



**IMPLEMENTASI MEDIA MOMON UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA BERBASIS TEMATIK INTEGRATIF
DI SD NEGERI TEGALSARI 01 SEMARANG**

TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan**

Oleh

MUH BUKHARI MASRURI

0103516092

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR KONSENTRASI PAUD

PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

TAHUN 2020

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis dengan judul “Implementasi Media Momon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Berbasis Tematik Integratif di SD Negeri Tegalsari 01 Semarang” karya,

Nama : Muh Bukhari Masruri

NIM : 0103516092

Program Studi : Pendidikan Dasar (Pendidikan Dasar Anak Usia Dini)

Telah dipertahankan dalam sidang panitia ujian tesis Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis tanggal 2 Januari 2020.

Semarang, 02 Januari 2020

Panitia Ujian

Ketua,



Prof. Dr. Ida Zulaeha, M. Hum

NIP. 197001091994032001

Sekretaris,



Dr. Sri Wardani, M. Si

NIP. 195711081983032001

Penguji I,



Dr. Sri Sularti Dewanti Handayani, M.Pd

NIP. 195706111984032001

Penguji II,



Dr. Sunarto, M. Hum

NIP. 196912151999031001

Penguji III,



Prof. Dr. Tri Joko Raharjo, M.Pd

NIP. 195903011985111001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul “IMPLEMENTASI MEDIA MOMON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA BERBASIS TEMATIK INTEGRATIF DI SD NEGERI TEGALSARI 01 SEMARANG” karya,

Nama : Muh Bukhari Masruri

NIM : 0103516092

Program Studi : Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Ujian Tesis.

Semarang, Desember 2019

Penguji I,



Prof. Dr. Tri Joko Raharjo, M.Pd

NIP.1959030111985111001

Penguji II,



Dr. Sunarto, S.Sn., M.Hum

NIP. 196912151999031001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan karya ini

Semarang, Januari 2020

Yang membuat pernyataan



Muh Bukhari Masruri

NIM: 0103516092

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Terakhir bukan berarti kalah, awal bukan berarti juara tetapi yang mampu menghadirkan kebaikan baginya dan sekitarnya itulah hakikat hidup. Kebaikan yang hakiki adalah yang hadir disaat kita seharusnya menyerah namun menghamba, paham dan mengerti bahwa sujud akhir demi Sang Maha Agung”.

PERSEMBAHAN :

- Karya ini saya persembahkan kepada almamater Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Muh Bukhari Masruri. 2019. “Implementasi Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Berbasis Tematik Integratif di SD Negeri Tegalsari 01 Semarang”. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD. Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Tri Joko Raharjo, M.Pd, Pembimbing II Dr. Sunarto, S. Sn., M.Hum.

Kata Kunci: media momon (monopoli modifikasi), hasil belajar matematika, pembelajaran tematik integratif.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk dapat mencapai hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat maksimal apabila dalam proses pembelajaran guru melakukan usaha-usaha tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan karena dalam pengamatan peneliti di SD Negeri Tegalsari 01 dalam mengajar guru belum menggunakan media pembelajaran dan nilai Matematika siswa belum mencapai KKM yaitu 70. Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti akan meneliti tentang media Momon dan hasil belajar Matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media momon (monopoli modifikasi) terhadap kemampuan memahami nilai tempat penyusun bilangan dua angka dan hasil belajar matematika pada anak kelas I Sekolah Dasar. Subjek penelitian ini adalah anak kelas I SD Negeri Tegalsari 01 kelas A sebanyak 20 anak sebagai kelas eksperimen dan anak kelas I SD Negeri Tegalsari 01 kelas B sebanyak 24 anak sebagai kelas kontrol. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*.

Hasil penelitian pada kemampuan memahami nilai tempat penyusun dua angka dan hasil belajar matematika menunjukkan rerata nilai tes awal pada kelas eksperimen 7,13 dan kelas kontrol 7,34, sedangkan untuk rerata nilai tes akhir pada kelas eksperimen 8,09 dan kelas kontrol 7,50. Berdasarkan hasil penelitian tersebut tampak bahwa media monopoli efektif dapat meningkatkan hasil belajar kelompok kontrol dengan ditandai peningkatan hasil tersebut.

Simpulan penelitian ini adalah penggunaan media momon (monopoli modifikasi) secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada pembelajaran tematik pada materi mengenal benda hidup dan tak hidup di sekitar kita dan menjelaskan nilai tempat penyusunan dua bilangan. Dari hasil penelitian ini, disarankan kepada guru untuk menggunakan media momon (monopoli modifikasi) dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Muh Bukhari Masruri. 2019. "The Implementation of Monopoly Media to Improve Learning Outcomes Mathematic in Integrative Thematic Learning at SD Negeri Tegalsari 01 Semarang. Supervisor I Prof. Dr. Tri Joko Raharjo., Supervisor II Dr. Sunarto, S. Sn., M.Hum.

Keywords : momon (modification of monopoly media), mathematic learning outcomes, integrative thematic learning

Education is a conscious and planned effort to create an atmosphere of learning and learning process in order to achieve learning outcomes. The learning outcomes can be maximum if in the learning process the teacher makes certain efforts, so that students can learn to achieve the learning objectives. The use of learning media is very essential because based on the researches observation at SD Negeri Tegalsari 01, the teachers have not used learning media yet and the students Mathematics scores have not reached the KKM (Minimum Learning Mastery Standard) which is 70. For the reason, in this study, the researcher will examine Momon (Modification of Monopoly Media) as mathematics learning media and observe the Mathematics learning outcomes.

The purpose of this study is to analyze the effectiveness of Momon (Modification of Monopoly media) on the ability of understanding the place value with two digit numbers and the results of thematic learning in grade 1 elementary school students. The subjects of this study were grade 1 students at SD Negeri Tegalsari 01 and class B which has 24 students acted as the control group. This study was used quasi experimental design methods with nonequivalent control group design.

The results of the study on the understanding ability towards the place value with two digit numbers and thematic learning outcomes show the average score of initial test scores in the experimental group is 7.13 and the control group is 7.34. Meanwhile, for the average score of final test scores in the experimental group is 8.09 and the control group is 7.50. Based on these results, it

appears that the Monopoly media can effectively improve the learning outcomes of the control group.

The conclusion of this research is that the use of Monopoly game as learning media can effectively improve the results of thematic learning on the lesson of recognizing the living and non-living objects around us and explain the value of the place consisting two numbers. In addition, Monopoly can effectively influence the understanding of the place value with two digit numbers. From the results of this study, it is recommended for teachers to use Monopoly as media in the learning process.

PRAKATA



Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas karunia yang telah diberikannya sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Implementasi Media Momon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Berbasis Tematik Integratif Di SD Negeri Tegalsari 01 Semarang" selesai sesuai dengan waktu yang diharapkan, kemudian shalawat dan salam penulis ucapkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW, karena berkat perjuangan beliau kita bisa merasakan kemilau dunia seperti saat sekarang ini.

Penulisan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada para pembimbing: Prof. Dr. Tri Joko Raharjo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. Sunarto, S.Sn., M.Hum, selaku Dosen Pembimbing II atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan selama proses penulisan tesis ini.

Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, di antaranya:

1. Rektor Pascasarjana UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh dan menimba ilmu pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Direktur Program Pascasarjana UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk mengenyam pendidikan pada Universitas Negeri Semarang.

3. Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD Pascasarjana UNNES telah memberikan masukan dalam proses penulisan tesis.
4. Dr. Sri Sularti Dewanti Handayani M.Pd., sebagai validator yang telah memberi masukan dalam pengembangan penelitian ini.
5. Kepala Sekolah SD Negeri Tegalsari 01 Suranto, S.Pd., yang telah memberikan izin untuk penelitian di sekolah tersebut dan guru kelas I SD Negeri Tegalsari 01 Lilys Wuryanti, S.Pd., dan Enik Heri P. atas izin penelitian dan fasilitas yang diberikan.
6. Seluruh teman-teman Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan saran dan masukan dalam menyelesaikan tesis ini.
7. Kakak tercinta F. Uti Istiqomah yang selalu mendorong dan doanya dalam menyusun tesis.
8. Kedua orangtua saya tercinta Bapak H. Muhammad Timbul Wiyono dan Ibu Hj Umi Salamah yang tidak bosan-bosan berdo'a dan memberikan dorongan semangat untuk dapat menyelesaikan pendidikan, serta segenap keluarga besar yang selalu mendukung.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan keterbatasan pengetahuan. Untuk itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan tesis ini. Semoga bermanfaat bagi kita semua.

Semarang, Januari 2020

Muh Bukhari Masruri
0103516092

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Pembatasan Masalah	13
1.4 Cakupan Masalah	14
1.5 Rumusan Masalah	14

1.6 Tujuan Penelitian	15	
1.7 Manfaat Penelitian	15	
 BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA - BERFIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN		
2.1 Kajian Pustaka	18	
2.2 Kerangka Teoritis Tentang Variabel Dependent (Terikat)	30	
2.2.1 Pengertian Belajar ..	30	
2.2.2 Pengertian Bermain	32	
2.2.3 Pengertian Hasil Belajar Siswa	34	
2.2.4 Pengertian Pembelajaran Tematik	43	
2.3 Kajian Teoritis Tentang Variabel Independent (Bebas)	49	2.3.1
Media Pembelajaran	49	
2.3.2 Pengertian Media Pembelajaran	49	
2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	53	
2.3.4 Manfaat Media Pembelajaran	55	
2.4 Media Momon (Monopoli Modifikasi) ..	56	
2.4.1 Pengertian Media Momon ..	56	
2.4.2 Desain Media Momon	58	
2.4.3 Bahan dan Alat yang Digunakan	58	
2.4.4 Cara Membuat Media Momon	59	
2.4.5 Prosedur Penggunaan dalam Pembelajaran	60	
2.4.6 Kelebihan Media Momon	61	
2.4.7 Kekurangan Media Momon ..	62	
2.4.8 Gambaran Media Momon	63	
2.5 Kerangka Berfikir	63	
2.6 Hipotesis Penelitian	64	

BAB III METODE PENELITIAN	66
3.1 Metode Penelitian.....	66
3.2 Desain Penelitian	66
3.3 Lokasi dan Subyek Penelitian	68
3.4 Variabel Penelitian	69
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	69
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas	70
3.7 Teknik Analisis Data	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
4.1 Hasil Penelitian	76
4.1.1. Uji Prasyarat	76
4.1.1.1 Uji Normalitas	76
4.1.1.2 Uji Homogenitas	77
4.2 Hasil Pembelajaran	78 4.2.1
Hasil Pembelajaran Kelompok Eksperimen	78
4.2.2 Hasil Pembelajaran Kelompok Kontrol	82
4.2.2.1 Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik	82
4.2.3 Uji Independen Sample T-test	85
4.2.4 Analisis N-Gain	88
BAB V PENUTUP	91
5.1 Simpulan	91
5.2 Implikasi	91
5.3 Saran	90

DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	100

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Tabulasi Kajian Pustaka	26
Tabel 3.1 Langkah <i>treatment</i> menggunakan TTS Bergambar	61
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penguasaan Kosakata	63
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Menulis Permulaan	64
Tabel 3.4 Data Kevalidan Butir Soal	66
Tabel 3.5 Data Reliabilitas Soal	66
Tabel 3.6 Hasil Validasi Ahli Perangkat Pembelajaran	67
Tabel 3.7 Konversi Data Skala Empat (Validasi)	68
Tabel 3.8 Konversi Data Hasil belajar	69
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Penguasaan Kosakata	71
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Menulis Permulaan	72
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Penguasaan Kosakata	73
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Menulis Permulaan	73
Tabel 4.5 Hasil Penguasaan Kosakata Kelompok Eksperimen	74
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Paired Samples Tests Statistic</i> Penguasaan Kosakata	76
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i> Penguasaan Kosakata Kelompok	77
Tabel 4.8 Hasil Menulis Permulaan Kelompok Eksperimen	78
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Paired Samples Tests Statistic</i> Menulis Permulaan	80

Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i> Menulis Permulaan	81
Tabel 4.11 Hasil Penguasaan Kosakata Kelompok Kontrol	81
Tabel 4.12 Hasil Uji <i>Paired Samples Tests Statistic</i> Penguasaan Kosakata	83
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i> Penguasaan Kosakata	83
Tabel 4.14 Hasil Menulis Permulaan Kelompok Kontrol	84
Tabel 4.15 Hasil Uji <i>Paired Samples Tests Statistic</i> Menulis Permulaan	86
Tabel 4.16 Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i> Menulis Permulaan	87
Tabel 4.17 Hasil Uji Independen t-Test Penguasaan Kosakata	88
Tabel 4.18 Hasil Uji Independen t-Test Kemampuan Menulis Permulaan	91
Tabel 4.19 Hasil N-Gain Penguasaan Kosakata	93
Tabel 4.20 Hasil N-Gain Menulis Permulaan	94

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Melengkapi dan menebalkan dalam TTS	39
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	55
Gambar 3.1 <i>Nonequivalent Control Group Desain</i>	58
Gambar 4.1 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Penguasaan Kosakata Kelompok Eksperimen	76
Gambar 4.2 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Menulis Permulaan Kelompok Eksperimen	79
Gambar 4.3 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Penguasaan Kosakata Kelompok Kontrol	82
Gambar 4.4 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Menulis Permulaan Kelompok Kontrol.....	86
Gambar 4.5 Hasil <i>Posttest</i> Penguasaan Kosakata	90
Gambar 4.6 Hasil <i>Posttest</i> Menulis Permulaan	92

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman	
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Eksperimen	100
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelompok Kontrol	107
Lampiran 3 Silabus Kelompok Eksperimen	114
Lampiran 4 Silabus Kelompok Kontrol	121
Lampiran 5 Media Monopoli Modifikasi (Momon)	134
Lampiran 6 Instrumen Penelitian Media Momon	135
Lampiran 7 Daftar Nama Siswa Kelas I A (Kelompok Eksperimen)	138
Lampiran 8 Daftar Nama Siswa Kelas I A (Kelompok Kontrol)	139
Lampiran 9 Data Kelas Eksperimen (Pretest dan Posttest)	140
Lampiran 10 Data Kelas Kontrol (Pretest dan Posttest).....	142
Lampiran 11 Hasil Prestest Posttest Matematika Kelompok Eksperimen dan Kontrol	144
Lampiran 12 Uji Homogenitas Pretest (Hasil Belajar Matematika)	145
Lampiran 13 Uji Homogenitas Posttest (Hasil Belajar Matematika)	146
Lampiran 14 Uji T-Test	147
Lampiran 15 Uji N-Gain Pretest dan Posttest (Kelompok Ekperimen dan Kontrol)..	148
Lampiran 16 Uji Normalitas Data Pretest Kelompok Eksperimen dan Kontrol	149

Lampiran 17 Uji Normalitas Data Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol	150
Lampiran 18 Uji Paired Sample T-Test Kelompok Eksperimen	151
Lampiran 19 Uji Paired Sample T-Test Kelompok Kontrol	152
Lampiran 20 Uji Validitas Instrumen	153
Lampiran 21 Uji Reliabilitas Instrumen	154
Lampiran 22 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	155
Lampiran 23 Surat Ijin Penelitian (kepada Sekolah dari Universitas) ..	157
Lampiran 24 Dokumentasi Penelitian	158

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Dewani (2011: 1) pengertian pendidikan yang baik adalah pendidikan yang bermutu yang menjadi prasyarat untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa dan di dalam prosesnya selalu memerlukan perbaikan dan perkembangan.

Pendidikan, menurut Ki Hajar Dewantara yaitu: “Pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan budi pekerti (karakter, kekuatan bathin), pikiran (*intellect*) dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakat”. (Raharjo, 2014: 3). Dalam UU No 20 tahun 2000 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 berbunyi bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu pendidikan yang bertanggung jawab yang menyenangkan pada masa kanak-kanak adalah bermain. Bermain merupakan salah satu aktivitas yang sangat disukai

anak dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat digunakan sebagai salah satu cara metode belajar di sekolah. Bermain merupakan aktivitas yang menggembirakan mempunyai arti dalam kehidupan anak yaitu mampu membawa anak ke perubahan yang baik dalam berbagai aspek kehidupannya. Menurut Plato dalam Tedjasaputra (2001) bahwa bermain mempunyai nilai praktis dalam kehidupan anak.

Bermain bagi anak mempunyai arti penting terhadap perkembangan fisik, psikis, maupun sosial anak. Melalui bermain secara fisik anak akan mengalami perubahan dalam hal pertumbuhan dan perkembangan fisika anak seperti bertambahnya berat dan tinggi badan serta kemampuan ototnya semakin berkualitas walaupun jumlah serabut dan bentuk otot relatif tetap, melalui bermain juga dapat meningkatkan dan mempertahankan kebugaran jasmani anak, anak tidak mudah lelah dan tetap bugar walaupun selalu beraktivitas secara terus menerus dalam kesehariannya.

Secara psikis aktivitas bermain juga mampu membantu perkembangan jiwa anak secara wajar dalam hal tingkah laku, emosi, kecerdasan, keberanian, rasa percaya diri. Melalui bermain anak akan semakin matang dalam perkembangan emosinya dan mampu mengendalikan emosinya secara nyata. Kecerdasan anak akan bertambah dengan baik karena melalui bermain anak selalu menghadapi berbagai masalah yang harus dihadapi melalui proses berpikir dengan cepat dan tepat, termasuk kreativitas anak juga berkembang.

Secara sosial anak mampu mengembangkan kemampuan kerjasama, toleransi, saling percaya, menghormati, menghargai, jujur, disiplin, taat peraturan. Kemampuan kerjasama akan berkembang dengan baik melalui bermain terutama permainan kelompok untuk mencapai tujuan bersama-sama. Tanpa adanya kerjasama yang baik dapat dipastikan

tujuan tidak dapat dapat dicapai bersama-sama. Dalam kerjasama akan terbentuk sikap saling percaya, saling menghormati antara anggota yang satu dan anggota lainnya.

Dalam mencapai pendidikan yang membentuk watak serta peradaban bangsa diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan dapat tercapai apabila proses belajar mengajar di sekolah benar-benar efektif dan efisien serta dapat berguna untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan Tjalla (2013) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan suatu rangkaian proses panjang yang bermuara pada bagaimana menyiapkan anak didik untuk mampu menjalankan kehidupan (*preparing children for life*), dan bukan sekedar mempersiapkan anak-anak didik untuk menjadi manusia yang hanya mampu menjalankan kehidupannya. Dalam menjalankan kehidupannya peserta didik memerlukan suatu pembelajaran yang disusun dengan komponen yang terpadu antara dengan konsep-konsep dan materi yang tepat dengan lingkungan sekitar.

Pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen terpadu untuk mencapai suatu tujuan. Komponen dalam pembelajaran meliputi tujuan, guru/pendidik, siswa, metode, media, sarana dan lingkungan belajar. Pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peran-peran tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, Mulyasa (2015: 132). Dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan dibutuhkan suatu pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memadukan antara materi, media, model, peran orang tua serta guru dalam mencapai tujuan pendidikan bersama.

Pembelajaran tidak hanya mencapai tentang nilai dan materi, namun juga mengedepankan keterpaduan yang baik antara materi dengan kondisi lingkungan siswa.

Proses pembelajaran terdapat kegiatan belajar yang dilakukan oleh setiap individu di lingkungan belajarnya. Belajar sendiri diartikan sebagai usaha sadar untuk merubah pola tingkah laku manusia sehingga mengalami perubahan-perubahan dalam setiap perkembangannya, seperti yang tertulis dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Hal ini sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV pasal 5 ayat 1 bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Kegiatan pembelajaran dibutuhkan suatu pengajaran sebagai proses membimbing kegiatan belajar.

Menurut Hamalik (2014) menyatakan bahwa kegiatan mengajar hanya bermakna apabila terjadi kegiatan belajar siswa. Pembelajaran terjadi interaksi antar siswa dengan lingkungan, dan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Rasa aman pada anak diperoleh dari suatu proses belajar yang menjadikan anak menjadi bermakna. Pembelajaran bermakna menurut Ausubel David (1963) merupakan suatu proses mengkaitkan informasi baru pada konsep-konsep yang

relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif adalah fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat siswa.

Peningkatan mutu pendidikan dapat tercapai apabila proses belajar mengajar di sekolah benar-benar efektif dan efisien serta dapat berguna untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan. Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dan guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas. Proses pembelajaran di sekolah dapat berlangsung dengan baik apabila dalam kegiatannya terjadi interaksi yang komunikatif antara guru dan siswa, guru dan guru, serta antara siswa dan siswa. Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas, maka kompetensi pedagogik menuntut guru agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik jika guru dapat merencanakan atau merancang pembelajaran dengan sistematis dan cermat. Proses belajar yang cermat sendiri dapat dipengaruhi oleh dua **faktor**. Dua faktor tersebut didapat dalam teori Gagne dalam proses belajar.

Menurut Gagne di dalam proses belajar terdapat dua fenomena yaitu meningkatnya ketrampilan intelektual sejalan dengan meningkatnya umur serta latihan yang diperoleh individu dan belajar akan lebih cepat bila strategi kognitif dapat dipakai dalam memecahkan masalah secara efisien. Gagne pun menyimpulkan beberapa macam hasil belajar yaitu ada ketrampilan intelektual atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di

sekolah. (Aunurrahman, 2009: 47). Salah satu komponen yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Kata *media* berasal dari bentuk jamak kata *medium* yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar (Hernawan, Asep Herry, dkk. 2007). Pengertian Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Istilah media dalam bidang pembelajaran disebut juga media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan (Hernawan, Asep Herry, dkk. 2007).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali, monopoli berarti berdagang sendiri, atau orang lain tidak boleh ikut serta, serta modifikasi yaitu memberikan sentuhan/ tambahan lain dalam sebuah hal. (KBBI, 2015: 256). Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tahapan berfikir siswa sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkritkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Sebagaimana dalam teori Piaget, anak pada usia 7-12 tahun masih berada dalam tahap berfikir operasional kongkrit, artinya bahwa siswa/siswi usia sekolah dasar belum bisa berfikir formal dan abstrak. Matt Jarvis (2011: 148). Pada tahap ini anak-anak dapat memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda kongkrit. Penyampaian materi menggunakan media akan memberikan tanggapan yang jelas karena materi pelajaran tidak diterima secara verbal saja tetapi memungkinkan intraksi secara

langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, sehingga dapat menimbulkan kegairahan atau motivasi belajar. Ada berapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain (Fadlillah, 2012: 212). Media pembelajaran yang baik dan tepat berdasarkan dengan kurikulum terkini yang disahkan oleh pemerintah yaitu kurikulum 2013.

Pembelajaran haruslah mengacu pada kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013. Pada tahap ini anak-anak dapat memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda kongkrit. Penyampaian materi menggunakan media akan memberikan tanggapan yang jelas karena materi pelajaran tidak diterima secara verbal saja tetapi memungkinkan intraksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, sehingga dapat menimbulkan kegairahan atau motivasi belajar. Kurikulum 2013 disebut juga dengan kurikulum Tematik Integratif yaitu dengan adanya tema yang telah diintegrasikan (digabungkan) menjadi satu tema tertentu. Penggabungan tema tersebut juga harus sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Menurut Kemendikbud dalam buku berjudul *Selalu Berhemat Energi*: kompetensi yang diharapkan dari seorang lulusan SD/MI dirumuskan memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkrit. Kemampuan tersebut diperjelas dalam kompetensi inti yang salah satunya adalah menyajikan pengetahuan dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang estetis, atau dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak sehat, beriman, berakhlak mulia. Kompetensi tersebut dirancang untuk dicapai melalui proses pembelajaran berbasis penemuan (*discovery*

learning) melalui kegiatan-kegiatan berbentuk tugas (*project based learning*) yang mencakup proses-proses mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan (Kemendikbud: 2013).

Berdasarkan hasil pengamatan penulis secara langsung di SD Negeri Tegalsari 01 Semarang, ada beberapa masalah dari pelaksanaan kurikulum Tematik Integratif tersebut. Beberapa permasalahan tersebut dapat ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, materi yang disampaikan belum tersampaikan dengan baik. Proses penyampaian informasi dari guru masih pembelajaran yang lebih fokus kepada penyampaian informasi secara lisan. Model pembelajaran ini menjadikan siswa memperoleh hasil belajar yang kurang maksimal khususnya pada Tema 7. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada Tema 7 yang rata-rata masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 70 pada pembelajaran tematik khususnya pada mata pelajaran Matematika. Dari 24 siswa yang mengikuti pembelajaran di kelas I pada saat pembelajaran nilai rata-rata kelas yaitu nilai 65.

Pada mata pelajaran IPA siswa belum dapat membedakan mengenai benda hidup dan tak hidup. Sebagai gambaran pada saat KBM siswa diberikan 5 gambar yaitu ikan, meja, kursi, kuda dan roda. Pada saat guru menunjukkan ikan termasuk benda hidup atau tidak hidup, 90% siswa dapat menjawab benar bahwa ikan termasuk benda hidup. Pada saat gambar meja dan kursi ditunjukkan 60% siswa masih menjawab benda hidup karena menurut siswa bahwa meja dan kursi memiliki kaki, sedangkan 40% siswa menjawab benar termasuk dalam benda tak hidup karena tidak bisa berdiri, jalan-jalan dan makan. Kuda termasuk benda hidup 98% siswa menjawab benar karena menurut mereka dia sering

melihat kuda. Kuda dapat berlari dan makan. Pada saat roda ditunjukkan oleh siswa untuk menjawab 25% siswa menjawab bahwa roda termasuk benda hidup karena bisa berlari. Menurut mereka roda bisa berlari sendiri.

Selain permasalahan tersebut alasan penelitian adalah dikarenakan dalam penelitian ini peneliti masih dalam tugas mengajar di Sekolah Dasar sebagai guru kelas Sekolah Dasar. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mencoba untuk memaksimalkan waktu dalam penelitian untuk mencapai tujuan/ hasil yang maksimal, namun tidak meninggalkan tugas kedinasan/ mengajar sebagai guru kelas. Dari kedinasan untuk perizinan tugas belajar haruslah dekat dengan lokasi mengajar/ maksimal jarak tempuh dari lokasi mengajar yaitu masih satu gugus yaitu gugus argo kawi se-kecamatan candisari Semarang. Hal tersebut menjadikan peneliti mencoba mencari solusi dengan melaksanakan penelitian dalam satu lokasi kerja/ mengajar agar tidak mengganggu tugas mengajar secara kedinasan.

Dalam permasalahan di siswa di SD tersebut perlu diatasi dengan adanya perubahan model pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Hal ini dikarenakan belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penuangan informasi kedalam pikiran/ benak siswa secara instan dan cepat. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Hal yang bisa membuahkan hasil belajar yang maksimal dengan kegiatan belajar aktif dan media yang mencakup materi tentang benda hidup dan tak hidup yaitu media Momon. Media Momon (Monopoli Modifikasi) adalah salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pengertian media monopoli oleh Congleton Roger D (1989) hal. 175-190 dalam *journal of Economic Behavior & Organization Scopus* dengan judul “*Efficient Status Seeking: Externalities, and The Evolution of Status Games*” dapat diartikan bahwa permainan pencari status kemenangan adalah dimana status individu ditentukan oleh pengeluaran yang relative untuk mencari kemenangan yang mutlak daripada hanya terkenal dalam permainan. Hal ini berarti bahwa kemenangan menjadi hal utama dalam permainan monopoli.

Melanjutkan penelitian diatas, Ritzberger Klaus, dkk (1995) hal. 247-274 dalam *journal of Economic Psychology* dengan judul “*On Durable Goods Monopolies an Experimental Study of Intrapersonal Price Competition and Price Discrimination Over Time*” diketahui bahwa solusi untuk permainan monopoli tersebut dibuat untuk mengetahui cara berjalan yang terbatas atau tidak terbatas. Dalam eksperimen di kelas dengan 2 atau 3 periode penjualan potensial dan meningkat dari faktor diskon. Permainan memprediksi untuk kasus-kasus baik kompetisi harga atau persaingan harga.

Media Momon (Monopoli Modifikasi) dapat didefinisikan suatu media visual berbentuk permainan yang disusun berdasarkan dari permainan monopoli. Aturan permainan dengan cara dimainkan sesuai dengan jumlah angka yang keluar dalam dadu. Penyusunan media Momon disesuaikan dengan tema mata pelajaran kelas I yang didesain berisi bilangan puluhan dan satuan dimana dapat dimainkan agar siswa dapat menjelaskan nilai tempat untuk puluhan dan satuan. Media Momon sendiri berbentuk permainan monopoli tematik dimana didalamnya terdapat bilangan-bilangan yang meliputi bilangan

puluhan dan satuan sehinggaiswa dapat mengetahui nilai tempat bilangan untuk puluhan dan satuan.

Dalam memahami materi saat bermain monopoli, anak-anak juga didorong untuk dapat bermain dan memenangkan permainan. Selain memenangkan permainan perlu pula dilakukan adanya strategi untuk menjawab pada saat anak mendapat kartu merah dan kartu biru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Baskin Jonathan (1987) hal. 312-319 dalam jurnal Scopus *The review of Economics and Statistics* dengan judul “Corporate Liquidity In Games of Monopoly Power” bahwa: monopoli dapat menjadikan perusahaan mengalami kemajuan dalam hal penjualan produk dan berkompetisi. Monopoli menjadikan manusia menjadi pemain yang mengetahui strategi dalam bermain agar memenangkan permainan. Permainan monopoli memerlukan strategi agar pemain tidak berhenti karena kesalahan dalam melempar dadu. Dari definisi diatas dapat diartikan bahwa media Momon (Monopoli Modifikasi) dapat didefinisikan suatu media yang berbentuk permainan monopoli yang didesain membuat siswa paham tentang materi memahami nilai tempat bilangan dua angka dan membedakan benda hidup dan tak hidup.

Berdasarkan teori dan berbagai uraian latar belakang di atas, maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media Momon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Berbasis Pembelajaran Tematik Integratif Di SD Negeri Tegalsari 01 Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan pada kelas I SDN Tegalsari 01 Semarang tentang Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di sekitarku. Sub Tema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita. Maka dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

- a. Penggunaan media pembelajaran yang belum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pada aspek kognitif anak
- b. Kegiatan pembelajaran pada aspek geometri dalam pengembangan kemampuan matematika kurang variatif
- c. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika belum dapat mencapai KKM
- d. Pemahaman siswa pada materi IPA membedakan benda hidup dan tak hidup belum dapat
- e. Siswa masih kesulitan dalam memahami nilai tempat puluhan dan satuan

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini hanya membahas:

- a. Pemanfaatan media Momon (Monopoli Modifikasi) yang dimaksud adalah suatu media yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam menjelaskan suatu nilai tempat, makhluk hidup dan tak hidup serta mengenalkan warna. Dalam penyusunan media Momon sendiri telah mengacu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang sesuai dengan tema. Tema yang dijadikan sebagai landasan dalam penelitian yaitu Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku
- b. Hasil belajar yang dimaksud adalah untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa dalam pembelajaran matematika berbasis tematik integratif dengan mengacu pada

Sub Tema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita. Berdasarkan penelitian, peneliti memperoleh hasil belajar siswa pada kelas 1 tema 7 di SDN Tegalsari 01 kurang dari KKM yaitu 70. Dari 24 orang siswa diperoleh hasil: 15 siswa memperoleh nilai 60, 5 siswa memperoleh nilai 65, 4 siswa memperoleh nilai 70.

1.4 Cakupan Masalah

Adapun cakupan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan menjelaskan makhluk hidup dan makhluk tak hidup pada materi Sub Tema I Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita, antara lain :

- a. Media pembelajaran yang digunakan merupakan media yang dapat meningkatkan hasil belajar
- b. Media pembelajaran Momon (Monopoli Modifikasi) digunakan untuk mengembangkan kemampuan geometri anak khususnya materi memahami nilai tempat penyusun lambang bilangan dua angka
- c. Media yang difokuskan pada dengan tema 7 benda hidup dan tak hidup.
- d. Subyek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas 1 (satu).

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah : “Apakah penggunaan media Momon secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar Matematika berbasis tematik integratif di SD Negeri Tegalsari 01 Semarang ?”

1.6 Tujuan Penelitian

a. Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media Momon terhadap hasil belajar Matematika berbasis pembelajaran tematik integratif siswa SD Negeri Tegalsari 01 Semarang

b. Tujuan khusus

- 1) Mendeskripsikan tentang keefektifan media Momon terhadap hasil belajar matematika berbasis pembelajaran tematik Sub Tema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita
- 2) Mengetahui keefektifan media Momon terhadap kemampuan memahami nilai tempat penyusun bilangan dua angka

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat tersebut dapat ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

a. Manfaat teoritis

Menambah bukti bahwa hasil belajar Matematika berbasis tematik integratif siswa kelas I SD dapat ditingkatkan melalui penggunaan media-media pembelajaran yang tepat.

b. Manfaat praktis

- 1) Bagi siswa

- a) Memotivasi siswa dalam proses pembelajaran tematik integratif sehingga hasil belajar meningkat Matematika dapat meningkat.
 - b) Meningkatkan hasil belajar Matematika siswa dalam proses pembelajaran tematik terintegratif
- 2) Bagi guru
- a) Memberikan arah dan pedoman bagi guru SD dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam proses pembelajaran tematik terintegratif.
 - b) Mengembangkan potensi guru dalam menciptakan dalam proses pembelajaran tematik terintegratif yang menarik dengan menggunakan media permainan monopoli modifikasi.
- 3) Bagi sekolah
- a) Sebagai bahan refleksi untuk senantiasa meningkatkan kualitas sumber daya dan kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik terintegratif
 - b. Memberikan kontribusi positif guna meningkatkan kualitas pembelajaran tematik terintegratif di SD Negeri Tegalsari 01
- 4) Bagi peneliti
- a) Memberikan masukan yang konstruktif untuk mengoreksi diri atas kurang terampilnya peneliti dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran.
 - b) Memberikan masukan kepada peneliti tentang kegiatan pembelajaran tematik terintegratif yang berhasil guna dalam penggunaan media pembelajaran.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN
HIPOTESIS PENELITIAN

1. Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka ini dipaparkan untuk mendukung dan menjadi landasan penelitian ini tentang efektivitas penggunaan media Momon (Monopoli Modifikasi). Penelitian dengan media pembelajaran bagi anak sudah banyak dilakukan oleh para peneliti dengan hasil positif. Hal ini yang memacu peneliti untuk meneliti pada materi yang berbeda yaitu tema Benda Hidup dan Tak Hidup dengan media permainan Monopoli Modifikasi (Momon). Permainan monopoli yang biasanya dipakai sebagai media bermain kini digunakan dalam media pembelajaran khususnya Matematika.

Pada permainan monopoli umumnya yang kita ketahui adalah suatu permainan yang menjadikan anak akan menjadi senang dalam membangun rumah, gedung, atau memiliki tanah yang menghasilkan uang. Uang yang biasanya dipakai dalam permainan monopoli berasal dari uang mainan yang bertujuan pula menjadikan anak senang karena seolah-olah mereka membangun, membeli bahkan menjual rumah, tanahnya dan mendapatkan uang. Ada pula aturan apabila lawan berhenti pada daerah lawan lainnya yang sudah dibeli maka mereka harus membayar. Meski demikian menurut peneliti ada hal lain yang bisa diambil dari permainan monopoli tersebut. Dalam penelitian kali ini akan dibahas mengenai permainan monopoli yang dimodifikasi sedemikian rupa agar siswa dapat memahami materi pelajaran yang diajarkan saat KBM.

Adapun penelitian relevan yang dijadikan kajian penelitian ini berasal dari berbagai sumber, yakni penelitian internasional dan nasional. Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran monopoli modifikasi dilakukan oleh beberapa peneliti. Penelitian yang dilakukan oleh berbagai ahli digunakan dalam hal mengetahui efektivitas media monopoli dalam pembelajaran. Penelitian yang serupa berkaitan dengan permainan monopoli

dilakukan oleh Budi Adi Prayogo (2017) .. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika menggunakan media monopoli. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II di SDN Langensari 02. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh hasil bahwa penilaian pakar ahli materi sebesar 92,64% dan ahli media sebesar 91.66% mampu meningkatkan ketuntasan klasikal lebih dari 75%.

Menurut Sidik Raharjo (2015) melakukan penelitian dengan media permainan monopoli dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan menumbuhkan nilai karakter siswa pada mata pelajaran konsentrasi IPA pada anak SD. Penelitian menggunakan 3 tahapan tahapan pendahuluan, pengembangan dan evaluasi. Dengan menggunakan instrument pengumpulan data yaitu teknik wawancara, validasi ahli, observasi, angket, dan lembar soal evaluasi bagi siswa. Berdasarkan penelitian dan pengembangan media diperoleh hasil kemampuan kognitif siswa sebesar 0.44 yaitu dalam kategori sedang dan ketuntasan klasikal siswa sebanyak 85%, yaitu sikap disiplin siswa 71.25%, rasa ingin tahu 76%, kerja keras 73.75%, dan tanggung jawab 78.75%.

Selaras dengan itu, Indira Asih (2017) melakukan penelitian dengan menggunakan media monopoli untuk meningkatkan kemampuan konsep Matematis pada siswa kelas V SD Cilegon. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode kuasi eksperimen, desain penelitian *nonequivalent control group design*. Teknik penarikan sampel menggunakan purposive sampling. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil penelitian yaitu terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis pada

siswa kelas V tentang materi bangun datar diperoleh hasil dari sebelum menggunakan media yaitu 65% menjadi 93%.

Tidak jauh pula penelitian yang dilakukan Yumarlin M.Z. (2013) tentang pengembangan permainan monopoli untuk kuis pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas 2 SD. Dengan menggunakan metode penelitian dan model penelitian pengembangan diperoleh hasil bahwa terdapat kenaikan prosentase dari siswa yang kurang memahami dalam pelajaran IPA menjadi paham yaitu dari awal 50% dari keseluruhan siswa menjadi 87% dari keseluruhan siswa. Media permainan monopoli secara efektif dapat menjadikan siswa memahami materi IPA yang diajarkan.

Hal lain juga menjadi pendukung penelitian ini. Menurut Pamelasari, dkk (2014) melakukan penelitian tentang penggunaan media monopoli sebagai sumber belajar untuk siswa SMP kelas VII diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan media monopoli siswa menjadi paham dari 30 siswa awalnya 55% menjadi 92%. Dapat disimpulkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP.

Selanjutnya Yushardi, dkk (2015) menunjukkan keberhasilan penelitian terhadap siswa di SMA N Arjasa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* dengan berbantu media monopoli dengan pendekatan problem solving. Hasil penelitian yang dilakukan diperoleh hasil bahwa model *cooperative learning* berbantu media monopoli signifikan mengalami kenaikan pada nilai 0.000 dengan aktivitas siswa aktif dan mendapatkan respon positif.

Lalu menurut Isnaini, Nur Annisa (2016) melakukan penelitian yang mengembangkan media monopoli akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

kelas X SMK N 4 Klaten. Peneliti melakukan model pengembangan media (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa media monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar dari rata-rata skor 0,22 menjadi 4,22. Dari skor 4,22 dikategorikan dalam kategori sangat layak dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Saputro Sulistyono, dkk (2014) dengan judul pembelajaran model *Teams Games Together (TGT)* menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga pada materi pokok sistem koloid ditinjau dari kemampuan memori. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) pengaruh pembelajaran model TGT menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga terhadap prestasi belajar siswa materi pokok sistem koloid, (2) pengaruh kemampuan memori tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar siswa materi pokok sistem koloid, (3) interaksi antara pembelajaran model TGT menggunakan media permainan monopoli dan ular tangga dengan kemampuan memori terhadap prestasi belajar siswa materi pokok koloid. Penelitian ini dengan metode eksperimen desain factorial 2x2. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Sragen. Sampel diambil dengan teknik cluster random sampling sejumlah 2 kelas. Kelas eksperimen pertama melakukan model TGT menggunakan permainan monopoli dan kelas eksperimen kedua menggunakan model TGT menggunakan permainan ular tangga. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes dan non tes (angket). Teknik tes untuk mengetahui prestasi belajar kognitif dan kemampuan memori, sedangkan teknik non tes (angket) untuk prestasi afektif. Analisis data dengan analisis variant 2 jalan dengan sel tak sama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tidak ada perbedaan pengaruh

pembelajaran model TGT menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga terhadap prestasi belajar, (2) ada perbedaan pengaruh antara kemampuan memori siswa pada kategori tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar kognitif siswa, (3) tidak ada interaksi antara pembelajaran model TGT menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga dengan kemampuan memori terhadap prestasi siswa.

Harahap Anita (2015) pada seminar nasional akuntansi dan keuangan melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa”. Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan menggunakan tes, observasi dengan sistem siklus. Selama penelitian, peneliti menghasilkan data bahwa pada saat pretest dengan populasi 40 siswa, 15 siswa (42,85%) yang tuntas belajar. Pada siklus I terdapat 23 siswa (65,71%) yang tuntas dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 31 siswa (88,57%). Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dari pretest sampai posttest pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.

Jafar, Andi Ferawati (2017) pada penelitian dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik” dengan jenis penelitian pre-eksperiment bertujuan untuk : (1) Mengetahui seberapa besar minat belajar fisika peserta didik dengan menggunakan media *Monopoly Games Smart*, (2) mengetahui minat belajar siswa dengan mata pelajaran fisika peserta didik pada kelas pada saat tidak diajarkan guru, (3) mencari perbedaan minat belajar fisika peserta didik pada kelas yang diajar dengan menggunakan media *Monopoly Game Smart* pada kelas VIII SMP

N 2 Baraka dengan keseluruhan populasi 77 siswa. Sampel menggunakan acak kelas dengan teknik pemadanan sampel sehingga diperoleh 2 kelas dengan jumlah keseluruhan 34 siswa. Hasil penelitian deskriptif menunjukkan kenaikan minat peserta didik yang diajar sebesar 88,76 dan kelas yang tidak menggunakan media *Monopoly Game Smart* dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart*.

Azizah Nur (2015) melakukan penelitian dengan judul penerapan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar SDN Lemahputro I Sidoarjo. Jenis penelitian yaitu PTK untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi siswa untuk belajar lebih baik. Pada siklus I mengalami peningkatan dari 83% menjadi 92% pada siklus II. Peningkatan respon siswa meningkat dari 73% menjadi 85%. Berdasarkan penelitian tersebut disimpulkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Purwaningsih Endang, dkk (2015) melakukan penelitian dengan judul efektifitas media permainan monopoli terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran akuntansi SMA. Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa pada pembelajaran. Penelitian dilakukan di SMA Santo Fransiskus Pontianak kelas XI. Rumus pengolahan data menggunakan analisis skor uji t ($\alpha=5\%$) diperoleh nilai Asymp.Sig (2 tailed) sebesar 0,005 menunjukkan adanya perbedaan skor pengamatan pada kelas eksperimen dan kelas control pada pembelajaran akuntansi. Menunjukkan efek yang dihasilkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Yani Ahmad, dkk (2018), dalam artikelnya yang berjudul edukasi Tb paru pengetahuan sikap kader posyandu melalui permainan simulasi monopoli. Menurutnya

dalam peningkatan pengetahuan tentang kasus TB paru melalui permainan monopoli TB ini diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa media monopoli secara signifikan dapat meningkatkan adanya pengetahuan dan sikap pola pikir masyarakat menjadi lebih baik untuk mengetahui pengetahuan tentang penyakit TB paru.

Jawandi Ahmad (2013) melakukan penelitian kepada siswa kelas V SD. Penelitian tersebut berjudul bimbingan kelompok dengan media permainan smart monopoli untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri Tumenggungan. Dalam penelitiannya di SDN Tumenggungan ini dia menggunakan populasi berjumlah 40 siswa dengan desain penelitiannya eksperiment. Sumber belajar sebagai acuan dalam penelitiannya diambil dari instrument tes kreativitas verbal, kemudian diperoleh hasil bahwa t hitung = 17.460 dibandingkan t tabel = 0,023 berarti t hitung > t tabel. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan smart monopoli secara efektif dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V.

Priatama G A (2014) melakukan penelitian dengan judul pengembangan media belajar kimia berbasis permainan monopoli pada materi asam-basa tingkat SMP. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan media permainan monopoli. Dalam penelitian menggunakan instrument lembar pengembangan media, lembar penilaian media dan lembar validasi isi. Hasil penelitian diperoleh hasil bahwa permainan monopoli berperan sebagai media belajar yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar siswa dengan diperoleh tujuan hasil pembelajaran di atas 80%.

Table 1.1 Tabulasi Kajian Pustaka

No	Peneliti	Topik/Tema	Metode	Hasil
1.	Budi Adi Prayogo (2017)	<i>Peran media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar matematika</i>	Eksperimen	Media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 75 %
2.	Sidik Raharjo (2015)	<i>Media permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan menumbuhkan nilai karakter siswa pada mata pelajaran IPA.</i>	Pengembangan	Penelitian menggunakan 3 tahapan tahapan pendahuluan, pengembangan dan evaluasi, kenaikan menjadi 85 %.
3.	Indira Asih (2017)	<i>Keefektifan media monopoli untuk meningkatkan kemampuan konsep matematis pada siswa kelas V SD Cilegon.</i>	Eksperimen	Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis pada siswa kelas V menjadi 93%.
4.	Yumarlin M.Z. (2013)	<i>Pengembangan permainan monopoli untuk kuis pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas II SD</i>	Pengembangan	Media permainan monopoli secara efektif dapat menjadikan siswa memahami materi IPA yang diajarkan.

5.	Pamelasari, dkk (2014)	<i>Penggunaan media monopoli sebagai sumber belajar untuk siswa SMP kelas VII</i>	Eksperimen	Media monopoli menjadikan siswa menjadi paham materi yang diajarkan menjadi 92%.
6.	Yushardi, dkk (2015)	<i>Pengaruh model pembelajaran Number Head Together (NHT) dengan berbantu media monopoli dengan pendekatan Problem Solving.</i>	Eksperimen	Media monopoli signifikan dapat meningkatkan aktivitas siswa dan respon positif.
7.	Nur Annisa (2016)	<i>Pengembangan media monopoli akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMK N 4 Klaten.</i>	R&D	Media monopoli secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
8.	Saputro Sulistyo, dkk (2014)	<i>Pembelajaran model Teams Games Together (TGT) menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga.</i>	Eksperimen	Pembelajaran dengan model TGT secara efektif dapat meningkatkan kemampuan memori dan hasil belajar.
9.	Harahap	<i>“Penggunaan Media</i>	Penelitian	Penggunaan media

	Anita (2015)	<i>Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa</i>	Tindakan Kelas (PTK)	monopoli dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.
10.	Jafar, Andi Ferawati (2017)	<i>“Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik”</i>	Eksperimen	Terdapat kenaikan minat peserta didik yang diajar sebesar 88,76
11.	Azizah Nur (2015)	<i>Penerapan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar SDN Lemahputro I Sidoarjo</i>	Eksperimen	Media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
12.	Purwaningsih Endang, dkk (2015)	<i>Efektifitas media permainan monopoli terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran akuntansi SMA.</i>	Eksperimen	Media monopoli secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar
13.	Yani Ahmad,	<i>Edukasi Tb paru</i>	Eksperimen	Monopoli secara

	dkk (2018),	<i>pengetahuan sikap kader posyandu melalui permainan simulasi monopoli.</i>		signifikan dapat meningkatkan adanya pengetahuan dan sikap pola pikir masyarakat menjadi lebih baik untuk mengetahui pengetahuan tentang penyakit TB paru.
14.	Jawandi Ahmad (2013)	<i>Bimbingan kelompok dengan media permainan smart monopoli untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri Tumenggungan.</i>	Eksperimen	Monopoli secara efektif dapat meningkatkan kreativitas siswa.
15.	Priatama G A (2014)	<i>Pengembangan media belajar kimia berbasis permainan monopoli pada materi asam-basa tingkat SMP.</i>	Pengembangan	Media permainan monopoli secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Dari beberapa penelitian yang dilakukan menggunakan media monopoli dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan media monopoli secara efektif mampu memberikan dan menjadikan keberhasilan penelitian. Penelitian dengan media monopoli mempunyai peran-peran antara lain dalam pengembangan, meningkatkan kreativitas, meningkatkan hasil belajar, dan memahami. Beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa secara jelas mampu memberikan keberhasilan dalam penelitian ini. Media monopoli secara efektif mampu menjadikan peneliti yakin bahwa media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar serta pemahaman materi pembelajaran.

2. Kerangka Teoritis Teori tentang Variabel *Dependent* (Terikat)

1. Pengertian belajar

Belajar menurut peneliti adalah suatu kegiatan yang terjadi di lingkungan sekolah dengan bantuan guru. Belajar sendiri dimaknai sebagai proses penyaluran materi pembelajaran dengan konsisten, dan terprogram. Belajar menuntut adanya disiplin yang tinggi agar tercapai hasil belajar yang maksimal. Selain dari pada hal itu menurut beberapa ahli dapat diartikan yang dimaksud dengan belajar yaitu sebagai berikut:

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (Hamalik, Oemar, 2011). Menurut pengertian ini dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dalam kegiatan pembelajaran, bukan hasil dari pembelajaran. Jadi yang dinamakan belajar adalah bukan

hanya penguasaan hasil latihan, namun pada perubahan kelakuan yang dialami siswa itu sendiri.

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu tanda orang dapat dikatakan sudah belajar akan terlihat pada perubahan tingkah lakunya, baik dari aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya (Sardiman, 2011).

“Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Slameto (2014) dalam merumuskan pengertian belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Gagne (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 10), belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang kompleks untuk memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Jadi menurut Gagne belajar adalah seperangkat

proses kognitif yang mengubah sifat stimulus lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Hilgrad (Wina Ssanjaya, 2009: 112), menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Dengan demikian belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan.

Menurut Mayer pengertian belajar sebagai perubahan yang relative permanen dalam pengetahuan dan perilaku seseorang yang diakibatkan oleh pengalaman (Benny A Pribadi, 2009: 8)

Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan beraksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungan dan dunia nyata. Adapun belajar yang baik adalah belajar dengan lokasi belajar yang baik, sarana belajar yang memadai dan pembimbing belajar/ guru yang berkompeten untuk menyamoaikan materi kepada siswa. Melalui proses belajar seseorang akan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik.

2. Pengertian hasil belajar siswa

Belajar memutuhkan suatu proses secara terus menerus. Proses belajar yang dimaksud adalah tahapan dari awal siswa sebelum memperoleh

pembelajaran hingga proses setelah memperoleh pembelajaran. Dengan proses belajar yang tepat maka akan tercipta situasi belajar yang kondusif serta hasil belajar yang maksimal, Proses belajar akan menghasilkan sesuatu hal yang dikatakan sebagai hasil belajar. Hasil belajar ini dapat dikatakan sebagai implementasi dari proses belajar. Menurut berbagai teori hasil belajar adalah sebagai berikut:

Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan (Oemar Hamalik, 2005: 27), sedangkan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan (Oemar Hamalik, 2005: 31).

Menurut (Oemar Hamalik, 2011) “hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2010). Selain itu berdasarkan teori pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2010: 5-6), hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak

memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis sintesis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan meneria atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut pendapat lainnya, hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 4). Dari sis guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggalatau puncak proses belajar.

Menurut taksonominya, Bloom (dalam Dimiyati, 2009: 26) membagi menjadi tiga ranah belajar, yaitu:

a. Ranah kognitif

1) Pengetahuan

Mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.

2) Pemahaman

Mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

3) Penerapan

Mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.

4) Analisis

Mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.

5) Sintesis

Mencakup kemampuan membentuk pola baru. Misalnya, kemampuan menyusun suatu program kerja.

6) Evaluasi

Mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil karangan.

b. Ranah afektif

1) Penerimaan

Mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. Misalnya, kemampuan mengakui adanya perbedaan-perbedaan.

2) Partisipasi

Mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Misalnya, mematuhi aturan, dan berpartisipasi dalam satu kegiatan.

3) Penilaian dan penentuan sikap

Mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap. Misalnya, menerima suatu pendapat orang lain.

4) Organisasi

Mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. Misalnya, menempatkan nilai dalam suatu skala nilai dan dijadikan pedoman bertindak secara bertanggung jawab.

5) Pembentukan pola hidup

Mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Misalnya, kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang disiplin.

c. Ranah Psikomotor

1) Persepsi

Mencakup kemampuan memilah-milahkan hal-hal secara khas, dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut. Misalnya, pemilihan warna, angka 6 (enam) dan 9 (sembilan), huruf b dan d.

2) Kesiapan

Mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup jasmani dan rohani. Misalnya, posisi start lomba lari.

3) Gerakan terbimbing

Mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan. Misalnya, meniru gerak tari, membuat lingkaran di atas pola.

4) Gerakan yang terbiasa

Mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya, melakukan lompat tinggi dengan tepat.

5) Gerakan kompleks

Mencakup kemampuan melakukan gerakan atau ketrampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien, dan tepat. Misalnya, bongkar-pasang peralatan secara tepat.

6) Penyesuaian pola gerakan

Mencakup kemampuan dalam mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya, ketrampilan bertanding.

7) Kreativitas

Mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya, kemampuan membuat tari kreasi baru.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar biasanya digunakan guru sebagai ukuran atau kriteria dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Nana Sudjana, 2004: 49-54) yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yaitu bidang kognitif (penguasaan intelektual, bidang afektif (kemampuan berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang motorik (kemampuan keterampilan bertindak/ berperilaku). Ketiga aspek tersebut dipandang sebagai hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Berikut ini unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek belajar tersebut:

a. Hasil belajar bidang kognitif

1) Hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*)

Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pola pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, peristilahan, pasal, hokum, bab, ayat, rumus, dsb.

2) Hasil belajar pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Untuk itu maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut.

3) Hasil belajar penerapan (*aplikasi*)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hokum dalam situasi yang baru, misalnya memecahkan masalah persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hokum dalam suatu persoalan.

4) Hasil belajar analisis

Analisis adalah kesanggupan memecahkan atau mengurai suatu integritas/ kesatuan yang utuh menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti atau mempunyai tingkatan atau hirarki.

5) Hasil belajar sintesis

Sintesis adalah lawan dari analisis. Apabila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.

6) Hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya dan kriteria yang dipakai.

b. Hasil belajar bidang afektif

- 1) *Receiving/ attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan/ stimulus dari luar yang datang kepada siswa.
- 2) *Responding/ jawaban*, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- 3) *Valuing/ penilaian*, yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
- 4) *Organiatation/ kelompok organisasi*, yakni pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi.
- 5) *Internalisasi nilai/ karakteristik nilai*, yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Hasil belajar bidang psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak individu (seseorang) ada enam tingkatan yakni:

- 1) Gerakan refleks/ keterampilan pada gerakan yang tidak sadar
- 2) Keterampilan pada gerakan-geraka dasar
- 3) Kemampuan perseptual termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motoris, dll

- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan
- 5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan *ekspresif* dan *interpretatif*

Pengertian lain tentang hasil belajar dari *Sage Journal* penelitian oleh Muse Kathryn dkk (2006) dengan judul “*Computer gaming and interactive simulations for learning: A meta-analysis*”, dikatakan bahwa permainan komputer dan interaksi untuk belajar dengan meta analisis. Ditemukan analisis hasil penelitian dari seluruh orang dan berbagai situasi bahwa permainan dan simulasi interaksi lebih dominan untuk memperoleh hasil pengetahuan kognitif. Menurutnya dikatakan bahwa:

”...it was found that across people and situations, games and interactive simulations are more dominant for cognitive gain outcomes”(Muse Kathryn dkk. 2006: 229-243)

Dalam penelitian ini hasil belajar yang ingin dicapai adalah hasil belajar kognitif setelah melakukan pembelajaran menggunakan media Momon pada materi menjelaskan nilai tempat penyusun lambang bilangan dua angka dan cara membacanya pada pembelajaran tematik integratif kelas I SDN Tegalsari 01 Semarang.

Dari beberapa pendapat dan teori disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses yang dilakukan secara berulang-ulang yang

menunjuk pada prestasi belajar. Hasil belajar dikatakan berhasil apabila siswa sudah memahami belajar serta diiringi dengan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Yang dimaksud prestasi belajar disini adalah derajat perubahan tingkah laku yang dimiliki oleh siswa.

Adapun hasil belajar yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tercapainya peningkatan hasil belajar yang maksimal pada pembelajaran tentang materi benda hidup dan tak hidup dengan menggunakan kurikulum terkini. Kurikulum yang terkini adalah kurikulum yang menggabungkan beberapa mata pelajaran (tematik integratif) dalam suatu tema.

3. Pembelajaran tematik

a. Pengertian pembelajaran tematik

Menurut peneliti dapat diketahui bahwa pembelajaran tematik adalah suatu proses dimana terdapat siswa sebagai subjek, materi sebagai hal berharga yang ingin dibagikan dengan menggunakan model/ cara pengajaran demi terwujudnya tujuan pembelajaran yaitu manusia yang cerdas dan berakhlak mulia. Tujuan pembelajaran yang dihasilkan berupa manusia cerdas dan berakhlak mulia sesuai dengan kurikulum terkini yaitu K-13 yang dipaparkan oleh dinas pendidikan mengenai pembelajaran tematik yang menghasilkan manusia yang berakal dan berakhlak mulia yang dikemas dalam sebuah pembelajaran berkarakter dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema tertentu.. Sebelum membahas mengenai

pembelajaran tematik, kita dapat diketahui terlebih dahulu pengertian pembelajaran yaitu sebagai berikut:

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan terencana oleh guru untuk mengkondisikan siswa baik individu maupun kelompok agar bisa belajar dengan baik (Hermawan dkk, 2012: 113). Dalam terencananya kegiatan oleh guru diperlukan adanya pembelajaran yang efektif yang dapat mengkondisikan siswa secara individu dan kelompok.

Menurut Slameto (2003: 92) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat membawa siswa efektif. Pembelajaran akan efektif jika waktu yang tersedia untuk kegiatan ceramah guru sedikit, sedangkan waktu terbanyak adalah untuk kegiatan intelektual dan untuk pemeriksaan pemahaman siswa. Efektif sendiri menurut peneliti yaitu dapat membuat apa yang disampaikan oleh guru dapat diserap dengan baik oleh siswa. Dalam penyerapan tersebut dibutuhkan kegiatan berbasis intelektual dan pemahaman siswa dengan menggunakan prinsip-prinsip menurut Sanaky.

Menurut Sanaky (2013: 11) menambahkan pembelajaran perlu menggunakan prinsip-prinsip berikut, antara lain:

- 1) Terpusat pada siswa
- 2) Mengembangkan kreativitas siswa
- 3) Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang
- 4) Bermuatan nilai estetika, etika, logika, dan kinestetika, serta
- 5) Memfasilitasi pengalaman belajar yang beragam.

Dari beberapa paparan tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran adalah proses pembelajaran yang menjadikan manusia berkarakter dan berakhlak mulia sesuai dengan pengetahuan faktual seperti pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman pada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Tema dalam pembelajaran dibuat sesuai dengan kondisi lingkungan tempat belajar siswa, lingkungan tempat tinggal siswa yang sangat mudah dipahami oleh siswa-siswi. Ciri-ciri pembelajaran tematik :

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Memberikan pengalaman langsung pada anak
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses
- 5) Bersifat fleksibel
- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan anak

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik terjadi dengan baik apabila interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung dengan tepat dan tertib.

Adapun pembelajaran tematik pada penelitian ini menggabungkan 3 mata pelajaran yaitu Matematika, IPA dan Bahasa Indonesia.

b. Pelaksanaan pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik di sekolah dalam pelaksanaannya perlu dilaksanakan dengan tahapan yang tepat. Tahapan disini yang dimaksud bahwa kurikulum 2013 perlu adanya kesiapan antara sekolah, guru dan siswa. Pelaksanaan pembelajaran tematik merupakan implementasi dari kurikulum yang berlaku. Landasan filosofis dari implementasi pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Landasan psikologis terutama berkaitan dengan psikologis perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Landasan yuridis berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar.

UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka mengembangkan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai minat dan bakatnya (pasal 9). Dalam UU No. 23 Tahun 2002 memahami bahwa setiap anak yang berusia sekolah berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan yang layak juga bersinergi dengan pengajaran yang sesuai. Pendidikan dan pengajaran yang tepat membuat siswa mampu menggali bakat, kecerdasan sesuai karakter dalam dirinya.

Dapat disimpulkan bahwa Inti dari pelaksanaan pembelajaran tematik dilaksanakan dengan adanya kemampuan dari guru, sekolah dan orang tua demi menggali individu baru yang lebih cerdas, kuat, tangguh dan berakhlak mulia. Selain itu pula bahwa tiga aliran filsafat merupakan implementasi pembelajaran tematik yang disesuaikan dengan kondisi siswa, dan undang-undang yang berlaku. Adapun pelaksanaan pembelajaran tematik yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini adalah di SD Negeri Tegalsari 01 dengan keadaan sekolah yang sebenarnya dapat dioptimalkan secara maksimal jika guru mampu menggali kemampuan siswanya baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik anak.

c. Karakteristik pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang unik. Peneliti mendefinisikan unik disini bahwa perlu adanya keteladanan, keterbukaan dan keterkaitan antara guru dengan siswa, guru dengan orang tua. Untuk menjadikan pembelajaran yang berdasarkan keteladanan, keterbukaan dan keterkaitan maka disusunlah pembelajaran tematik yang berdasarkan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik menjadikan siswa menjadi dekat dengan guru dan guru mampu mengetahui karakter setiap individu di kelasnya.

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subyek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktifitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experience*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan materi yang tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa perlu memahami konsep-konsep secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6) Hasil pembelajaran

Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya

7) Menggunakan prinsip belajar seraya bermain dan menyenangkan.

Materi pembelajaran tematik tentang Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di sekitarku Sub Tema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita.dengan menggabungkan 2 mata pelajaran pokok yaitu Matematika, dan IPA

Kesimpulannya menurut peneliti bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran menggabungkan beberapa mata pelajaran sesuai dengan tema yang disesuaikan dengan lingkungan belajar anak. Dengan adanya tema menjadikan anak mampu berfikir secara terarah dan terprogram sesuai dengan pola pemikiran anak. Adapun karakteristik dalam penelitian ini berdasarkan pada tema 7 yaitu benda hidup dan tak hidup di sekitar kita. Dalam tema 7 membahas benda hidup dan tak hidup di sekitar kita mengajarkan bahwa anak dapat membedakan antara benda hidup dan benda tak hidup disekitar siswa.

Kajian Teori tentang Variabel *Independent* (Bebas)

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media dalam pembelajaran membawa perubahan penting. Perubahan penting yang dikatakan ini adalah bahwa media menjadikan pembelajaran di dalam kelas lebih berwarna dan bermakna. Berwarna artinya bahwa media

menjadikan siswa mampu berfikir kreatif dan cerdas dalam KBM. Kreativitas dalam pembelajaran ditunjukkan dengan antusias siswa mengikuti pembelajaran. Cerdas artinya siswa mampu berfikir cepat dan mudah menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Selain itu bermakna diartikan bahwa media membawa peran penting dalam pembelajaran di kelas. Suasana belajar yang kondusif menjadikan siswa mampu mengingat dalam jangka waktu lama materi yang diajarkan. Meskipun demikian ada beberapa ahli yang mengartikan media sesuai dengan kaidah masing-masing antara lain:

Pengertian “media“ berasal dari kata “Medium“ yang secara harfiah berarti “Perantara“ (*between*) yaitu perantara sumber pesan (*source*) dengan penerima pesan (*receiver*). Menurut Basyaruddin (2002: 11) media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.

Menurut Lisyarti (2012: 32) keberhasilan pendidikan ditentukan oleh media pembelajaran sebesar 65%, sedangkan guru, alat tulis dan meja kursi dalam kelas, buku pelajaran, fasilitas dan lingkungan, serta faktor lain sebesar 35%. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mengintegrasikan karakter siswa yang diharapkan.

Menurut Arsyad (2007: 4) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Dalam proses pembelajaran, menurut Hermawan, Herry Asep, dkk. Media ini dapat diartikan sebagai berikut:

- 1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran
- 2) Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, video, slide, dan sebagainya
- 3) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengan termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Dalam definisi lain, media pembelajaran berasal dari 2 kata yaitu media dan pembelajaran. Media adalah sebuah alat yang berfungsi dalam penyampaian pesan (Sanaky, 2013: 3). Masih menurut Sanaky dikatakan bahwa media pembelajaran sebagai sebuah sarana atau alat bantu yang digunakan sebagai perantara proses pembelajaran supaya dapat berjalan dengan efektif sesuai tujuan pembelajaran.

Pendapat lainnya menambahkan bahwa media adalah alat bantu komunikasi guna semakin efektif dalam berkomunikasi. Media atau alat bantu dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan menyalurkan pesan, informasi, dan bahan pelajaran untuk merangsang perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat membangkitkan motivasi belajar. Pendidikan dengan media visual adalah cara memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dapat dilihat daripada sesuatu yang didengar atau dibacanya (Arsyad, 2014: 2).

Menurut penelitian yang dikemukakan oleh Kemp & Dayton (Dalam Arsyad, 2010: 25-27) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menimbulkan dampak positif yaitu:

- 1) Penyampaian pembelajaran lebih baku,
- 2) Pembelajaran lebih menarik dan interaktif,
- 3) Mempersingkat waktu penyampaian isi pembelajaran,
- 4) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan,
- 5) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja terlebih media pembelajaran yang dirancang untuk digunakan secara individu,
- 6) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari, dan
- 7) Beban guru dalam menjelaskan berkurang.

Dalam *America Psychological Journal* terkait jurnal pendidikan dan psikologi, penelitian dari Harris Wendy J, William D Rohwer dengan judul penelitian *Media effect on learning process in two populations of children* dikatakan bahwa:

... "Learning process in 84 high socioeconomic status (SES) white and 84 low-SES black 4th graders as a function of presentation media, test-item structure, and response methods. The 7 presentation conditions includes both single media oral, print, and pictures and combined media. The learning of intra and intersentence relations was tested by means of assertion-verification, short-answer, and free recall methods." (Harris Wendy J and William D Rohwer. 1975:

Memperhatikan dari berbagai pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- 1) Media pembelajaran merupakan wahana dari pesan/informasi yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan oleh penerima pesan (siswa)
- 2) Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah pesan/materi pembelajaran
- 3) Tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada diri siswa

Adapun media pembelajaran yang terkait dengan penelitian ini adalah media permainan monopoli modifikasi dapat diartikan dengan nama yang keren yaitu Momon. Momon membuat siswa dapat memahami nilai tempat pada bilangan puluhan dan satuan. Momon juga mengajarkan tentang benda hidup dan tidak hidup disekitar siswa. Momon dimodifikasi sesuai dengan kecerdasan pengajar di sekolah masing-masing.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan media pembelajaran berkembang sangat pesat. Perkembangan media pembelajaran ini didasarkan pada cara memahami siswa dapat berupa media yang digunakan dengan dilihat/ diamati, didengarkan, dilihat dan didengarkan serta sesuai dengan berbagai kompetensi/ multimedia.

Jenis-jenis media pembelajaran cukup banyak dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah

ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Jenis-jenis media pembelajaran menurut Main Sufanti, (2010: 68-89) meliputi: Media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia.

1) Media Visual

Media visual sering disebut media pandang. Media ini dihayati oleh peserta didik dengan cara dipandang. Indera penglihatan merupakan indera yang paling penting dalam pemanfaatan media ini oleh peserta didik. Jenis media ini meliputi gambar, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, grafik, peta, relief dan model, dan berbagai papan.

2) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran untuk menyajikan materi pembelajaran yang dapat dinikmati atau dipahami dengan indera pendengar. Media ini menampilkan bermacam-macam suara untuk didengarkan, diperhatikan dan dipahami sesuai dengan kompetensi dasar yang dipahami. Media audio yang dapat digunakan di kelas dalam pembelajaran antara lain, *cassette tape recorder*, MP3, radio, handphone, dan komputer.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media pembelajaran yang pemanfaatannya untuk dilihat sekaligus didengar. Siswa dapat memahami pembelajaran dengan indera pendengaran dan indera penglihatan sekaligus. Jenis media pembelajaran ini meliputi film bersuara, televisi, dan video.

4) Multimedia

Multimedia dalam pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama pembelajaran berlangsung. Siswa dan guru terlibat secara aktif menggunakan beberapa panca indera.

Media yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam jenis media visual, yaitu media momon. Media momon dibuat dengan kondisi dimana siswa dapat melihat dan memainkan sendiri permainan yang sesuai dengan arahan guru yang berisi materi pembelajaran. Adapun media momon dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran yang terdapat gambar-gambar hewan dan benda sekitar, angka-angka yang menunjukkan nilai tempat bilangan, menjelaskan secara sendiri hewan dan benda sekitar sesuai pengertiannya dan bahasanya.

c. *Manfaat media pembelajaran*

Media Momon sebagai salah satu media pembelajaran memiliki banyak keuntungan dan kelebihan. Anak-anak pada umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dengan adanya media pembelajaran ini anak dapat mengungkapkan ide maupun gagasannya dalam bentuk tulisan. Sudjana & Rivai (Arsyad, 2014: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;

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

Terkait dengan fungsi media pembelajaran tersebut, dalam penelitian ini menggunakan media Momon sebagai media pembelajaran tentu mempunyai fungsi yang salah satunya untuk memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran, dan dapat mencapai hasil belajar.

5. Media Momon

a. Pengertian

Menurut Sri Anitah (2010: 5), media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tidak jauh dari hal itu, dalam bukunya *Instructionel Mediaand Technology for Learning*, Heinich, dkk (1993 dalam Herry Asep Hermawan, 2007)

menyatakan bahwa media merupakan keseluruhan sejarah, media dan teknologi telah mempengaruhi pendidikan.

Menurut Sri Anitah (2010: 5), media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Gegne dan Briggs (Arsyad, 2014: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media Momon merupakan suatu alat sederhana yang ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi memahami nilai tempat penyusun lambang bilangan dua angka pada pembelajaran tematik integratif. Media Momon merupakan media visual berbentuk persegi panjang dan terbuat dari kertas. Menurut Main Sufanti, (2010: 68-89) pengertian media visual visual sering disebut media pandang. Media ini dihayati oleh peserta didik dengan cara dipandang. Indera penglihatan merupakan indera yang paling penting dalam pemanfaatan media ini oleh peserta didik. Jenis media ini meliputi gambar, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, grafik, peta, relia dan model, dan berbagai papan.

Media momon didesain berbentuk seperti permainan monopoli pada umumnya. Dalam media tersebut terdapat unsur-unsur yang secara jelas dapat menjelaskan nilai tempat suatu bilangan. Media Momon ini berfungsi agar siswa dapat memahami nilai tempat suatu bilangan dengan dibungkus adanya suatu media permainan yang sudah sering dia mainkan yaitu permainan monopoli. Dengan adanya pengelompokan nilai suatu bilangan, maka akan memudahkan siswa untuk memahami nilai tempat suatu lambang bilangan.

Media atau alat peraga yang penulis gunakan adalah media Momon (Monopoli Modifikasi) yang bisa dibuat dan dimanipulasi oleh guru itu sendiri. Disamping mudah dalam mencari bahan, harganya juga lebih terjangkau.

b. Desain.

Media Momon dibuat berbentuk segi empat dengan panjang sisi 15 cm tiap kotaknya. Jumlah bilangan yang disajikan yaitu 1 – 16. Desain media ini dibuat dengan warna-warna yang cerah seperti merah, kuning, hijau, biru agar siswa lebih semangat dalam belajar.

c. Bahan dan alat yang digunakan.

Bahan dan alat yang digunakan dalam mendesain media Momon adalah menggunakan teknik digital printing pada sebuah kertas asturo putih dengan ukuran yang sudah disesuaikan dan sudah didesain dengan gambar yang menarik yaitu :

- 1) 1 buah kertas asturo putih dengan ukuran persegi panjang. $p = 120$ cm, $l = 90$ cm.
- 2) Aplikasi pembuat desain gambar di komputer / laptop
- 3) Printer
- 4) 1 buah kertas asturo putih yang dibentuk dadu dengan ukuran tiap sisi 5 cm (sebagai dadu). Setelah itu dadu diwarnai dengan warna-warni.
- 5) 1 buah kertas asturo yang dibentuk model rumah-rumahan dengan ukuran kubus dan segitiga sebagai atapnya. Ukuran kubus sisi = 5 cm. Ukuran segitiga alas = 5 cm, tinggi = 3 cm. Setelah itu model rumah-rumahan diwarnai dengan warna-warni.
- 6) 1 buah kertas asturo yang dibentuk model gedung dengan bangun balok. Ukuran balok panjang = 5 cm, lebar = 3 cm. Setelah itu model gedung diwarnai dengan warna-warni.
- 7) Kardus bekas yang didesain dengan bentuk kerucut dengan panjang sisi 5 cm. (sebagai pioneer / gacuk dalam permainan)

d. Cara membuat.

Cara membuat media pembelajaran Momon sangat mudah didapat dan dicetak. Adapun langkah-langkahnya yaitu :

- 1) Siapkan kertas asturo dengan panjang 90 cm dan lebar 70 cm.
- 2) Membuat desain media Momon berdasarkan desain permainan monopoli dengan adanya gambar-gambar dan warna-warna menarik

- 3) Kertas asturo dengan panjang sisi 20 cm dibuat membentuk suatu bangun kubus sebagai dadu.
- 4) Setelah itu beri angka di setiap sisi kubus mulai angka 1 s/d 6 untuk menunjukkan dadu saat dilempar.
- 5) Memotong kertas asturo dengan panjang 10 cm berbentuk kerucut untuk sebagai tokoh/ pioner dalam sebuah permainan.
- 6) Kertas berbentuk persegi panjang dengan panjang = 8 cm dan lebar 5 cm yang dicetak dengan warna merah dan biru.
- 7) Kartu yang dicetak dengan warna merah dan biru ini berfungsi sebagai kartu pilihan karena pemain menempati tulisan untuk memilih kartu pilihan.

e. Prosedur penggunaan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran Momon sangatlah mudah, yaitu hanya dengan bermain seperti permainan monopoli seperti biasa. Caranya yaitu :

- 1) Siapkan 4 orang siswa / pemain yang akan bermain
- 2) Setiap pemain berkesempatan bermain 1 x dengan cara memulai permainan dengan cara hombreng (untuk menentukan urutan pemain 1, 2, 3 dan 4)
- 3) Setiap peserta yang bermain, terlebih dahulu melempar dadu untuk menentukan kemana dia akan melangkah.

- 4) Setelah dadu terbuka misal angka 3 maka pemain bermain 3 langkah dari tempat (sisi paling kiri dan berjalan kearah kanan)
- 5) Jika salah satu peserta berhenti pada gambar “Peti” dan bertuliskan memilih *kartu biru* maka dia berkesempatan membuka 1 kartu biru tersebut. Setelah itu peserta menuruti/ berjalan sesuai arahan dari kartu biru. Didalam kartu biru bisa berisi sebuah **bonus** berupa ijin mendirikan tempat tinggal seperti rumah, dan hotel.
- 6) Jika salah satu peserta berhenti pada gambar “Peti” dan bertuliskan memilih *kartu merah* maka dia berkesempatan membuka 1 kartu merah tersebut. Setelah itu peserta menuruti/ berjalan sesuai arahan dari kartu biru. Didalam kartu biru bisa berisi sebuah pertanyaan untuk dijawab. Jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut maka pemain dapat diberikan **sanksi/ hukuman** berupa larangan bermain 1x, 2x atau menghilangkan bangunan yang sudah dibangun.
- 7) Jika pemain berhenti pada kotak *bergambar petir* bertuliskan *mundur 2 baris sebelumnya* maka dia mundur 2 baris.
- 8) Jika pemain *berhenti pada tanda ?* maka pemain berhak bermain 1x lagi.
- 9) Jika pemain *berhenti pada gambar orang dipenjara* maka dia dapat diberikan sanksi sesuai yang tertulis yaitu berhenti bermain 1x atau bahkan 2x.
- 10) Pemain yang menang adalah dia yang tidak mendapatkan kartu biru terbanyak, kartu merah sedikit dan membangun bangunan terbanyak.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Momon

Kelebihan

- 1) Membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik.
- 2) Membantu guru untuk bisa menyampaikan suatu konsep pembelajaran yang abstrak menjadi sebuah situasi yang nyata.
- 3) Memantapkan pengetahuan siswa dalam memahami materi Menjelaskan Nilai Tempat Penyusun Lambang Bilangan Dua Angka dan Cara Membacanya pada pembelajaran tematik integratif pada pembelajaran tematik integratif.
- 4) Membantu siswa untuk memecahkan masalah sendiri.

Kekurangan:

Kelemahan media Momon yaitu media belum bisa menampilkan secara visual 3D maupun dengan model aplikasi berbasis komputer.

g. Gambaran Media Momon (Monopoli Modifikasi)



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan pada Bab IV, dengan demikian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh positif dengan menggunakan media Momon terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Hal ini terlihat dalam peningkatan nilai hasil belajar Matematika sebelum dan setelah pembelajaran dengan menggunakan media Momon terhadap hasil belajar tematik diperoleh peningkatan sebesar 0,6 atau 60%, sedangkan pada kelompok kontrol dengan menggunakan pembelajaran biasa diperoleh peningkatan sebesar 0,2 atau 20%.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, implikasi yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Monopoli Modifikasi* dapat diimplementasikan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini sangat baik khususnya untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar.
2. Media Pembelajaran *Monopoli Modifikasi* dapat diimplementasikan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam pelaksanaannya guru harus banyak memberikan petunjuk-petunjuk terhadap kesulitan-kesulitan yang dialami siswa, banyak memberi tahu bahwa mereka memiliki kemampuan untuk mengerjakan dan selalu mengoreksi pekerjaan siswa secara konstruktif.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, sebagai upaya untuk memberikan tambahan pengetahuan baru di bidang pendidikan dasar mengenai penggunaan media Momon terhadap hasil belajar matematika pada pembelajaran tematik, maka penulis menyarankan:

- a. Media pembelajaran Momon perlu menjadi pertimbangan untuk dijadikan sebagai pembelajaran alternatif, karena tujuan dari pembelajaran ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada pembelajaran tematik anak kelas 1.
- b. Pendidik dalam hal ini yaitu guru diharapkan dapat memilih dan merencanakan pembelajaran sebaik mungkin model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan, terutama dalam meningkatkan hasil belajar matematika anak pada pembelajaran tematik.

Daftar Pustaka

- Abdul T., & Eliana R. (2015). *Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar melalui Metode Permainan Berbantuan Media Monopoli Islami pada Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Ngupasan I Kota Yogyakarta*. <http://www.eprints.uad.ac.id/skripsi>
- Agustina, Nanik. (2007). *Permainan Ular Tangga Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN Kebonagung 06 Pakisaji Malang*. Malang: Universitas Muhammadiyah
- Al Masri, A., & Al Najjar, M. (2014). The Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan. *American International Journal of Contemporary Research*, 4(9), 114-152.
- Alwi, Hasan. (2011). *Kamus Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ana Hapsari, Desi . 2010. *Peningkatan Keterampilan Menulis Huruf Jawa Melalui Media Kartu Huruf pada Siswa Kelas III SDN 01 PASEBAN JUMAPOLO KARANGANYAR Tahun Ajaran 2009 / 2010* .Tersedia di http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id_skr=720 diunduh pada tanggal 02 Juli 2011.
- Arsyad, Arshar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, Arshar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arista, Fredy Widya 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Strategi Peer Leasons Dengan dengan Media Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SD Negeri*

Pakintelan 03 Kota Semarang. Tersedia di <http://lib.unnes.ac.id/.../SKRIPSI FREDDY PGSD FIP UNNES 201.1> diunduh pada 15 September 2012.

- Asnawir, M. Basyaruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Azizah Nur. 2015. *Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD*. <http://shoolar.google.journal.co.id>
- Baskin Jonathan. 1987. *Corporate Liquidity in Games of Monopoly Power*. <http://schoolar.google.co.id>. Diakses 28 Januari 2019 pukul 13:00.
- Berns, R.M. 2007. *Child, Family, School, Community: Socialization and Support*. Belmont: Thompson Learning, Inc.
- Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- BSNP. 2007. *Standar Proses*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kegiatan Belajar Mengajar Yang Efektif*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Borba, M. (2001). *Building Moral Intelligence*. San Fransisco: Josey-Bass.
- Borg and Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.
- Congleton Roger D. 1989. *Efficient Status Seeking: Externalities and The Evolution of Status Games*. <http://wiley.journal.co.id>. Diakses 28 Januari 2019 pukul 14.00
- Chambers, Robert. (1987). *Pembangunan Desa Mulai Dari Belakang*. Jakarta: LP3 ES.
- Coles, R. 1999. *The Moral Intelligence of Children*. Madison: Random House.
- Danandjaja. 2012. *Peranan Media Bermain Bagi Anak Berkembang dan Tumbuh*. Yogyakarta: Kepel Press
- Danim, Sudarman. 2010. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Darmamulya, Sukirman, dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press

- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah. 2004. *Kurikulum Mulok Mata Pelajaran Bahasa Jawa SD*. Semarang.
- Eko Putro Widoyoko. 2011. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*: Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Eggen, Paul dan Kauchak, Don. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarakan Konten dan Keterampilan Berfikir (edisi keenam)*. Jakarta. Indeks.
- Emzir. 2011. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif Korelasional, Eksperimen, Ex Post Facto, Etnografi, Grounded Theory dan Action Research*. Jakarta: Rajawali Press.
- Fad. Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup)
- Gay, L. R. (1991). *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application* Second Edition. New York: Maemillan Publishing Company.
- Grusec, J. E., & kuczynsky, I. 1997. A Handbook of Contemporary Theory: Parenting and Children's Internalization of Values. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Hamzuri & T.R. Siregar. 1998. Permainan Tradisional Indonesia. Jakarta: Direktorat Permuseuman
- Harahap Anita. 2018. Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hari Belajar Akuntansi Siswa. <http://journal.fkip.uns.ac.id>.
- Hermawan, A H dkk. 2012. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hidayat, A. A. 2008. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock, E. B. 1998. Perkembangan Anak. Terjemahan oleh dr. Med Meitasari Tjandra dan Dra. Muslirah Zarkasin. Jakarta: Erlangga

- Hurlock, E.B. 1998. Perkembangan Anak Jilid 2. Terjemahan oleh dr. Med Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muslirah Zarkasin. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, E.B. 2002. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Kehidupan. Terjemahan oleh Isitiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga
- Isnaini, Annisa N. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK. <http://journal.unnes.ac.id> 3(2).
- I Wayan Santyasa. 2009. Metode Penelitian Pengembangan & Teori Pengembangan Modul. Makalah disajikan dalam Pelatihan bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK. Tanggal 12-14 Januari 2009, di Kecamatan Nusa Penida Kab. Klungkung.
- Jafar, Andi Ferawati. 2017. Efektifitas Penggunaan media Pembelajaran Monopoli Game Smart terhadap Minat Belajar Pendidik. http://journal.UIN_alauddin.ac.id
- Kurniawati, Yuli. S. P. 2013. *Kecerdasan Moral Anak Usia Pra-Sekolah. <http://unnes.journal.ac.id>*
- Kurniawati, Yuli. S. P. & Hang J. 2014. Developing Early Childhood's Character Through Javanese Traditional Game. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*. 3(1), 54-58.
doi:10.15294.Ijeces,v3il.9477
- Lexy J. moleong. 2002. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mikarsa, Hera L.2007. *Pendidikan Anak SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhammad Fadlillah. 2012. *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Muse Kathryn. 2006. *Journal of Educational Computing Computer Gaming and Interactive Simulations for Learning: A Meta Analysis. <http://scholar.google.co.id>*. Diakses 10 Februari 2019 pukul 11.00
- Nazar, F. 2001. *Moral Judgement of Preschool Children of The State of Kuwait* International Education Journal, 2(2), 116-122.
- Noe, S. 2008. *History of Parenting as Predictor of Delinquency, Moral Reasoning and Substance Abuse in Homeless Adolescents*. Thesis. Presented in Partial Fulfillment

of the Requirements for the Degree Master of Science in the Graduate School of the Ohio State University.

Pamelasari, Stephani Diah, dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP*. <http://journal.unnes.ac.id> 3(2)

Prayogo, Adi Budi. 2017. *Perrmainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD Kelas 2*. http://joyful_learning_journal_journal.unnes.ac.id 6(4) 228-233

Purwaningsih, Endang dkk. 2015. *Efektifitas Media Permainan Monopoli terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Akuntansi SMA*. <http://fkip.untan-pontianak.ac.id>

Purwaningsih, Ernawati. 2006. *Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya dan Perlu Dilestarikan*. *Jantra*,I(1):40-46

Raharjo, Tri Joko. 1992. *Strategi Pemukiman Kaum Miskin*. Tesis. Unnes Press.

Raharjo, Tri Joko. 2014. *Pancasila Sebagai Landasan Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.

Raharjo, Tri Joko. Tri Suminar. Mu'arifudin. 2016. *Peran Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat dalam Menanggulangi Kemiskinan melalui Pendidikan Nonformal di Jawa Tengah*. Unnes: Journal of Formal Education Unnes.

Rita C. Richey, J. D. K., Wayne A. Nelson. 2009. *Developmental Research: Studies of Instructional Design and Development*.

Ritzberger Klaus dkk. 1985. *On Durable Goods Monopolies an Experimental Study of Intrapersonal Price Competition and Price Discrimination Over Time*. <http://scholar.google.co.id>. Diakses 28 Januari 2019 pukul 14.00

Sanaky A. H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Santrock, J. W. 1999. *Child Development*. Boston: Mc Graw-Hill International Edition.

Saputro Sulisty, 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*. Surakarta: UNS Press.

Tjalla, A. 2013. Potret Mutu Pendidikan Indonesia ditinjau dari Hasil-hasil Studi Internasional. *Psiko-Edukasi Jurnal Pendidikan, Psikologi Terapan, dan Bimbingan*, 6(2)

Yushardi, dkk. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran NHT disertai Media Monopoli Games Pendekatan Problem Solving pada Pembelajaran Fisika di SMA.* <http://journal.unnes.ac.id> 4(3)

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELOMPOK EKSPERIMEN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Tegalsari 01
 Kelas / Semester : 1 / 2
 Tema : 7. Benda Hidup dan Tak Hidup
 Sub Tema : 1. Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku (Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita)
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : 2 x Pertemuan (4 x 35 menit)

• KOMPETENSI INTI

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

• KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda-benda konkret	3.2.1 Menjodohkan nilai tempat bilangan dan satuan
4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat	4.2.1 Menjawab soal berkaitan nilai tempat bilangan puluhan dan satuan

• TUJUAN

- Dengan bermain “Guru Berkata”, siswa dapat menunjukkan anggota tubuhnya.
 - Dengan berkumpul bersama teman, siswa dapat menceritakan fungsi bagian-bagian tubuh.
 - Dengan berlatih, siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dan fungsinya.
 - Dengan menirukan ucapan guru, siswa dapat menyebutkan nilai tempat bilangan puluhan dan satuan
- **MATERI**
 - Mengenal Nama-Nama Anggota Tubuh Sambil Bermain.
 - Mengenal Panca Indera.
 - Mengetahui Fungsi Anggota Tubuh dan Panca Indera
 - Membaca nilai tempat pada bilangan dua angka
- **METODE / STRATEGI**
 - Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
 - Strategi : *Cooperative Learning*
- **SUMBER & MEDIA PEMBELAJARAN**
 - Buku Pedoman Guru Tema : *Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku* Kelas 1 (Buku BSE Tematik Terpadu Kurikulum 2013)
 - Buku Siswa Tema : *Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku* Kelas 1 (Buku BSE Tematik Terpadu Kurikulum 2013)
 - Media Monopoli Modifikasi (Momon) benda hidup dan benda tak hidup yang ada di sekitar (manusia, hewan, tumbuhan, dan gambar benda di sekitar)

- **KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<i>Pertemuan ke-1</i>		
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam kepada siswa • Guru dan siswa berdo’a • Guru melakukan presensi • Guru memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran • Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memulai dengan menyanyikan dan mengajak siswa untuk menyanyi bersama “Dua mata saya”. 	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Sambil menyanyikan lagu “Dua mata saya”, siswa menunjuk bagian-bagian tubuh sesuai dengan teks lagu. • Setelah itu, guru menunjukkan gambar bagian-bagian tubuh dan menempelnya di papan tulis. • Minta siswa mengamati gambar tubuh tersebut. Gambar tubuh tersebut belum ada namanya. • Guru lalu bertanya pada siswa apakah ada yang mengetahui nama-nama bagian tubuh pada gambar yang ditempel di papan tulis. Guru mengapresiasi jawaban siswa yang mau menjawab dengan meminta siswa tersebut untuk menunjukkan bagian tubuh sesuai dengan jawabannya. • Guru menyuruh siswa untuk menghitung berapa jumlah anggota tubuh manusia yaitu kepala, hidung, mata, telinga, jari tangan, dan jari kaki • Guru lalu mencoba dengan menunjuk 2 siswa untuk menuliskannya di depan kelas. • Guru mengajak untuk bermain bersama dengan Momon (Monopoli Modifikasi). • Guru menjelaskan peraturan permainan, • Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari empat orang. • Sebelum memulai permainan guru menjelaskan terlebih dahulu aturan permainan Momon (Monopoli Modifikasi). 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok yang sudah dibagi tadi lalu memainkan bersama permainan monopoli dengan bergantian sesuai dengan aturan awal main ditentukan dari hompimpa punggung atau telapak tangan. • Dalam permainan terdapat kartu soal-soal dimana soal tersebut harus bisa dijawab oleh pemain. • Permainan berakhir apabila ada pemain yang mencapai garis selesai/ finish pertama kali. • Setelah permainan selesai siswa dibagi berkelompok untuk mengerjakan soal. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru lalu bertanya kepada siswa, bagaimana ya caranya supaya makhluk hidup (contoh: Kucing) dapat bertahan hidup? (siswa akan memberi banyak jawaban, salah satunya adalah makan ikan). • Guru bertanya kepada siswa, apa lagi selain makan agar makhluk hidup (contoh: Kucing) dapat tumbuh? (siswa akan memberi jawaban banyak jawaban, salah satunya adalah dengan bergerak). • Guru bertanya kepada siswa, berapa jumlah kaki makhluk hidup? (contoh: Kucing)? (siswa akan menjawab serempak 4 kaki) • Setelah itu guru merangkum semua jawaban siswa dan menyampaikan informasi tentang makhluk hidup dan makhluk tak hidup. Secara umum ciri makhluk hidup dan makhluk tak hidup dibedakan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Makhluk hidup berlari dengan kaki • Makhluk hidup makan • Makhluk hidup tumbuh • Makhluk tak hidup tidak bergerak • Makhluk tak hidup tidak makan • Makhluk tak hidup tidak tumbuh 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Di akhir kegiatan, guru mengulang tentang makhluk hidup dan makhluk tak hidup • Guru melakukan refleksi sebelum menutup kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana perasaan kalian mengikuti kegiatan hari ini? • Kegiatan apa yang paling kamu sukai? Mengapa? • Kegiatan mana yang paling mudah/sulit? Mengapa? • Setelah refleksi, guru memimpin siswa untuk berdoa untuk menutup pelajaran. 	15 menit
Pertemuan ke-2		
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam kepada siswa • Guru dan siswa berdoa • Guru melakukan presensi 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran • Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran • Mengulang materi pertemuan sebelumnya 	
<p>Kegiatan Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta semua siswa untuk berdiri. Guru akan mengajak siswa bermain untuk melatih konsentrasi sekaligus mengecek pelajaran sebelumnya tentang bagian-bagian tubuh makhluk hidup dan makhluk tak hidup. • Siswa mengikuti instruksi guru serta menjawab pertanyaannya. Tapi, instruksi hanya boleh diikuti jika guru terlebih dulu mengucapkan, “Guru berkata...”. Jika guru memberikan instruksi tanpa didahului oleh ucapan “Guru berkata...”, maka siswa tidak boleh mengikuti. • Guru memberikan contoh terlebih dulu: <ul style="list-style-type: none"> • “Guru berkata, pegang hidung kita” (maka semua siswa memegang hidung). Berapa jumlah hidung kita? • “Guru berkata, pegang kepala” (maka semua siswa memegang kepala). Berapa jumlah kepala kita? • “Pegang mata”. (siswa tidak boleh mengikuti karena tidak didahului dengan ucapan “guru berkata”. jika ada yang mengikuti berarti belum konsentrasi) • Setelah siswa paham aturannya, maka guru bisa langsung memulai kegiatan “Guru berkata”. • Guru bisa mengamati siswa yang dapat mengikuti dan tidak dapat kegiatan tersebut. Ada dua kemungkinan. Pertama konsentrasi siswa belum sepenuhnya ke guru atau siswa belum dapat menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dimaksud. • Setelah kegiatan selesai, guru menanyakan kepada siswa bagaimana perasaan mereka setelah mengikuti permainan tersebut. Apakah ada yang sulit? Bagian mana? • Guru lalu membagi siswa dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok ditugaskan untuk berdiskusi tentang nilai 	<p>45 Menit</p>

	<p>tempat bilangan puluhan dan satuan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi waktu 20 menit kepada setiap kelompok. Setelah itu, guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk bercerita tentang hasil kerja kelompoknya, yaitu menceritakan tentang bagian-bagian anggota tubuh beserta kegunaannya. • Guru mengamati kegiatan tersebut untuk mencari tahu seberapa banyak yang bisa diketahui siswa tentang bagian-bagian tubuh serta kegunaannya. • Guru mengapresiasi jawaban-jawaban siswa yang beragam. • Setelah semua perwakilan kelompok selesai mengisi teka-teki silang, guru melengkapi informasi tentang bagian-bagian anggota tubuh beserta kegunaannya. • Guru lalu menyampaikan informasi tersebut bahwa bagian-bagian tubuh tertentu ada yang memiliki kegunaan khusus. Bagian-bagian tubuh tersebut dinamakan panca indera. • Guru lalu menjelaskan tentang panca indera. • Setelah itu, guru menunjukkan gambar bagian-bagian panca indera dan menempelnya di papan tulis lengkap dengan nama dan kegunaannya. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menguji konsentrasi siswa saat menirukan ucapan guru dengan bertanya pada beberapa siswa secara acak tentang kalimat yang baru saja dibacakan. Misal, mata untuk..., kulit untuk..., dan seterusnya. • Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin do'a 	<p>15 Menit</p>

• **PENILAIAN**

- Tes obyektif berupa pilihan ganda sebanyak 25 butir soal

Semarang, April 2018

Guru Kelas

Peneliti

Lilys Wuryanti, S.Pd

Muh Bukhari Masruri

NIP.

NIM. 0103516092

Mengetahui

Kepala Sekolah

Suranto, S.Pd

NIP. 196605141993011002

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELOMPOK KONTROL (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri Tegalsari 01
 Kelas / Semester : 1 / 2
 Tema : 7. Benda Hidup dan Tak Hidup
 Sub Tema : 1. Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku (Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita)
 Pembelajaran ke : 2
 Alokasi waktu : 2 x 35 Menit (1 x Pertemuan)

• KOMPETENSI INTI

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

• KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : Bahasa Indonesia

Kompetensi	Indikator
3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda-benda konkret	3.2.1 Menjodohkan nilai tempat bilangan dan satuan
4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat	4.2.1 Menjawab soal berkaitan nilai tempat bilangan puluhan dan satuan

• TUJUAN

- Dengan bermain “Guru Berkata”, siswa dapat menunjukkan anggota tubuhnya.
 - Dengan berkumpul bersama teman, siswa dapat menceritakan fungsi bagian-bagian tubuh.
 - Dengan berlatih, siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dan fungsinya.
 - Dengan menirukan ucapan guru, siswa dapat menggunakan kosakata tentang panca indera.
 - Dengan berlatih, siswa dapat menjodohkan gambar panca indera dan bacaannya.
- **MATERI**
 - Mengenal Nama-Nama Anggota Tubuh.
 - Mengenal Panca Indera.
 - Mengetahui Fungsi Anggota Tubuh dan Panca Indera
 - **METODE / STRATEGI**

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah
Strategi : *Cooperative Learning*
 - **SUMBER & MEDIA PEMBELAJARAN**
 - Buku Pedoman Guru Tema : *Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku* Kelas 1 (Buku BSE Tematik Terpadu Kurikulum 2013)
 - Buku Siswa Tema : *Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku* Kelas 1 (Buku BSE Tematik Terpadu Kurikulum 2013)
 - Gambar anggota tubuh manusia.
 - **KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<i>Pertemuan ke-1</i>		
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam kepada siswa • Guru dan siswa berdo'a • Guru melakukan presensi • Guru memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran • Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Mengenal Anggota Tubuh dengan Bernyanyi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk mencairkan suasana, guru mengajak siswa untuk 	45 menit

	<p>menyanyi bersama “Dua mata saya”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sambil menyanyikan lagu “Dua mata saya”, siswa menunjuk bagian-bagian tubuh sesuai dengan teks lagu. • Setelah itu, guru menunjukkan gambar bagian-bagian tubuh dan menempelnya di papan tulis. • Siswa mengamati gambar tubuh tersebut. Gambar tubuh tersebut belum ada namanya. • Guru lalu bertanya pada siswa apakah ada yang mengetahui nama-nama bagian tubuh pada gambar yang ditempel di papan tulis. Guru mengapresiasi jawaban siswa yang mau menjawab dengan meminta siswa tersebut untuk menunjukkan bagian tubuh sesuai dengan jawabannya. • Guru memancing siswa lain untuk aktif mengidentifikasi nama-nama bagian tubuh. • Guru meminta semua siswa untuk mengecek jawaban mereka. Guru lalu mengambil kartu kata nama-nama anggota tubuh. • Guru memperlihatkan salah satu kartu nama anggota tubuh dan membacakannya. Minta salah satu siswa untuk menempelkan kartu nama tersebut di dekat bagian tubuh sesuai dengan yang dimaksud. • Guru memperlihatkan kartu yang lain, membacakannya, dan meminta siswa yang lain untuk menempel kartu nama tersebut. 	
	<p>Begitu seterusnya sampai semua kartu nama anggota tubuh tertempel pada gambar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa mengecek bersama. Guru menunjuk salah satu bagian tubuh dan menyebutkan namanya. Guru lalu membaca kartu nama anggota tubuh yang tertempel di dekat anggota tubuh tersebut. Cocok atau tidak ya antara nama anggota tubuh di kartu dengan anggota tubuh yang dimaksud. • Jika ada kartu nama yang salah tempel, minta siswa lain untuk membetulkannya. • Setelah semua kartu nama anggota tubuh sudah dicek, guru lalu membacakan semua kartu nama anggota tubuh sambil 	

	<p>menunjuk anggota tubuh yang dimaksud. Siswa menirukan bacaan dari guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah siswa menirukan, siswa menulis nama nama bagian tubuh pada gambar yang sesuai. • Guru lalu bertanya kepada siswa, bagaimana ya caranya supaya badan sehat. (siswa akan memberi banyak jawaban, salah satunya adalah makan) • Guru bertanya kepada siswa, bagaimana sikap yang harus ia tunjukkan di rumah saat hendak makan, sedang makan, dan selesai makan. • Untuk menjawab pertanyaan tersebut, guru meminta siswa menggali informasi dari teman sebangku tentang aturan saat makan di rumah. • Siswa akan bertanya jawab, yaitu bagaimana sikap yang harus ia tunjukkan di rumah saat hendak makan, sedang makan, dan selesai makan. • Guru lalu meminta siswa berpasangan dengan seorang teman di sebelah kanannya (bisa juga dengan teman sebangku/semeja). Setiap pasangan saling bertanya jawab/diskusi tentang aturan saat makan. <ul style="list-style-type: none"> • Jenis pertanyaan dipandu oleh guru, seperti: apakah tadi pagi sudah makan? Sebelum makan, apakah ada yang harus kamu lakukan? Kalau makan di mana, di meja makan atau boleh dimana saja? Kalau makan, apakah bersama-sama dengan anggota keluarga atau sendiri-sendiri? • Bagaimana sikap saat makan? Bagaimana sikap jika sudah selesai makan? • Setelah itu guru merangkum semua jawaban siswa dan menyampaikan informasi tentang aturan di rumah tentang makan. Secara umum aturan pada saat makan adalah sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan sebelum makan 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum makan • Makan sambil duduk 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Di akhir kegiatan, guru mengulang kembali nama-nama bagian tubuh. • Setelah itu, guru memimpin siswa untuk berdoa untuk menutup pelajaran. 	15 menit
<i>Pertemuan ke-2</i>		
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam kepada siswa • Guru dan siswa berdoa • Guru melakukan presensi • Guru memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran • Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran • Mengulang materi pertemuan sebelumnya 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta semua siswa untuk berdiri. Guru akan mengajak siswa bermain untuk melatih konsentrasi sekaligus mengecek pelajaran sebelumnya tentang bagian-bagian tubuh. Nama permainannya adalah “Guru Berkata”. • Guru meminta untuk mengikuti instruksi guru. Siswa harus mengikuti instruksi tersebut. Tapi, instruksi hanya boleh diikuti jika guru terlebih dulu mengucapkan, “Guru berkata...”. Jika guru memberikan instruksi tanpa didahului oleh ucapan “Guru berkata...”, maka siswa tidak boleh mengikuti. • Guru memberikan contoh terlebih dulu: <ul style="list-style-type: none"> • “Guru berkata, pegang hidung” (maka semua siswa memegang hidung). • “Guru berkata, pegang kepala” (maka semua siswa memegang kepala). • “Pegang mata”. (siswa tidak boleh mengikuti karena tidak didahului dengan ucapan “guru berkata”. jika ada yang mengikuti berarti belum konsentrasi) 	45 Menit

	<ul style="list-style-type: none">• Setelah siswa paham aturan permainannya, maka guru bisa langsung memulai permainan “Guru berkata”.• Guru bisa mengamati siswa yang dapat mengikuti dan tidak dapat mengikuti permainan tersebut. Ada dua kemungkinan. Pertama konsentrasi siswa belum sepenuhnya ke guru atau siswa belum dapat menunjukkan bagian-bagian tubuh yang dimaksud.• Setelah permainan selesai, guru menanyakan kepada siswa bagaimana perasaan mereka setelah mengikuti permainan tersebut. Apakah ada yang sulit? Bagian mana?• Guru lalu membagi siswa dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok ditugaskan untuk berdiskusi dan bercerita tentang bagian-bagian anggota tubuh beserta kegunaannya.• Guru memberi waktu 15 menit kepada setiap kelompok. Setelah itu, guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk bercerita tentang hasil kerja kelompoknya, yaitu menceritakan tentang bagian-bagian anggota tubuh beserta kegunaannya.• Guru mengamati kegiatan tersebut untuk mencari tahu seberapa banyak yang bisa diketahui siswa tentang bagian-bagian tubuh serta kegunaannya.• Setelah semua perwakilan kelompok selesai bercerita, guru melengkapi informasi tentang bagian-bagian anggota tubuh beserta kegunaannya. Sebagai penguatan, kemudian siswa diminta mengerjakan latihan di buku siswa halaman 46.• Siswa diminta kembali ke bangku masing-masing.• Guru lalu menyampaikan informasi bahwa bagian-bagian tubuh tertentu ada yang memiliki kegunaan khusus. Bagian-bagian tubuh tersebut dinamakan panca indera.• Guru lalu menjelaskan tentang panca indera.• Setelah itu, guru menunjukkan gambar bagian-bagian panca indera lengkap dengan namanya.• Guru lalu meminta siswa untuk melengkapi huruf yang hilang	
--	--	--

	pada kegunaan panca indra.	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru menguji konsentrasi siswa saat menirukan ucapan guru dengan bertanya pada beberapa siswa secara acak tentang kalimat yang baru saja dibacakan. Misal, mata untuk..., kulit untuk..., dan seterusnya. Guru meminta salah seorang siswa untuk memimpin do'a 	15 Menit

- PENILAIAN**

- Tes obyektif berupa pilihan ganda sebanyak 25 butir soal

Semarang, April 2018

Guru Kelas

Peneliti

Lilys Wuryanti, S.Pd

NIP. -

Muh Bukhari Masruri

NIM. 0103516092

Mengetahui

Kepala Sekolah

Suranto, S.Pd

NIP. 196605141993011002

Lampiran 3

SILABUS PEMBELAJARAN KELOMPOK EKSPERIMEN

Nama Sekolah : SD Negeri Tegalsari 01
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : I (satu) / 2
 Semester : 2 (dua)
 Tema 7 : Benda Hidup dan Tak Hidup
 Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi	Sumber Belajar
<p>Matematika 3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda-benda konkret</p> <p>4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat</p>	<p>3.2.1 Menjodohkan nilai tempat bilangan dan satuan</p> <p>4.2.1 Menjawab soal berkaitan nilai tempat bilangan puluhan dan satuan</p>	<p>Pertemuan pertama:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk mencairkan suasana, guru mengajak siswa untuk menyanyi bersama “Dua mata saya”. • Sambil menyanyikan lagu “Dua mata saya”, siswa menunjuk bagian-bagian tubuh sesuai dengan teks lagu. • Setelah itu, guru menunjukkan gambar bagian-bagian tubuh dan menempelnya di papan tulis. • Minta siswa mengamati gambar tubuh tersebut. Gambar tubuh tersebut belum ada namanya. • Guru lalu bertanya pada siswa apakah ada yang mengetahui nama-nama bagian tubuh pada gambar yang ditempel di papan tulis. Guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal Nama-Nama Anggota Tubuh Sambil Bermain. • Mengenal Panca Indera. • Mengetahui Fungsi Anggota Tubuh dan Panca Indera • Bilangan puluhan dan satuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Pedoman Guru Tema : <i>Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas 1</i> (Buku BSE Tematik Terpadu Kurikulum 2013) • Buku Siswa Tema : <i>Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku Kelas 1</i> (Buku BSE Tematik Terpadu Kurikulum 2013) • Teka-teki silang bergambar benda hidup

		<p>mengapresiasi jawaban siswa yang mau menjawab dengan meminta siswa tersebut untuk menunjukkan bagian tubuh sesuai dengan jawabannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudian guru mengajak anak bermain Momon. • Guru menjelaskan peraturan permainan, • Siswa dibagi menjadi beberapa pemain, setiap pemain terdiri dari empat orang, • Setiap siswa mendapat kesempatan bermain Momon, lengkap dengan kartu soal atau pertanyaannya, • Para siswa bermain sesuai dengan aturan yang disepakati • Siswa yang paling cepat selesai bermain Momon tersebut tanpa ada kesalahan dinyatakan sebagai pemenangnya. • Guru dan siswa mengecek bersama. Cocok atau tidaknya antara kartu soal dan jawaban • Setelah semua jawaban pada Momon sudah dicek, guru lalu membacakan semua gambar 		<p>dan benda tak hidup yang ada di sekitar (manusia, hewan, tumbuhan, dan gambar benda di sekitar)</p>
--	--	---	--	--

		<p>nama anggota tubuh sambil menunjuk anggota tubuh yang dimaksud. Siswa menirukan bacaan dari guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru lalu bertanya kepada siswa, bagaimana ya caranya supaya badan sehat. (siswa akan memberi banyak jawaban, salah satunya adalah makan) • Guru bertanya kepada siswa mata ada dua, angka 2 menempati nilai tempat . . . • Untuk menjawab pertanyaan tersebut, guru meminta siswa menggali informasi dari teman sebangku tentang fungsi mata bagi manusia. • Setelah itu guru merangkum semua jawaban siswa dan menyampaikan informasi tentang fungsi anggota tubuh manusia. Secara umum fungsi anggota tubuh manusia adalah sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Mata untuk melihat • Hidung untuk bernafas • Mulut untuk makan 		
Matematika	3.2.1 Menjodohkan	Pertemuan kedua:		

<p>3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda-benda konkret</p> <p>4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat</p>	<p>nilai tempat bilangan dan satuan</p> <p>4.2.1 Menjawab soal berkaitan nilai tempat bilangan puluhan dan satuan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai benda di sekitar kita. Benda terbagi menjadi dua, yaitu benda hidup dan benda tak hidup. Benda hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuhan. Selain benda hidup, di sekitar kita juga banyak benda tak hidup, seperti batu, air, udara, tas, sepatu, dan lain-lain. • Siswa mengamati gambar yang ada di buku lalu siswa diminta untuk keluar kelas beberapa menit dan mengamati benda apa saja yang ada di luar dan di dalam kelas. • Siswa menyebutkan apa saja benda yang mereka lihat sebanyak mungkin. (<i>Mengeplorasi</i>) • Siswa mengelompokkan benda yang dilihatnya ke dalam kelompok benda hidup dan benda tak hidup. Guru membantu menuliskan jawaban siswa pada papan tulis dengan menggunakan tabel. • Siswa mendengarkan penjelasan tambahan dari guru 		
--	---	--	--	--

		<p>ketika siswa masih keliru dalam mengelompokkan benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudian guru mengajak anak bermain Teka-teki Silang Bergambar mengenai benda hidup dan menjelaskan peraturan permainan, • Siswa dibagi menjadi 4 pemain, setiap pemain bermain sesuai dengan posisinya. • Setiap siswa yang mendapat sebuah kartu soal, siswa wajib menjawab pertanyaannya, • Para siswa menjawab soal tersebut secara sendiri. • Siswa yang paling cepat selesai mengerjakan TTS tersebut tanpa ada kesalahan dinyatakan sebagai pemenangnya. • Guru dan siswa mengecek bersama. Cocok atau tidaknya antara gambar dengan nama benda pada teka-teki silang. • Setelah semua jawaban pada teka-teki silang sudah dicek, guru lalu membacakan semua gambar nama benda. 		
--	--	---	--	--

		<p>Siswa menirukan bacaan dari guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah itu guru merangkum semua jawaban siswa dan menyampaikan informasi tentang benda hidup bahwa membutuhkan makan dan minumm dll. <p>Pertemuan kedua:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai bilangan puluhan dan satuan. • Siswa mengurutkan bilangan 1-30 dengan tepat secara menjawab serentak. (<i>Mengeplorasi</i>) • Kemudian guru mengajak anak bermain Momon mengenai benda mati dan menjelaskan peraturan permainan, • Siswa dipilih secara acak dengan sistem hompimpa terdiri dari empat orang, • Setiap siswa yang mendapatkan soal wajib menjawab soal yang tertulis secara lisan. • Para siswa bermain Momon secara sportif • Siswa yang paling cepat selesai mengerjakan TTS tersebut tanpa ada kesalahan dinyatakan sebagai 		
--	--	--	--	--

		<p>pemenangnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa mengecek bersama. Cocok atau tidaknya antara gambar dengan nama benda pada kartu soal Momon • Setelah semua jawaban pada Momon sudah dicek, guru lalu membacakan semua gambar nama benda. Siswa menirukan bacaan dari guru. • Siswa mendengarkan penjelasan tambahan dari guru ketika siswa masih keliru dalam menjawab soal. • Setelah itu guru merangkum semua kegiatan dan menyampaikan informasi bilangan puluhan dan satuan. <p>Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pilihan ganda • Essay 		
--	--	---	--	--

Semarang, April 2018

Guru Kelas

Peneliti

Lilys Wuryanti, S.Pd**Muh Bukhari Masruri**

NIP.

NIP.

Mengetahui
Kepala Sekolah**Suranto, S.Pd**

NIP. 196605141993011002

Lampiran 4

SILABUS PEMBELAJARAN KELOMPOK KONTROL

Nama Sekolah : SD Negeri Tegalsari 01
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : I (satu) / 2
 Semester : 2 (dua)
 Tema 7 : Benda Hidup dan Tak Hidup
 Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Materi	Sumber Belajar
<p>Matematika 3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda-benda konkret</p> <p>4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat</p>	<p>3.2.1 Menjodohkan nilai tempat bilangan dan satuan</p> <p>4.2.1 Menjawab soal berkaitan nilai tempat bilangan puluhan dan satuan</p>	<p>Pertemuan pertama:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk mencairkan suasana, guru mengajak siswa untuk menyanyi bersama “Dua mata saya”. • Sambil menyanyikan lagu “Dua mata saya”, siswa menunjuk bagian-bagian tubuh sesuai dengan teks lagu. • Setelah itu, guru menunjukkan gambar bagian-bagian tubuh dan menempelnya di papan tulis. • Siswa mengamati gambar tubuh tersebut. Gambar tubuh tersebut belum ada namanya. • Guru lalu bertanya pada siswa apakah ada yang mengetahui nama-nama bagian tubuh pada gambar yang ditempel di papan tulis. Guru mengapresiasi jawaban siswa yang mau menjawab dengan meminta 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal Nama-Nama Anggota Tubuh. • Mengetahui Fungsi Anggota Tubuh dan Panca Indera • Bilangan puluhan dan satuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Pedoman Guru Tema : <i>Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku</i> Kelas 1 (Buku BSE Tematik Terpadu Kurikulum 2013) • Buku Siswa Tema : <i>Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku</i> Kelas 1 (Buku BSE Tematik Terpadu Kurikulum 2013) • Gambar benda hidup dan tak hidup (manusia, hewan, tumbuhan, dan gambar benda di sekitar)

		<p>siswa tersebut untuk menunjukkan bagian tubuh sesuai dengan jawabannya.</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru memancing siswa lain untuk aktif mengidentifikasi nama-nama bagian tubuh.• Guru meminta semua siswa untuk mengecek jawaban mereka. Guru lalu mengambil kartu kata nama-nama anggota tubuh.• Guru memperlihatkan salah satu kartu nama anggota tubuh dan membacakannya. Minta salah satu siswa untuk menempelkan kartu nama tersebut di dekat bagian tubuh sesuai dengan yang dimaksud.• Guru memperlihatkan kartu yang lain, membacakannya, dan meminta siswa yang lain untuk menempel kartu nama tersebut. Begitu seterusnya sampai semua kartu nama anggota tubuh tertempel pada gambar.• Guru dan siswa mengecek bersama. Guru menunjuk salah satu bagian tubuh dan menyebutkan namanya. Guru lalu membaca kartu nama anggota tubuh yang tertempel di		
--	--	--	--	--

		<p>dekat anggota tubuh tersebut. Cocok atau tidak ya antara nama anggota tubuh di kartu dengan anggota tubuh yang dimaksud.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika ada kartu nama yang salah tempel, minta siswa lain untuk membetulkannya. • Setelah semua kartu nama anggota tubuh sudah dicek, guru lalu membacakan semua kartu nama anggota tubuh sambil menunjuk anggota tubuh yang dimaksud. Siswa menirukan bacaan dari guru. • Setelah siswa menirukan, siswa menulis nama nama bagian tubuh pada gambar yang sesuai. • Guru lalu bertanya kepada siswa, bagaimana ya caranya supaya badan sehat. (siswa akan memberi banyak jawaban, salah satunya adalah makan) • Guru bertanya kepada siswa, bagaimana sikap yang harus ia tunjukkan di rumah saat hendak makan, sedang makan, dan selesai makan. • Untuk menjawab pertanyaan tersebut, guru meminta siswa 		
--	--	--	--	--

		<p>menggal informasi dari teman sebangku tentang aturan saat makan di rumah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa akan bertanya jawab, yaitu bagaimana sikap yang harus ia tunjukkan di rumah saat hendak makan, sedang makan, dan selesai makan. • Guru lalu meminta siswa berpasangan dengan seorang teman di sebelah kanannya (bisa juga dengan teman sebangku/semeja). Setiap pasangan saling bertanya jawab/diskusi tentang aturan saat makan. • Jenis pertanyaan dipandu oleh guru, seperti: apakah tadi pagi sudah makan? Sebelum makan, apakah ada yang harus kamu lakukan? Kalau makan di mana, di meja makan atau boleh dimana saja? Kalau makan, apakah bersama-sama dengan anggota keluarga atau sendiri-sendiri? • Bagaimana sikap saat makan? Bagaimana sikap jika 		
--	--	--	--	--

		<p>sudah selesai makan?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah itu guru merangkul semua jawaban siswa dan menyampaikan informasi tentang aturan di rumah tentang makan. Secara umum aturan pada saat makan adalah sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Mencuci tangan sebelum makan • Berdoa sebelum makan <p>Makan sambil duduk</p> <p>Pertemuan kedua:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta semua siswa untuk berdiri. Guru akan mengajak siswa bermain untuk melatih konsentrasi sekaligus mengecek pelajaran sebelumnya tentang bagian-bagian tubuh. Nama permainannya adalah “Guru Berkata”. • Guru meminta untuk mengikuti instruksi guru. Siswa harus mengikuti instruksi tersebut. Tapi, instruksi hanya boleh diikuti jika guru terlebih dulu mengucapkan, “Guru berkata...”. Jika guru memberikan instruksi tanpa 		
--	--	--	--	--

		<p>didahului oleh ucapan “Guru berkata...”, maka siswa tidak boleh mengikuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh terlebih dulu: <ul style="list-style-type: none"> • “Guru berkata, pegang hidung” (maka semua siswa memegang hidung). • “Guru berkata, pegang kepala” (maka semua siswa memegang kepala). • “Pegang mata”. (siswa tidak boleh mengikuti karena tidak didahului dengan ucapan “guru berkata”. jika ada yang mengikuti berarti belum konsentrasi) • Setelah siswa paham aturan permainannya, maka guru bisa langsung memulai permainan “Guru berkata”. • Guru bisa mengamati siswa yang dapat mengikuti dan tidak dapat mengikuti permainan tersebut. Ada dua kemungkinan. Pertama konsentrasi siswa belum sepenuhnya ke guru atau siswa belum dapat menunjukkan 		
--	--	---	--	--

		<p>bagian-bagian tubuh yang dimaksud.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah permainan selesai, guru menanyakan kepada siswa bagaimana perasaan mereka setelah mengikuti permainan tersebut. Apakah ada yang sulit? Bagian mana? • Guru lalu membagi siswa dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok ditugaskan untuk berdiskusi dan bercerita tentang bagian-bagian anggota tubuh beserta kegunaannya. • Guru memberi waktu 15 menit kepada setiap kelompok. Setelah itu, guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk bercerita tentang hasil kerja kelompoknya, yaitu menceritakan tentang bagian-bagian anggota tubuh beserta kegunaannya. • Guru mengamati kegiatan tersebut untuk mencari tahu seberapa banyak yang bisa diketahui siswa tentang bagian-bagian tubuh serta kegunaannya. • Setelah semua perwakilan kelompok selesai bercerita, guru 		
--	--	--	--	--

		<p>melengkapi informasi tentang bagian-bagian anggota tubuh beserta kegunaannya. Sebagai penguatan, kemudian siswa diminta mengerjakan latihan di buku siswa halaman 46.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta kembali ke bangku masing-masing. • Guru lalu menyampaikan informasi bahwa bagian-bagian tubuh tertentu ada yang memiliki kegunaan khusus. Bagian-bagian tubuh tersebut dinamakan panca indera. • Guru lalu menjelaskan tentang panca indera. • Setelah itu, guru menunjukkan gambar bagian-bagian panca indera lengkap dengan namanya. • Guru lalu meminta siswa untuk melengkapi huruf yang hilang pada kegunaan panca indera. 		
<p>Matematika 3.2 Menjelaskan bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan</p>	<p>3.2.1 Menjodohkan nilai tempat bilangan dan satuan</p>	<p>Pertemuan ketiga:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai benda di sekitar kita. Benda terbagi menjadi dua, yaitu benda hidup dan benda tak hidup. Benda hidup seperti manusia, 		

<p>kumpulan benda-benda konkret</p> <p>4.2 Menuliskan lambang bilangan sampai dua angka yang menyatakan banyak anggota suatu kumpulan objek dengan ide nilai tempat</p>	<p>4.2.1 Menjawab soal berkaitan nilai tempat bilangan puluhan dan satuan</p>	<p>hewan, dan tumbuhan. Selain benda hidup, di sekitar kita juga banyak benda tak hidup, seperti batu, air, udara, tas, sepatu, dan lain-lain. Beri penjelasan mengenai udara. Meskipun tak terlihat, udara adalah bagian dari benda yang sangat dibutuhkan oleh benda hidup, begitupun dengan air. Tambahkan penjelasan pentingnya bersyukur atas rahmat Tuhan ini, dan sebagai benda hendaknya bersyukur dengan cara memelihara alam, menjaga udara dengan mengurangi polusi, dan menjaga air dengan cara menggunakannya sesuai kebutuhan. <i>(Mengamati)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati gambar lalu siswa diminta untuk keluar kelas beberapa menit dan mengamati benda apa saja yang ada di luar dan di dalam kelas. Siswa berada di beberapa tempat yang berbeda agar pengamatan bisa lebih luas. • Siswa mengamati dengan saksama sehingga data yang dihasilkan dapat mewakili benda hidup dan benda tak 		
---	---	--	--	--

		<p>hidup.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan apa saja benda yang mereka lihat sebanyak mungkin. (<i>Mengeksplorasi</i>) • Siswa mengelompokkan benda yang dilihatnya ke dalam kelompok benda hidup dan benda tak hidup. Guru membantu menuliskan jawaban siswa pada papan tulis dengan menggunakan tabel. • Siswa mendengarkan penjelasan tambahan dari guru ketika siswa masih keliru dalam mengelompokkan benda. • Siswa mengamati gambar, lalu mereka menentukan mana yang termasuk benda hidup dan benda tak hidup. • Siswa mendapatkan kartu berisi gambar benda hidup dan benda tak hidup lalu mengelompokkannya. • Secara bergiliran siswa maju, lalu menunjukkan kartu tersebut kepada temannya. Setelah itu, siswa akan menentukan termasuk kelompok mana kartu yang dimilikinya. (<i>Mengasosiasi</i>) • Siswa lainnya diminta 		
--	--	---	--	--

		<p>mengamati agar bisa saling memberi masukan jika ada temannya yang keliru dalam mengelompokkannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa latihan menulis nama benda dan menentukan kelompok benda yang ada. <p>Pertemuan keempat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengingatkan kembali kegiatan pada pertemuan pertama, pada saat siswa sudah mengelompokkan gambar benda hidup dan benda tak hidup. • Siswa mengamati gambar apa saja yang ada. <i>(Mengamati)</i> • Siswa menyimpulkan bahwa benda hidup terdiri atas manusia, hewan, dan tumbuhan. • Siswa menjawab pertanyaan guru, apa saja persamaan dari ketiga benda tersebut. <i>(Menanya)</i> • Jawaban diarahkan untuk menemukan ciri-ciri benda hidup dan menunjukkan perbedaannya dengan benda tak hidup. • Siswa membaca wacana yang ada di buku siswa. <i>(Mengamati)</i> • Wacana berisi satu 		
--	--	---	--	--

		<p>tokoh yang sedang bermain boneka dan tokoh lainnya sedang bermain bersama hewan peliharaannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai perbedaan perlakuan yang diberikan tokoh pada benda kesayangannya. <ul style="list-style-type: none"> • Boneka tidak perlu diberi makan, perlu dibersihkan agar tidak berdebu, bisa dimainkan tapi tidak bisa menanggapi. Bisakah boneka diajak bicara? Mengapa? • Hewan peliharaan perlu diberi makan, dibersihkan tubuh dan kandangnya, bisa diajak bermain, dan dapat menanggapi nya. • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai perbedaan benda hidup dan benda tak hidup. Benda hidup perlu makan dan minum serta udara, dapat bergerak sendiri, tumbuh besar, berkembang biak, dan mati. 		
--	--	---	--	--

		<p>Sementara benda tak hidup tidak perlu makanan, minuman, serta udara, tidak dapat bergerak sendiri, tidak dapat tumbuh besar, dan tidak dapat berkembang biak.</p> <ul style="list-style-type: none">• Siswa mengamati gambar dua buah benda, yaitu kursi dan kucing.• Siswa berdiskusi tentang persamaan dan perbedaan dari kedua benda tersebut. Biarkan siswa menyampaikan pengamatannya dengan cara pandangnya sendiri, menunjukkan ciri-ciri benda hidup. (<i>Mengeplorasi</i>)• Siswa berlatih menulis kesimpulan dari kegiatan mengenal dan membandingkan benda.		
--	--	---	--	--

		Penilaian: <ul style="list-style-type: none">• Pilihan ganda• Essai		
--	--	---	--	--

Guru Kelas

Lilys Wuryanti, S.Pd

NIP.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Suranto, S. Pd

NIP. 196605141993011002

Semarang, April 2018

Peneliti

Muh Bukhari Masruri

NIP.

MONOPOLI MODIFIKASI (MOMON)



(tampak atas)



(tampak samping)







INSTRUMENT PENELITIAN MEDIA MOMON

Satuan Pendidikan : SD Negeri Tegalsari 01
Kelas/ Semester : I (satu)/ 2 (dua)
Tema : Benda hidup dan tak hidup
Indikator : Menentukan nilai tempat pada bilangan
Subtema : Benda hidup dan benda tak hidup di sekitar kita
Peneliti : Muh Bukhari Masruri

<u>Nama</u>	:
<u>Kelas</u>	:
<u>No. absen</u>	:

Petunjuk :

Cocokkan angka yang berwarna merah dengan nilai tempat penyusun lambang bilangan berikut dengan menggambar garis penghubung !

1.		●		●	
2.		●		●	
3.		●		●	

4.    
5.    
6.    
7.    
8.    
9.    
10.    

KUNCI JAWABAN INSTRUMEN :

1. Puluhan
2. Puluhan
3. Satuan
4. Satuan
5. Puluhan
6. Satuan
7. Puuhan
8. Satuan
9. Puluhan
10. Satuan

Lampiran 7

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS I A
SD NEGERI TEGALSARI 01
2018/2019**

(KELAS EKSPERIMEN)

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST
1	Muhammad Aulia Robbani	60	75
2	Arsatya Oetmo	60	70
3	Ashilla Danur Zahrana	65	70
4	Avika Calista Putri	65	75
5	Bilal Apriliano Adzim	30	70
6	Camelia Gendis Ayu Saputri	40	65
7	Dafian Bagus Saputra	30	35
8	Divo Putra Pratama	50	60
9	Kartika Putri Hermawan	75	85
10	Kaysarani Permatasari	60	75
11	Kintan Najwa Faradila	50	75
12	Lukas Arshatya Mariyanto	70	65
13	Maulana Malik Ibrahim	40	50
14	Melbriana Admira Amriyanti	60	65
15	Nayla Wideasari	65	60
16	Putra Maulana Efendi	70	70
17	Qurrotul Aini	60	75
18	Radika Yudha Maulana	70	80
19	Rajendra Muhammad Rizky	70	80
20	Reza Agung Mahardika	60	65

Lampiran 8

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS I B
SD NEGERI TEGALSARI 01
2018/2019**

(KELAS KONTROL)

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST
1	Achmad Rafi Listanto	50	75
2	Alvino Rafi Pratama	60	70
3	Arvin Maulana Gibson	65	70
4	Bagus Afrianto	55	75
5	Damarwulan Sri Gunarto	30	70
6	Devina Chandra Dewi	40	65
7	Digda Haidar Adelfio	60	35
8	Julio Purelio Pratama	50	60
9	Mazaro Elang Sadewa	50	85
10	Muia Ningrum Puji Astuti	60	75
11	Nayli Rahmatika	50	75
12	Putri Sari Rahmadani	70	65
13	Raissa Cahya Putri	40	50
14	Rizka Oktaviona	50	65
15	Zhafira Nauki	65	60
16	Sakura Dewi Cinta Anggraini	70	70
17	Sekar Dewi Wulandari	60	75
18	Suci Nugraheni	70	80
19	Trimur Dyanur Sani	70	80
20	Wanda Sri Rahmaati	60	65
21	Keyla Dwi Agustin	70	70
22	Meidina Nariya Ayu Rahmawati	30	45
23	Hanafi Widiantoro Prasetya	65	70
24	Maulana Jaya Sakti	75	60

Lampiran 9

DATA KELAS EKSPERIMEN

Pretest: Hasil Belajar Matematika

NO	NAMA	Nilai	Kategori	Skor
1	Muhammad Aulia Robbani	6.0	Sangat Kurang	1
2	Arsatya Oetmo	6.5	Kurang	2
3	Ashilla Danur Zahrana	7.5	Baik	3
4	Avika Calista Putri	6.0	Sangat Kurang	1
5	Bilal Apriliano Adzim	5.0	Sangat Kurang	1
6	Camelia Gendis Ayu Saputri	4.5	Sangat Kurang	1
7	Dafian Bagus Saputra	6.0	Sangat Kurang	1
8	Divo Putra Pratama	6.5	Kurang	2
9	Kartika Putri Hermawan	7.5	Baik	3
10	Kaysarani Permatasari	7.0	Kurang	2
11	Kintan Najwa Faradila	4.5	Sangat Kurang	1
12	Lukas Arshatya Mariyanto	6.0	Sangat Kurang	1
13	Maulana Malik Ibrahim	7.0	Kurang	2
14	Melbriana Admira Amriyanti	5.0	Sangat Kurang	1
15	Nayla Widiyasari	6.5	Kurang	2
16	Putra Maulana Efendi	6.0	Sangat Kurang	1
17	Qurrotul Aini	5.0	Sangat Kurang	1
18	Radika Yudha Maulana	4.5	Sangat Kurang	1
19	Rajendra Muhammad Rizky	6.5	Kurang	2
20	Reza Agung Mahardika	5.0	Sangat Kurang	1

Sangat Baik	0	0.00%
Baik	2	10.00%
Kurang	6	30.00%
Sangat Kurang	12	60.00%

Posttest; Hasil Belajar Matematika

NO	NAMA	Nilai	Kategori	Skor
1	Muhammad Aulia Robbani	7.5	Baik	3
2	Arsatya Oetmo	8.0	Baik	3
3	Ashilla Danur Zahrana	9.0	Sangat Baik	4
4	Avika Calista Putri	8.0	Baik	3
5	Bilal Apriliano Adzim	7.0	Kurang	2
6	Camelia Gendis Ayu Saputri	6.5	Kurang	2
7	Dafian Bagus Saputra	8.0	Baik	3
8	Divo Putra Pratama	8.5	Sangat Baik	4
9	Kartika Putri Hermawan	9.5	Sangat Baik	4
10	Kaysarani Permatasari	8.5	Sangat Baik	4
11	Kintan Najwa Faradila	7.5	Baik	3
12	Lukas Arshatya Mariyanto	6.5	Kurang	2
13	Maulana Malik Ibrahim	9.5	Sangat Baik	4
14	Melbriana Admira Amriyanti	7.0	Kurang	2
15	Nayla Widiasari	8.5	Sangat Baik	4
16	Putra Maulana Efendi	8.0	Baik	3
17	Qurrotul Aini	6.5	Kurang	2
18	Radika Yudha Maulana	7.5	Baik	3
19	Rajendra Muhammad Rizky	8.5	Sangat Baik	4
20	Reza Agung Mahardika	7.0	Kurang	2

Sangat Baik	7	35.00%
Baik	7	35.00%
Kurang	6	30.00%
Sangat Kurang	0	0.00%

Lampiran 10

DATA KELAS KONTROL

Pretest; Hasil Belajar Matematika

NO	NAMA	Nilai	Kategori	Skor
1	Achmad Rafi Listanto	7.0	Kurang	2
2	Alvino Rafi Pratama	6.0	Sangat Kurang	1
3	Arvin Maulana Gibson	5.0	Sangat Kurang	1
4	Bagus Afrianto	4.5	Sangat Kurang	1
5	Damarwulan Sri Gunarto	5.0	Sangat Kurang	1
6	Devina Chandra Dewi	5.0	Sangat Kurang	1
7	Digda Haidar Adelfio	7.0	Kurang	2
8	Julio Purelio Pratama	4.5	Sangat Kurang	1
9	Mazaro Elang Sadewa	6.5	Kurang	2
10	Muia Ningrum Puji Astuti	6.0	Sangat Kurang	1
11	Nayli Rahmatika	6.5	Kurang	2
12	Putri Sari Rahmadani	7.5	Baik	3

13	Raissa Cahya Putri	5.0	Sangat Kurang	1
14	Rizka Oktaviona	6.0	Sangat Kurang	1
15	Zhafira Nauki	7.5	Baik	3
16	Sakura Dewi Cinta Anggraini	7.5	Baik	3
17	Sekar Dewi Wulandari	6.0	Sangat Kurang	1
18	Suci Nugraheni	6.5	Kurang	2
19	Trimur Dyanur Sani	6.5	Kurang	2
20	Wanda Sri Rahmaati	7.0	Kurang	2
21	Keyla Dwi Agustin	6.5	Kurang	2
22	Meidina Nariya Ayu Rahmawati	5.0	Sangat Kurang	1
23	Hanafi Widianoro Prasetya	6.0	Sangat Kurang	1
24	Maulana Jaya Sakti	7.0	Kurang	2

Sangat Baik	0	0.00%
Baik	3	12.50%
Kurang	9	37.50%
Sangat Kurang	12	50.00%

Posttest; Hasil Belajar Matematika

NO	NAMA	Nilai	Kategori	Skor
1	Achmad Rafi Listanto	8.0	Baik	3
2	Alvino Rafi Pratama	7.0	Kurang	2
3	Arvin Maulana Gibson	5.5	Sangat Kurang	1

4	Bagus Afrianto	6.0	Sangat Kurang	1
5	Damarwulan Sri Gunarto	5.5	Sangat Kurang	1
6	Devina Chandra Dewi	6.0	Sangat Kurang	1
7	Digda Haidar Adelfio	8.0	Baik	3
8	Julio Purelio Pratama	5.5	Sangat Kurang	1
9	Mazaro Elang Sadewa	8.5	Sangat Baik	4
10	Muia Ningrum Puji Astuti	6.0	Sangat Kurang	1
11	Nayli Rahmatika	7.0	Kurang	2
12	Putri Sari Rahmadani	8.0	Baik	3
13	Raissa Cahya Putri	5.5	Sangat Kurang	1
14	Rizka Oktaviona	7.0	Sangat Kurang	2
15	Zhafira Nauki	8.5	Sangat Baik	4
16	Sakura Dewi Cinta Anggraini	8.0	Baik	3
17	Sekar Dewi Wulandari	7.0	Sangat Kurang	2
18	Suci Nugraheni	8.0	Baik	3
19	Trimur Dyanur Sani	6.0	Kurang	1
20	Wanda Sri Rahmaati	6.5	Kurang	2
21	Keyla Dwi Agustin	6.5	Kurang	2
22	Meidina Nariya Ayu Rahmawati	5.5	Sangat Kurang	1
23	Hanafi Wudiantoro Prasetya	6.0	Sangat Kurang	1
24	Maulana Jaya Sakti	6.5	Kurang	2

Sangat Baik	2	8.33%
Baik	5	20.83%
Kurang	7	29.17%
Sangat Kurang	10	41.67%

**HASIL PRE TEST DAN POST TEST MATEMATIKA
KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK
KONTROL**

No Responden	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1	6.0	7.0	7.5	8.0
2	6.5	6.0	8.0	7.0
3	7.5	5.0	9.0	5.5
4	6.0	4.5	8.0	6.0
5	5.0	5.0	7.0	5.5
6	4.5	5.0	6.5	6.0
7	6.0	7.0	8.0	8.0
8	6.5	4.5	8.5	5.5
9	7.5	6.5	9.5	8.5
10	7.0	6.0	8.5	6.0
11	4.5	6.5	7.5	7.0
12	6.0	7.5	6.5	8.0
13	7.0	5.0	9.5	5.5
14	5.0	6.0	7.0	7.0
15	6.5	7.5	8.5	8.5
16	6.0	7.5	8.0	8.0
17	5.0	6.0	6.5	7.0
18	4.5	6.5	7.5	8.0
19	6.5	6.5	8.5	6.0
20	5.0	7.0	7.0	6.5
21		6.5		6.5
22		5.0		5.5
23		6.0		6.0
24		7.0		6.5
Jumlah	119	147	157	162
Rata-rata	5.9	6.1	7.9	6.9
Minimum	4.5	4.5	6.5	5.5
Maksimum	7.5	7.5	9.5	8.5
Modus	6.0	6.0	8.0	8.0
Median	6.0	6.3	8.0	6.5



lampiran 12 Uji Homogenitas Pretest Hasil Belajar Matematika Eksperimen-Kontrol.spv



lampiran 13 Uji Homogenitas Posstest Hasil Belajar Matematika Eksperimen-Kontrol.spv

Lampiran 14

Uji Independen Sample T-Test

Group Statistics

	Hasil	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	1	20	7.850	.9333	.2087
	Kontrol	24	6.750	1.0426	.2128

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil	Equal variances assumed	.741	.394	3.653	42	.001	1.1
	Equal variances not assumed			3.690	41.759	.001	1.1

Lampiran 16

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Eksperimen	20	83.3%	4	16.7%	24	100.0%
Kontrol	20	83.3%	4	16.7%	24	100.0%

Uji Normalitas Pretest Eksperimen-Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.181	20	.086	.919	20	.094
Kontrol	.170	20	.132	.914	20	.076

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 17

Uji Normalitas Posttest Eksperimen-Kontrol

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kontrol	20	83.3%	4	16.7%	24	100.0%
Eksperimen	20	83.3%	4	16.7%	24	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	.176	20	.107	.893	20	.030
Eksperimen	.119	20	.200*	.942	20	.262

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran 18

Uji Paired Sample T-test Eksperimen

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	5.925	20	.9770	.2185
	Posttest	7.850	20	.9333	.2087

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	20	.838	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-1.9250	.5447	.1218	-2.1799	-1.6701	-15.804	19	.000

Lampiran 19

Uji Paired Sample T-test Kontrol

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	6.125	24	.9584	.1956
	Posttest	6.750	24	1.0426	.2128

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	24	.794	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-.6250	.6469	.1320	-.8982	-.3518	-4.733	23	.000

Lampiran 20

Uji Validitas Instrumen**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	6.125	24	.9584	.1956
	Posttest	6.750	24	1.0426	.2128

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	24	.794	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
r 1 Pretest - Posttest	-.6250	.6469	.1320	-.8982	-.3518	-4.733	23	.

Lampiran 21

Reliabilitas Instrumen**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.837	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
no1	13.20	18.905	.383	.831
no2	13.20	18.800	.417	.830
no3	13.25	18.408	.478	.827
no4	13.30	18.432	.428	.829
no5	13.35	18.450	.394	.830
no6	13.25	18.618	.416	.830
no7	13.45	18.050	.458	.827
no8	13.30	18.642	.370	.831
no9	13.40	18.253	.423	.829
no10	13.55	18.471	.346	.833
no11	13.25	18.829	.355	.832
no12	13.45	17.945	.484	.826
no13	13.20	18.800	.417	.830
no14	13.45	18.261	.407	.830
no15	13.50	18.474	.348	.833
no16	13.25	18.303	.510	.826
no17	13.40	18.042	.476	.826
no18	13.30	18.747	.342	.833
no19	13.45	18.155	.433	.829
no20	13.45	18.261	.407	.830



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PASCASARJANA

Gedung A, Kampus Pascasarjana, Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237
Telepon +6224-8440516, 8449017, Faksimile +6224-8449969
Laman: <http://pps.unnes.ac.id>, surel: pps@mail.unnes.ac.id

Nomor : 6598284079
Hal : Izin Penelitian

25 April 2019

Yth. Kepala SD Negeri Tegalsari 01 Semarang
Jl. Tegalsari Barat IV Semarang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muh Bukhari Masruri
NIM : 0103516092
Program Studi : Pendidikan Dasar (Pendidikan Anak Usia Dini), S2
Semester : Genap
Tahun akademik : 2018/2019
Judul : Implementasi Media Momon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Pada Pembelajaran Tematik Integratif di SD Negeri Tegalsari 01
Semarang

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian tesis di Perusahaan atau Instansi yang Saudara Pimpin, dengan alokasi waktu 25 April s.d 25 Mei 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Direktur Pascasarjana
Wakil Direktur Bid. Akademik dan
Pengembangan,
Prof. Dr. Totok Sumaryanto F, M.Pd.
NIP 196410271991021001

Tembusan:
Direktur Pascasarjana;
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 659 828 407 9

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2019-04-29 15:59:36)

DOKUMENTASI PENELITIAN



Peneliti menyampaikan materi tema 7 tentang Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku.



Peneliti menyampaikan materi dengan media Momon. Antusias siswa sangat tertarik dengan media Momon.