelak saat berada di lingkungan.

2.7.2 Tujuan IPS di SD

Peran pembelajaran IPS penting untuk mendidik peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat aktif sebagai anggota masyarakat yang baik. Pentingnya IPS diajarkan pada tiap jenjang pendidikan karena mengacu pada tujuan mata pelajaran IPS. Menurut Arief Rahman (2017:14) Tujuan IPS agar potensi peserta didik dapat berkembang dan peka pada masalah sosial dalam masyarakat baik masalah dalam dirinya maupun masyarakat.

Menurut Susanto (2016:145), tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Secara khusus, Munir dalam Susanto (2016:145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial

- 2) Membekali anak didik dengan kemampuan solusi pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi
- 4.) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.

Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Berdasarkan tujuan IPS terdapat Tujuan lain, pendidikan IPS ini mempelajari kebiasaan yang ada dimasyarakat sehingga siswa mendapatkan pengalaman langsung dari lingkungan dan masyarakat baik dari norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat yang saling berinteraksi sebagai makhluk social.

2.7.3 Ruang Lingkup Materi IPS di SD

Seperti disiplin ilmu lainnya, IPS juga memiliki ruang lingkup materi sendiri agar memiliki fokus pengetahuan. Ruang lingkup materi pelajaran IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtdaiyah yang tercantum dalam kurikulum, menurut Depdiknas dalam susanto (2016:160) sebagai berikut:

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

Dalam penelitian ini peneliti mengambil ruang lingkup materi sejarah masa penjajahan Indonesia. Meliputi awal masuknya bangsa brat sampai perlawanan bangsa Indonesia mengusir penjajahan yang menjajahan negara Indonesia.

2.7.4 Keterampilan Dasar IPS

Pengetahuan dan ketrampilan IPS akan membantu guru untuk melaksanakan tugas dalam masyarakat. Keterampilan dasar IPS meliputi:

a) Keterampilan Mental

Mental seseorang meliputi nilai dan pandang hidup. Sistem nilai adalah dimana manusia tentang baik dan buruk padangan berharga dan tidak berharga, dan lain sebagainya. (Taneo, 2010:3-147).

b) Keterampilan Personal

G.W. Allport mengemukakan bahwa kepribadian adalah kepribadian seseorang yang di peroleh sejak lahir yang dimiliki oleh setiap orang, namun setiap orang memiliki kepribadian dan karakteristik masing yang dapat dibedakan dari individu satu keindividu lain dan masyarakat. (Taneo, 2010:3-150).

b) Keterampilan Sosial

Masyarakat yang merupakan manusia yang hidup pada suatu tempat dengan kebiasaan norma dan nilai dari masyarakat tertentu. Seseorang dalam masyarakat akan berpearan sebagai makhluk social yang melibatkan diri sendiri maupun orang lain untuk memecahkan masalah yang ada dalam masyarakat. (Taneo, 2010:3-155).

c) Keterampilan Motorik

Keterampilan motorik yaitu kemampuan dasar yang dimiliki oleh manusia. Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang dapat menggerakkan keterampilan motorik seperti melukis, menggunting kegiatan yang dilakukan menggunakan otot. (Taneo, 2010:3-156).

d) **Keterampilan Intelektual**

Keterampilan intelektual memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungan dalam bentuk simbol-simbol atau konsep. Individu belajar mulai dari tingkat yang paling rendah dan maju sampai ke tingkat yang lebih tinggi. Saidihardjo dan Sumadi menyatakan keterampilan intelektual yang dikembangkan dalam pengajaran IPS bertujuan agar siswa dapat memecahkan masalah sendiri. (Taneo, 2010:3-157).

2.8 Hakikat Hasil Belajar

2.8.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar (Susanto 2016:5). Adapun Djamarah dan Zain dalam Susanto (2016:3). menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator yaitu: (1) Pemahaman terhadap bahan ajar mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok; (2) Perilaku sebagaimana yang tercantum dalam tujuan pengajaran/ instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

Sejalan dengan pendapat Nawawi dalam Susanto 2013:5 yang menyatakan hasil belajar merupakan suatu tingkat keberhasilan yang diperoleh dari siswa yang sudah melakukan pembelajaran mata pelajaran tertentu.

Dalam kegiatan belajar ,tujuan yang harus dicapai oleh setiap individu dalam belajar memiliki beberapa peranan penting, yaitu:

1. Memberikan arah pada kegiatan peserta didik.
2. Untuk mengetahui kemajuan belajar dan perlu tidaknya pemberian pembinaan kepada peserta didik (*remidial teaching*).
3. Sebagai bahan komunikasi.

Menurut Slameto (2010: 54) dipengaruhi oleh factor internal dan eksternal dalam diri individu maupun hasil belajar siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh siswa meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Melalui proses belajar interaksi dengan lingkungannya maka siswa akan memperoleh pengalaman, dengan pengalaman tersebut siswa akan memperoleh makna serta perubahan baik dalam aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan.

2.8.2 Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yaitu hasil suatu proses yang didalamnya terlibat yaitu faktor ekstern (dari luar) dan faktor intern (dari dalam). Faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu kecerdasan,

minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor dari luar (ekstern) (Susanto 2016:12).

Menurut pemikiran Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2013:11-12) hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal
2. Keterampilan intelektual
3. Strategi kognitif
4. Keterampilan motorik
5. Sikap

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:19) menjelaskan, hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu: (1) domain kognitif (2) domain afektif (3) domain psikomotorik .

1. Domain Kognitif

Domain kognitif yaitu kemampuan intelektual seseorang yang (Bloom dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2013:27)

Berikut ini adalah revisi taksonomi Bloom menurut Anderson dan Karthwohl :

Tabel 2.1 Revisi Taksonomi Bloom

Tingkatan	Taksonomi Bloom (1956)	Anderson dan Karthwohl (2000)

C1	Pengetahuan	Mengingat
C2	Pemahaman	Memahami
C3	Aplikasi	Menerapkan
C4	Analisis	Menganalisis
C5	Sintesis	Mengevaluasi
C6	Evaluasi	Mencipta

Pengertian dimensi proses kognitif menurut Anderson dan Karthwohl dijabarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2.2 Dimensi Proses Kognitif

Taksonomi	Pengertian
Mengingat	Mengenal dan mengingat pengetahuan yang relevan dari ingatan jangka panjang
Memahami	Membangun makna dari pesan lisan, tulisan, dan gambar melalui interpretasi, pemberian contoh, inferensi, mengelompokkan, meringkas, membandingkan, merangkum, dan menjelaskan
Menerapkan	Menggunakan prosedur melalui implementasi
Menganalisis	Membagi materi menjadi beberapa bagian
Mengevaluasi	Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan

	standar melalui pengecekan dan kritik
Mencipta	Mengembangkan ide, produk, atau metode baru dengan cara menggabungkan unsur-unsur untuk membentuk fungsi secara keseluruhan.

2. Domain Afektif

Menurut Krathwol dan Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2013:27-29) ranah afektif terdiri dari lima perilaku:

- a. Penerimaan, mencakup kepekaan dan kesediaan memperhatikan hal tertentu untuk mengakui adanya perbedaan.
- b. Partisipasi, mencakup kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam kegiatan .
- c. Penilaian dan penentuan sikap.
- d. Organisasi
- e. Pembentukan pola hidup

3. Domain Psikomotor

Domain psikomotorik merupakan domain yang menekankan pada gerakan-gerakan fisik yang berupa keterampilan fisik halus maupun keterampilan fisik kasar.

Penelitian ini menilai hasil belajar pada satu domain yaitu domain kognitif. Pada domain kognitif, peneliti menilai hasil belajar berdasarkan perolehan hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

2.9 Kajian Empiris

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu kajian tentang hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya:

Penelitian yang pertama dari jurnal Internasional yang dilakukan oleh Sriyanto pada tahun 2016 dengan judul "*A Study of Curricula Social Science's (IPS) on Elementary Schools in Indonesia, Malaysia and Hong Kong*" berdasarkan penelitian tersebut yaitu untuk melakukan study banding antara IPS di sekolah dasar Indonesia dan sekolah dasar di Hongkong dan Malaysia. Berdasarkan tiga negara tersebut bahwa melalui pendidikan dengan pendekatan komparati antara negara-negara, peningkatan pendidikan langsung maupun tidak langsung akan memberikan manfaat untuk peningkatannya pendidikan nasional dan mengambil nilai positif dari negara tertentu untuk mendukung upaya meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Penelitian Kedua dilakukan oleh penelitian ini dilakukan oleh Nur Azizah tahun 2017 dalam jurnal yang berjudul "Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar" Berdasarkan penelitian ini bertujuan mederkripsikan aktifitas guru dan siswa dalam suatu pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media monopoli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil observasi

terdapat peningkatan sebesar 9% dari 83%. Berdasarkan penelitian ini maka guru disarankan bias menggunakan media monopoli.

ketiga dilakukan oleh Nanik Herliani pada tahun 2017 yang berjudul "Penerapan Model *Team Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Khususnya Pada Materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi Di SDN Pagentan 5 Tahun Ajaran 2016/2017". Berdasarkan hasil penelitian pada bab IV dapat disimpulkan bahwa guru beserta siswa kelas IV SDN. Pagentan 05 Tahun Ajaran 2016/2017 berhasil melaksanakan pembelajaran Matematika pada materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi dengan menggunakan model *TGT*. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada siklus I terdapat beberapa kendala, yakni: suasana kelas ramai dan guru tidak dapat memantau keseluruhan siswa yang terbagi dalam kelompok – kelompok kecil. Selain itu, siswa belum mengerti dengan prosedur metode yang dilaksanakan. Hal ini berdampak pada alokasi waktu yang tidak sesuai dengan rencana yang sudah ditentukan. Atas pengalaman yang terjadi pada siklus I, peneliti melaksanakan perbaikan pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan yaitu, guru dibantu seotang teman sejawat/ observator untuk memantau dengan seksama, guru memberikan motivasi pada siswa lebih serius dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu guru memberikan arahan yang lebih detail dan lebih rinci dalam memandu langkahlangkah yang harus diperankan siswa saat presentasi di depan kelas. Sebagai hasil belajar siswa pada siklus II, ada peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan yang dialami adalah 20%. Sementara itu jika dibandingkan dengan nilai belajar

siswa sebelumnya terjadi peningkatan sebesar 35%. Maka dapat disimpulkan bahwa, model *TGT* dapat meningkatkan minat serta hasil nilai belajar siswa kelas IV SDN. Pagentan 05 Tahun Ajaran 2016/2017 pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi. Hal ini membuktikan bahwa hipotesa tindakan pada penelitian ini benar.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Ujiati cahyaningsih tahun 2017 dalam jurnal “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD” Rata-rata nilai kognitif kelas eksperimen adalah 68,57. Sementara untuk rata-rata nilai kognitif kelas kontrol adalah 63,16. Dalam perhitungan menggunakan SPSS juga didapatkan signifikan sebesar 0,044 yang artinya signifikansi $< 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a di terima. Jadi, terdapat pengaruh model *TGT* terhadap hasil belajar matematika pada aspek kognitif di kelas IV SD Negeri Danaraja. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen terjadi peningkatan setelah mendapatkan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap hasil belajar matematika aspek afektif. Saran dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat dijadikan alternatif dalam pemilihan model pembelajaran yang memudahkan.

Kelima, berdasarkan jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Agus Budiastawa pada tahun 2014 dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV Di Gugus

VIII Kecamatan Kubutambahan” Berdasarkan penelitian tersebut terdapat perbedaan signifikansi dengan siswa menggunakan model TGT dan Konvensional di kelas IV Gugus Kecamatan Kubutambahan pada taraf signifikansi 5% dan didukung perbedaan rata-rata skor TGT yaitu 5,63 dan konvensional yaitu 10 maka ini diterima maka model TGT berpengaruh positif pada pembelajaran muatan IPA dibandingkan model konvensional.

Keenam, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Aulia Nastiti, R. Rizal Isnanto, dan Kurniawan Teguh Martono tahun 2015 dalam Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer (3(4):519-521) dengan judul “Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Perjuangan Kemerdekaan Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android” Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa 75% lebih dari siswa dan guru mendapatkan jawaban positif. Rata-rata skor keseluruhan adalah 84,13 dan masuk pada kriteria baik dan dapat direkomendasikan sebagai aplikasi pembelajaran sejarah masa perjuangan kemerdekaan berbasis Android.

Ketujuh, berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Rahaju dan Semin Hartono pada tahun 2017 dalam jurnal yang berjudul “Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia” Berdasarkan penelitian ini Permainan monopoli Indonesia melihat dari hasil analisis *pretest* tes akhir siklus I dan tes siklus II menunjukkan terdapat peningkatan nilai siswa yang tuntas dengan media PMI. Dengan hal itu pembelajaran menggunakan media PMI dapat digunakan untuk

meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan prestasi siswa seperti kerjasama dan jujur.

Kedelapan, berdasarkan jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Juwandi, Siti Mardiyati dkk tahun 2013 dalam jurnal yang berjudul “permainan *Monopoly* untuk meningkatkan kreatifitas Anak” Berdasarkan penelitian tersebut Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan bahwa pemberian bimbingan kelompok dengan media smart monopoly memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa. Sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi “bimbingan kelompok dengan media permainan smart monopoly efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa” dapat terbukti atau diterima.

Kesembilan berdasarkan jurnal penelitian oleh Emmy Budiarti dengan judul “Pembelajaran Melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini” pada tahun 2007. Berdasarkan penelitian tersebut Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (inheren) dalam diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak. Sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Kecerdasan anak tidak hanya ditentukan oleh skor tunggal yang diungkap oleh tes inteligensi yang hanya mengukur kemampuan anak dalam bidang verbal linguistik dan logis

matematis. Akan tetapi anak memiliki sejumlah kecerdasan yang berwujud dalam berbagai keterampilan dan kemampuan, yakni kecerdasan jamak.

Kesepuluh berdasarkan jurnal penelitian oleh Ipah Muzdalipah dan Eko Yulianto dengan judul “Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika untuk Siswa SD Berbasis Aktivitas Budaya Dan Permainan Tradisional Masyarakat Kampung Naga” pada tahun 2015. Kegiatan membilang dan mengukur melibatkan unsur-unsur matematika diterapkan dengan corak budaya daerah dengan menggunakan istilah-istilah sunda, kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan dalam rangka pemenuhan kebutuhan sehari-hari. 2. Potensi permainan tradisional yang terdiri dari congklak, galah dan pece dikembangkan dalam pembelajaran yang mengandung konsep-konsep matematika berbasis permainan tradisional

Kesebelas berdasarkan jurnal penelitian oleh Eka Rizki Widayati dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa” pada tahun 2013 berdasarkan penelitian tersebut berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan dan dinyatakan “Terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan metode Teams Games Tournament berbantuan permainan dadu dengan metode pembelajaran diskusi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 3 SDN Lemahireng 02 Bawen Kabupaten Semarang Semester II Tahun Ajaran 2015/2016”. Hal ini dikarenakan siswa tertarik dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran dan dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai posttest setelah diberikan perlakuan menggunakan metode Teams Games Tournament berbantuan

permainan dadu yaitu sebesar 72,1 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata pretest sebelum diberikan perlakuan yaitu sebesar 57.

Keduabelas berdasarkan jurnal pendidikan oleh M. Rohwati dengan judul “Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup” pada tahun 2012 berdsarkan penelitian tersebut Berdasarkan data hasil penelitian pada pembelajaran siklus I dan siklus II dengan menggunakan Education Game dapat disimpulkan bahwa penggunaan Education Game baik secara teori maupun empirik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktifitas siswa khususnya pada mata pelajaran IPA Biologi pokok bahasan “Klasifikasi Makhluk Hidup. Penggunaan Education Game tersebut menjadi lebih efektif dengan disertai lembar panduan materi.

Ketigabelas beradasarkan jurnal penelitian oleh Ahmad Syaikhudin dengan judul “Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah” pada tahun 2013 Berdasarkan penelitian ini metode permainan social yang cocok untuk siswa adalah permainan monopoli dan ular tangga untuk siswa kelas rendah dan scramble susah untuk diterapkan dikelas rendah. Tidak menutup kemungkinan permainan tersebut dapat dilakukan pada kelas rendah dan atas dengan mengemas permainan secara kreatif. Guru harus bias mengondisikan kelas pada saat penglompokan permainan. Dengan demikian teori bermain dapat diperoleh siswa.

Keempatbelas berdasarkan jurnal penelitian oleh Haerani Nur dengan judul “Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional” pada tahun 2013

Berdasarkan penelitian tersebut bahwa tidak dipungkiri bahwa siswa pada saat ini banya yang kecanduan *game* yang menyebabkan prestasi belajar menurun. Guru dan sekolah harus menjalankan fungsi proteksi bagi siswa. Pemerintah harus bertanggungjawab mengatur masyarakat lebih baik. Dan permainan tradisional harus dikembalikan sebagai permainan anak bangsa. Semua pihak harus ikut melestarikan permainan tradisional bahkan diadakan memodernkan permainan tradisional.

Kelimabelas berdasarkan jurnal oleh Tri Astutik pada tahun 2013 “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar” Berdasarkan hasil penelitian tersebut mode pembelajaran *TGT* meningkatkan hasil belajar pada muatan IPS. Aktivitas guru pada saat mengajar mengalami peningkatan dalam mengajar IPS. Dan aktivitas siswa mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil belajar dilihat dari tes belajar selama siklus III. Dengan demikian terbukti model *TGT* meningkatkan prestasi siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan dengan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa monopoli *game* dengan model *TGT* memang diperlukan dalam proses pembelajaran, apalagi monopoli *game* dapat menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga peneliti akan mengembangkan monopoli *game* berbasis aplikasi dengan model *TGT* berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar yang berbasis aplikasi dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil

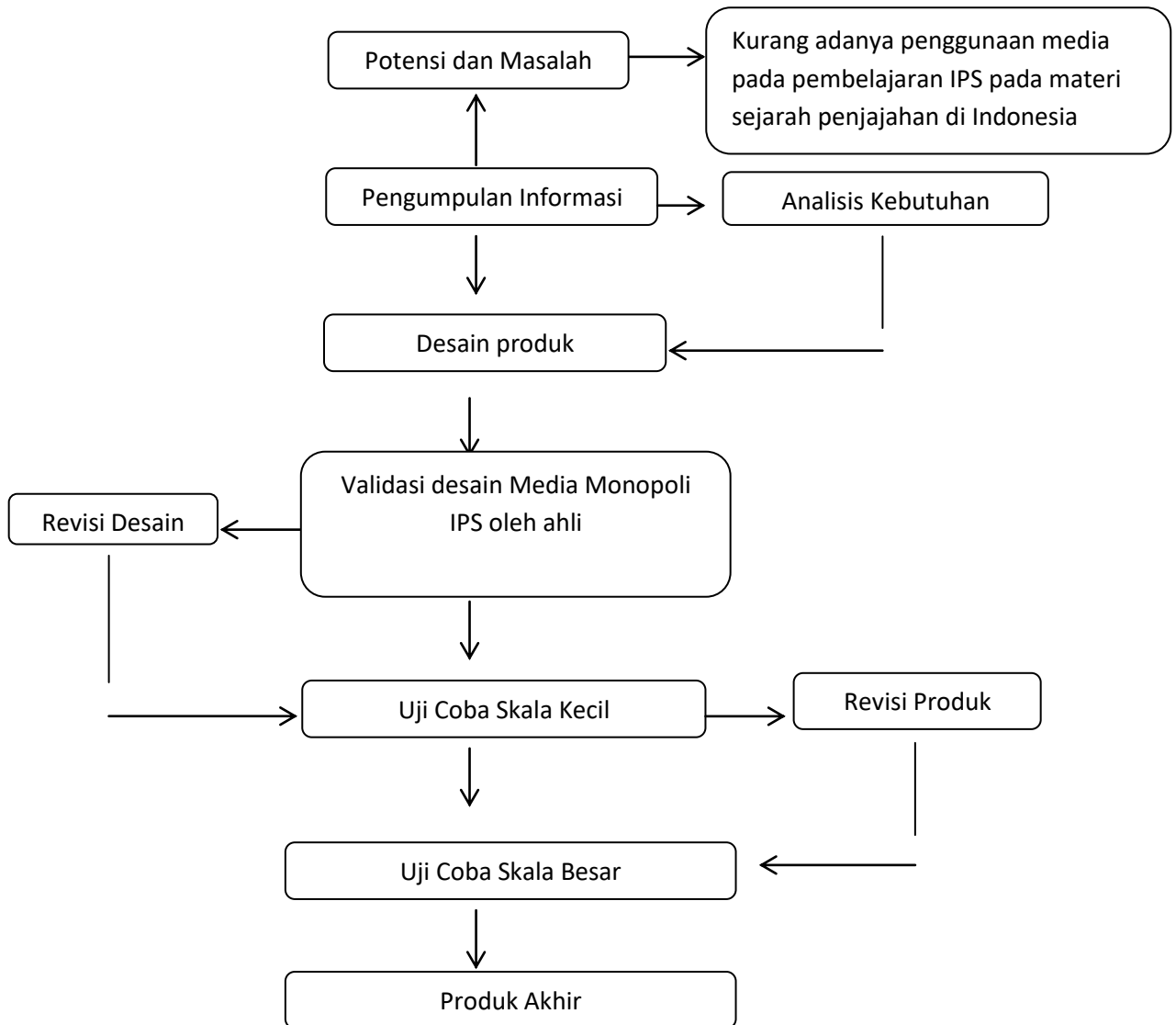
belajar siswa, khususnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi sejarah penjajahan di Indonesia.

2.10 Kerangka Berpikir

Berdasarkan penelitian awal diketahui masalah utama terdapat pada penggunaan media yang kurang inovatif, belum memanfaatkan teknologi sebagai media dan sumber belajar serta model pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Dari permasalahan tersebut dan melihat fasilitas sekolah serta fasilitas pribadi yang tersedia maka peneliti dan guru menganalisis bahwa pengembangan media berbasis teknologi dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik adalah sebagai alternatif solusi penyelesaian masalah pada proses pembelajaran IPS di Kelas V SDN Kalibanteng Kulon Semarang.

Solusi tersebut peneliti kembangkan dalam bentuk media monopoli *game* berbasis aplikasi dengan model *TGT* pada muatan IPS materi peristiwa Penjajahan Indonesia. Selanjutnya peneliti membuat desain media monopoli *game* berbasis aplikasi dengan memperhatikan komponen penyajian media dan materi.

Berikut susunan kerangka berpikir dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran.



Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berpikir Pengembangan Media Monopoli IPS materi Penjajahan di Indonesia

2.11 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2015:96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dengan mengembangkan media monopoli *game* dan menggunakan model *TGT* ketrampilan guru, aktivitas siswa dan kuallistas pembelajaran IPS pada Kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 akan meningkat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan agar menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran dan sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada muatan pembelajaran IPS di kelas V. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil angket kebutuhan yang diberikan kepada guru kelas V dan 38 peserta didik kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02, 100% guru memberikan setuju dengan adanya media baru untuk proses pembelajaran IPS yaitu media pembelajaran monopoli *game*. Dari angket kebutuhan siswa bahwa 100% banyak siswa memilih setuju adanya media pembelajaran yang baru dan inovatif sehingga peneliti mengembangkan monopoli *game* pada muatan IPS. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli *Game* dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Kota Semarang.
2. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media media pembelajaran monopoli *game* dalam muatan IPS pada materi masa penjajahan Indonesia untuk kelas V SD telah memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas. Penilaian dari ahli media dengan presentase

98% dalam kriteria sangat layak dan penilaian dari ahli materi dengan presentase 96,5% dalam kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli *game* layak untuk media muatan pembelajaran IPS.

3. Berdasarkan angket tanggapan siswa dan guru terkait media pembelajaran monopoli *game* untuk siswa kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 banyak siswa antusias dan termotivasi untuk belajar pembelajaran IPS dengan menggunakan media monopoli *game* dilihat dari hasil angket tanggapan siswa yang mencapai presentase 97% yang masuk kategori sangat layak dan untuk angket tanggapan guru juga mendapat respon positif dengan presentase 93% juga tergolong kriteria yang sangat layak.
4. Penerapan media pembelajaran monopoli *game* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada muatan IPS yang dari nilai pretest rata-rata siswa menjadi nilai *n-gain* 0.335347432 di nilai posttest rata-rata siswa menjadi lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli *game* dapat menjadi solusi atas indeks ketercapaian KKM pada mata pelajaran IPS pada penilaian kognitif.

5.2. SARAN

Saran yang dapat direkomendasikan dari hasil penelitian ini:

1. Saran kepada guru berdasarkan hasil uji coba kelayakan media dan materi guru dapat menggunakan monopoli *game* untuk media

pembelajaran saat proses pembelajaran IPS untuk menambah variasi dalam pembelajaran.

2. Hasil pengembangan media pembelajaran ini mampu dikembangkan lagi dalam hal desain pengembangan, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media pembelajaran ini semakin meningkat dengan inovasi-inovasi sesuai dengan perkembangan teknologi yang lebih maju.
3. Untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media dan model yang lebih inovatif dan menyenangkan untuk siswa. Dan mencari inovasi baru dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna, bervariasi, dan menyenangkan
4. Untuk lembaga sekolah media ini dapat menjadi pelengkap sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rifa’I, Achmad & Catharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and development*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Undang – Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azizah, Nur. 2012. “Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Nasional*.
- Rahaju dan Semin Rudi Hartono. “Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia”. *Jurnal*. 2(2).
- Sundayana, Rostiana . 2015. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung:Alfabet.
- Abdullah, Ridwan. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Dimiyati,Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Triatno. 2007, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Surabaya : Prestasi Pustaka Publiser
- Evelin dan Hartini, 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sadiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo

- Rifa Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta:Flash book
- Sadiman.Arief S.(dkk).2014. *Media Pendidikan*.Jakarta: PT.Raja Grafindo
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Priyatno Duwi. 2014. *SPSS 22 Pengolahan Datat Teroaktis*. Yogyakarta:CV Andi Offset
- Budistawa,Agus, Kusmariyatni dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV Di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan*. Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1
- Rosyana Wiad, Sri Mulyani dkk. 2014. *Pembelajaran Model TGT (Teams Game Tournament) Menggunakan Media Permainan Monopoli dan Permainan. Ular Tangga Pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau Dari Kemampuan Memori Kelas Xi Sma Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Pendidikan Kimia Vol. 3 No. 2
- MZ Yumarlin. 2013. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*.Jurnal Teknik vol 3 no 1 ISSN 2088
- Kusmantari Nurhikmah Renita, Sigit Santoso, dkk. 2015. *Keefektivan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal “Tata Arta” UNS, Vol. 2, No. 1, hlm. 134-147
- Andri Aka Kukuh. 2015. *Komparasi Penerapan Model Stad Dan Tgt Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa (Studi Pada Siswa Kelas V Mata Pelajaran Pkn Di Sdn Bendo 1, Kec. Pare, Kab. Kediri*. Profesi Pendidikan Dasar Vol. 2, No. 2,

- Mudiyanto Heru.2017.*Differences Of Effectiveness Of Cooperative Learning Learning Model Type Teams Games Tournament (Tgt) And Group Working On Learning Result At Elemntary School*.Volume 1 nomer 1
- Salam Abdus, Anwar Hossain,dkk. 2015. *Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh*. Mojet Volume 3 Issue 3
- Astutik Tri. 2013.*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar*. JPGSD. Volume 01 Nomor 02
- Sutrisna Edy. 2012. *Strategi Guru Dalam Pembelajaran Ips (Studi Eksploratif Pelaksanaan Pembelajaran Ips Di Smp – Wilayah Kabupaten Pati)*. Journal of Educational Social Studies 1 (1)
- Herliani Nanik.2017. *Penerapan Model Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Khususnya Pada Materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi Di SDN Pagentan 5 Tahun Ajaran 2016/2017*. Jurnal PTK dan Pendidikan e-ISSN: 2549-2535 Vol. 3 No. 2.
- Cahyaningsih Ujiati. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 3 No.1
- Purnomo Arif, Abdul Muntholib, dkk.2016. *Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada Materi Kontroversi (Controversy Issues) Di Sekolah Menengah Pertama (Smp) Kota Semarang*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 33 Nomor 1
- Jawandi Ahmad, Siti Mardiyati, Tuti Hardjajani.2013. *Permainan Smart Monopoly untuk Meningkatkan Kreativitas Anak* . First Published Vol 1 (2)

- Budi Minarti Ipah, Sri Mulyani Endang Susilowati, dkk. 2012. *Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Bervisi Sets Berbasis Edutainment Pada Tema Pencernaan* . Journal of Innovative Science Education 1 (2)
- Galih Dani Septiyan. 2017. *Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar* Vol 4(1)
- Rosyana Wiad ,Sri Mulyani dkk. 2014. *Pembelajaran Model Tgt (Teams Games Tournament) Menggunakan Media Permainan Monopoli Dan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau Dari Kemampuan Memori Kelas Xi Sma Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013*. Vol. 3 No. 2
- Rizki Widayanti Slameto Eka.. 2016. *Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa*. Scholaria, Vol. 6, No. 3
- Rizki Dita Dirgantara Marvinda , Sri Mulyani Endang dkk.2019. *The Use of Monopoly Media to Improve Primary Student's Critical Thinking Skills in Science Learning* . Journal of Primary Education 8 (3)
- Nugraheni Nursiwi. 2017. *Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* . Journal of Medives, Volume 1, No. 2.
- Sukmanasa Elly, Tustiyana,dkk..2017.*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor*. JPSD Vol. 3 No.
- Afandi Rifki. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS*. Volume 1, nomer 1

- Rohwati.M. 2012. *Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup* . JPII 1 (1)
- Rahman Hakim Arief.2017. *Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar*. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) Vol. 1 No. 1
- Astri Desianii1 Ayu dkk..2015.*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Berbantuan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Ratu* . Vol: 3 No: 1.
- Yogi Wintari Wyn. Dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Hasil Belajar IPS* . Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1
- Rai Puspitawangil Kadek.dkk.2016.*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa* . Vol: 4 No: 1
- Kadek Mita Wahyuni dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Turnament (Tgt) Melalui Variasi Reinforcement Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Gugus Iii Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014* . Jurusan PGSD Vol: 2 No: 1
- Endah Permatasari Norhayati. 2017.*Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar*. JPSD Vol. 3 No. 2
- Nyoman Sukasih.2018.*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn*..Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 2, No. 3.
- Maisaroh Siti.2011.*Upaya Peningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*. Vol. VI, No. 2.

- Haqiqi Nur. 2017. *Penggunaan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Ekonomi Di Indonesia Dalam Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas Iv Sdn Babatan I/456 Surabaya*. Volume 05 Nomer 03
- Nugrahani Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No. 1
- Budiartati Emmy. 2007. *Pembelajaran Melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini*. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No. 2
- Fitra Sury Yenni. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa IPS Menggunakan Model Inkuiri Sekolah Dasar*. Lembaran Ilmu Kependidikan. Volume 46. Nomor 1
- Solehan Tatang, dkk.. 2014. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams – Achievement Divisions) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mekanisme Katup*. ASEJ 3 (2) (2014)
- Rangga Aditya, dkk. 2014. *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Memelihara Unit Final Drive Penggerak Empat Roda*. ASEJ 3 (2) (2014)
- Sriyanto. 2016. *A Study of Curricula Social Science's (IPS) on Elementary Schools in Indonesia, Malaysia and Hong Kong*. JPSD Vol. 2, No. 1
- Nastiti Aulia, R. Rizal Isnanto, dkk. 2015. *Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Perjuangan Kemerdekaan Untuk Sekolah Dasar Berbasis Android*.

- Muzdalipah Ipah dan Eko Yulianto. 2015. *Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika untuk Siswa SD Berbasis Aktivitas Budaya Dan Permainan Tradisional Masyarakat Kampung Naga*. Jurnal Siliwangi Vol. 1. No.1
- Indriasih Aini. 2015. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD*. Jurnal Pendidikan, Volume 16, Nomor 2
- Syaikhudin Ahmad. 2013. *Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Volume 01, Nomor 2.
- Mudiyanto Heru. 2017. *Differences Of Effectiveness Of Cooperative Learning Learning Model Type Teams Games Tournament (Tgt) And Group Working On Learning Result At Elemntary School*. Volume 1 nomer 1.
- Salam Abdus. 2015. *Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh* . Volume 3, Issue 3.
- Wicaksono Hanung, Arini Estiastuti, dkk, 2016. *pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran IPS berbasis KTSP kelas V*. Jurnal Kreatif