



**KEEFEKTIFAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS V SD NEGERI TEGALWANGI 02
KECAMATAN TALANG KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

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

**Oleh
Hanum Sansabila
1401416046**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
NEGERI SEMARANG 2020**



**KEEFEKTIFAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
DITINJAU DARI MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS V SD NEGERI TEGALWANGI 02
KECAMATAN TALANG KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

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

**Oleh
Hanum Sansabila
1401416046**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
NEGERI SEMARANG 2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal” karya,

Nama : Hanum Sansabila

NIM : 1401416046

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, 3 April 2020

Diketahui Oleh,

Koorprodi PGSD Tegal,



Drs. Sigit Yulianto, M. Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

Dosen Pembimbing



Drs. Akhmad Junaedi, M. Pd.
NIP 19630923 198703 1 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal” karya,

Nama : Hanum Sansabila

NIM : 1401416046

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 16 bulan April tahun 2020.

Semarang, 16 April 2020

Panitia Ujian



Ketua

Dr. Achmad Rifai RC, M. Pd.
NIP.19590821 198403 1 001

Penguji I,

Dra. Umi Setijowati, M. Pd
NIP.195701151984032001

Penguji III,

Drs. Akhmad Junaedi, M. Pd.
NIP 196309231987031001

Sekretaris,

Drs. Sigit Yulianto, M. Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

Penguji II,

Drs. Noto Suharto, M. Pd
NIP.195512301982031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Hanum Sansabila

NIM : 1401416046

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

Judul : Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.

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

Tegal, 3 April 2020

Penulis,



Hanum Sansabila

NIM 1401416046

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. (QS. Al-Insyirah: 6-8)
2. Orang yang penuh harap akan terus mencari, sementara orang yang penuh ketakutan akan melarikan diri. (Ali bin Abi Thalib)
3. Kamu harus mengetahui dengan benar aturan permainan agar bisa bermain lebih baik dari yang lain. (Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Sugiyanto, Ibu Farikha, Kakak Faizal Pratama dan istrinya Kakak Khanah Jahidah, Adik Diana Aulia, keluarga besar Anwari, serta keluarga besar Surip yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat.
2. Almamater PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Sansabila, Hanum. 2020. *Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal*. Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., 550.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Permainan Monopoli, Minat Belajar.

Salah satu faktor kurang berhasilnya proses pembelajaran muatan pelajaran IPS adalah guru kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran muatan pelajaran IPS. Dengan menggunakan media permainan monopoli, pesan yang akan disampaikan akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga akan timbul rangsangan belajar. Dengan demikian media permainan monopoli dapat mendorong siswa untuk aktif dan meningkatkan minat dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk menguji keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari minat dan hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.

Desain penelitian menggunakan *Quasi Experimental* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal yang berjumlah 58 siswa terdiri dari 28 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dan angket. Analisis statistik yang digunakan yaitu korelasi *product moment* untuk uji validitas dan *cronbach's alpha* untuk uji reliabilitas instrumen. Metode *lilliefors* untuk menguji normalitas data, *levene's test* untuk uji homogenitas, dan *t test* untuk uji hipotesis.

Berdasarkan hasil uji hipotesis minat belajar siswa menggunakan *independent samples t test* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,740 > 2,003$) dan uji hipotesis hasil belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,805 > 2,003$). Hasil uji keefektifan minat belajar siswa menggunakan *one samples t test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,872 > 2,052$) dan uji hipotesis hasil belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,473 > 2,052$).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan monopoli terbukti efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. Disarankan kepada guru hendaknya menggunakan media permainan monopoli karena terbukti efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan mendukung penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., Koordinator PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan mendukung penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., dosen pembimbing yang telah membimbing, memotivasi, dan menyarankan dalam penyusunan skripsi.
6. Dra. Umi Setijowati, M.Pd., dosen penguji kesatu dan Drs. Noto Suharto, M.Pd., dosen penguji kedua yang telah memberi masukan pada penulis.
7. Staf Tendik PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah membantu dalam hal administrasi.

8. Kepala Kesatua Bangsa, Politik, dan Perlindungan Masyarakat (Kesbangpolinmas), Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Romenur, S.Pd.SD., Kepala SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal dan Drs. Sugiyanto, Kepala SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Siti Nadiroh, S.Pd., guru kelas VA, Nardiyahuti, S.Pd.SD., guru kelas VB SD Negeri Tegalwangi 02, serta Nurlaeli, S.Pd., guru kelas V SD Negeri Mejasem Barat 01 Kabupaten Tegal yang telah membantu penulis dalam penelitian
11. Siswa kelas VA dan VB SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal yang telah menjadi sumber data penelitian.

Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan bermanfaat bagi para pembaca pada khususnya.

Tegal, 16 April 2020

Penulis,



Hanum Sansabila
NIM 1401416046

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 Bab	
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.5.1 Tujuan Umum	10
1.5.2 Tujuan Khusus	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.6.1 Manfaat Teoritis	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
2. KAJIAN PUSTAKA	13

2.1	Kajian Teori	13
2.1.1	Pengertian Belajar	13
2.1.2	Hasil Belajar	15
2.1.3	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.....	16
2.1.4	Minat Belajar.....	18
2.1.5	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar (SD)	19
2.1.6	Pembelajaran IPS di SD	21
2.1.7	Media Pembelajaran	27
2.1.8	Permainan Monopoli	30
2.1.9	Pembelajaran Muatan Pelajaran IPS menggunakan Media Permainan Monopoli	33
2.2	Kajian Empiris.....	35
2.3	Kerangka Berpikir	42
2.4	Hipotesis Penelitian	45
3.	METODE PENELITIAN	47
3.1	Desain Penelitian	47
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	49
3.3	Prosedur Penelitian	49
3.4	Populasi dan Sampel	51
3.4.1	Populasi	51
3.4.2	Sampel	51
3.5	Variabel Penelitian	52
3.5.1	Variabel Independen	53
3.5.2	Variabel Dependen	53
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	53
3.6.1	Variabel Media Permainan monopoli	53
3.6.2	Variabel Minat Belajar Siswa	54
3.6.3	Variabel Hasil Belajar Siswa	55
3.7	Data Penelitian	55
3.7.1	Jenis Data	56

3.7.2	Sumber Data	56
3.8	Teknik Pengumpulan Data	58
3.8.1	Wawancara	58
3.8.2	Observasi	59
3.8.3	Dokumentasi	59
3.8.4	Tes	60
3.8.5	Angket	60
3.9	Instrumen Penelitian	61
3.9.1	Pedoman Wawancara	61
3.9.2	Lembar Pengamatan	62
3.9.3	Alat Penilaian Kemampuan Guru	62
3.9.4	Daftar Cek	63
3.9.5	Validitas Media Permainan Monopoli	63
3.9.6	Lembar Angket	64
3.9.7	Soal Tes	69
3.10	Teknik Analisis Data	75
3.11	Analisis Statistik Data	77
4	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
4.1	Objek Penelitian	80
4.2	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	80
4.2.1	Kelas Eksperimen	81
4.2.2	Kelas Kontrol	89
4.3	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian	97
4.3.1	Analisis Deskriptif Data Variabel Independen	98
4.3.2	Analisis Deskriptif Data Variabel Dependen	101
4.4	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	121
4.4.1	Uji Prasyarat Analisis	122
4.4.2	Uji Hipotesis	125
4.5	Pembahasan	134

4.5.1	Perbedaan Penerapan Media Permainan monopoli dan Media Gambar Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	135
4.5.2	Perbedaan Penerapan Media Permainan monopoli dan Media Gambar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	137
4.5.3	Keefektifan Media Permainan monopoli Ditinjau dari Minat Belajar Siswa	139
4.5.4	Keefektifan Media Permainan monopoli Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa	140
4.6	Implikasi Penelitian	141
5	PENUTUP	142
5.1	Simpulan	142
5.2	Saran	143
5.3	Bagi Siswa	143
5.3.1	Bagi Guru	144
5.3.2	Bagi Sekolah	144
5.3.3	Bagi Peneliti Lanjutan	144
	DAFTAR PUSTAKA	146
	LAMPIRAN	152

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kompetensi dan Ruang Lingkup Materi Muatan Pelajaran IPS pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar	23
3.1 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa	54
3.2 Pedoman Penskoran	55
3.3 Pedoman Penskoran Jawaban Positif dan Negatif	64
3.4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Minat Uji Coba	67
3.5 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Uji Coba	68
3.6 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Coba	71
3.7 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	72
3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	73
3.9 Hasil Analisis Tingkat Daya Beda Soal Uji Coba	75
4.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran Penerapan Media Permainan Monopoli di Kelas Eksperimen	99
4.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pembelajaran Penerapan Media Gambar di Kelas Kontrol	100
4.3 Deskripsi Data Tes Awal Minat Belajar Siswa	101
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Minat Belajar Siswa	102
4.5 Deskripsi Data Tes Akhir Minat Belajar Siswa	104
4.6 Penafsiran Nilai Indeks	107
4.7 Indeks Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	111
4.8 Indeks Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	114
4.9 Deskripsi Data Nilai Tes Aawal Hasil Belajar Siswa	116
4.10 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Hasil Belajar Siswa	117
4.11 Deskripsi Data Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Siswa	119
4.12 Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Siswa	119

4.13 Hasil Uji Normalitas Variabel Minat Belajar Siswa	122
4.14 Hasil Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar Siswa	123
4.15 Hasil Uji Homogenitas Variabel Minat Belajar Siswa	124
4.16 Hasil Uji Homogenitas Variabel Hasil Belajar Siswa	125
4.17 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Minat Belajar Siswa	128
4.18 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Siswa	129
4.19 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Minat Belajar Siswa	131
4.20 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Hasil Belajar Siswa	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	28
2.2 Rancangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli	33
2.3 Bagan Kerangka Berpikir	44
3.1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	47
4.1 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Eksperimen	102
4.2 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Tes Awal Kelas Kontrol	103
4.3 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Awal Kelas Eksperimen ..	117
4.4 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Awal Kelas Kontrol	118
4.5 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Akhir Kelas Eksperimen .	120
4.6 Diagram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Akhir Kelas Kontrol	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	153
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	155
3. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba	157
4. Daftar Nilai PAS Semester Gasal Kelas Eksperimen	159
5. Daftar Nilai PAS Semester Gasal Kelas Kontrol.....	161
6. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	163
7. Pedoman Penelitian	165
8. Silabus Pembelajaran	166
9. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen	171
10. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol.....	193
11. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1	215
12. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1	239
13. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2	265
14. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	283
15. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3	302
16. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3	319
17. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 4	339
18. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 4	358
19. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Uji Coba	378
20. Angket Minat Belajar Uji Coba	380
21. Lembar Validasi Angket Minat Uji Coba Oleh Ahli 1	386
22. Lembar Validasi Angket Minat Uji Coba Oleh Ahli 2	389
23. Tabulasi Nilai Angket Minat Belajar Uji Coba	392
24. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Uji Coba	398
25. Hasil Uji Realibilitas Angket Minat Belajar Uji Coba	399
26. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	401

27. Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	405
28. Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba	413
29. Lembar Validasi Soal Tes Uji Coba Oleh Ahli 1	415
30. Lembar Validasi Soal Tes Uji Coba Oleh Ahli 2	420
31. Tabulasi Nilai Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	425
32. Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	431
33. Hasil Uji Realibilitas Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba	432
34. Hasil Uji Taraf Kesukaran Uji Coba	434
35. Hasil Uji Daya Pembeda Uji Coba	435
36. Lembar Pengamatan Pertemuan Pertama Media Permainan Monopoli ..	436
37. Lembar Pengamatan Pertemuan Kedua Media Permainan Monopoli	437
38. Lembar Pengamatan Pertemuan Ketiga Media Permainan Monopoli	438
39. Lembar Pengamatan Pertemuan Keempat Media Permainan Monopoli ..	439
40. Lembar Pengamatan Pertemuan Pertama Media Gambar	440
41. Lembar Pengamatan Pertemuan Kedua Media Gambar	441
42. Lembar Pengamatan Pertemuan Ketiga Media Gambar	442
43. Lembar Pengamatan Pertemuan Keempat Media Gambar	443
44. Kisi-Kisi Tes Awal dan Tes Akhir Angket Minat Belajar	444
45. Tes Awal dan Tes Akhir Angket Minat Belajar	445
46. Tabulasi Tes Awal Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	449
47. Tabulasi Tes Awal Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	452
48. Tabulasi Tes Akhir Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	455
49. Tabulasi Tes Akhir Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	458
50. Daftar Nilai Tes Awal Minat Belajar Kelas Eksperimen	461
51. Daftar Nilai Tes Awal Minat Belajar Kelas Kontrol	462
52. Daftar Nilai Tes Akhir Minat Belajar Kelas Eksperimen	463
53. Daftar Nilai Tes Akhir Minat Belajar Kelas Kontrol	464
54. Kisi-Kisi Tes Awal dan Tes Akhir Soal Tes Hasil Belajar	465
55. Tes Awal dan Tes Akhir Soal Tes Hasil Belajar	470
56. Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Eksperimen	476

57. Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Kontrol	477
58. Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Eksperimen	478
59. Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Kontrol	479
60. Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, dan Kesamaan Rata-Rata Minat Belajar Awal	480
61. Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, dan Kesamaan Rata-Rata Hasil Belajar Awal	482
62. Hasil Uji Normalitas Variabel Minat Belajar	484
63. Hasil Uji Homogenitas Variabel Minat Belajar	485
64. Hasil Uji Normalitas Variabel Hasil Belajar	486
65. Hasil Uji Homogenitas Variabel Hasil Belajar	487
66. Uji Perbedaan Minat dan Hasil Belajar	488
67. Uji Keefektifan Minat dan Hasil Belajar	489
68. Lembar Validasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli	490
69. Lembar APKG 1 (Kelas Eksperimen Pertemuan 1)	492
70. Lembar APKG 2 (Kelas Eksperimen Pertemuan 1)	494
71. Lembar APKG 1 (Kelas Eksperimen Pertemuan 2)	497
72. Lembar APKG 2 (Kelas Eksperimen Pertemuan 2)	499
73. Lembar APKG 1 (Kelas Eksperimen Pertemuan 3)	502
74. Lembar APKG 2 (Kelas Eksperimen Pertemuan 3)	504
75. Lembar APKG 1 (Kelas Eksperimen Pertemuan 4)	506
76. Lembar APKG 2 (Kelas Eksperimen Pertemuan 4)	508
77. Lembar APKG 1 (Kelas Kontrol Pertemuan 1).....	510
78. Lembar APKG 2 (Kelas Kontrol Pertemuan 1).....	512
79. Lembar APKG 1 (Kelas Kontrol Pertemuan 2).....	514
80. Lembar APKG 2 (Kelas Kontrol Pertemuan 2).....	516
81. Lembar APKG 1 (Kelas Kontrol Pertemuan 3).....	518
82. Lembar APKG 2 (Kelas Kontrol Pertemuan 3).....	520
83. Lembar APKG 1 (Kelas Kontrol Pertemuan 4).....	522
84. Lembar APKG 2 (Kelas Kontrol Pertemuan 4).....	524

85. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba	526
86. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	527
87. Foto Pelaksanaan Uji Coba Instrumen	528
88. Foto Pelaksanaan Penelitian di Kelas Eksperimen	530
89. Foto Pelaksanaan Penelitian di Kelas Kontrol	533
90. Perangkat Media Permainan Permainan Monopoli	536
91. Surat Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penulisan Skripsi	538
92. Daftar Sitasi Jurnal	539

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan potensinya baik yang ada di dalam maupun di luar sekolah serta berlangsung seumur hidup. Usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang ini memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia menjadi lebih baik dari sebelumnya. Melalui pendidikan pula, seseorang tidak hanya belajar secara teori yang ada di bangku sekolah tetapi juga dapat belajar melalui pengalaman yang bermakna. Menurut Joesoef dalam Munib (2016:33) “pendidikan mengandung dua aspek yaitu sebagai proses dan sebagai hasil/produk. Sebagai proses adalah bantuan, pertolongan, bimbingan, pengajaran, pelatihan. Sebagai hasil/produk adalah manusia dewasa, susila, bertanggung jawab, dan mandiri”. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 13 tahun 2015 Pasal 1 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa “Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan.”

Pengembangan bakat dan minat yang sesuai dengan fisik serta psikologis siswa berawal dari pendidikan dasar. Hal ini dikarenakan pendidikan dasar sebagai modal awal siswa mengenal teori dan konsep pembelajaran. Pendidikan dasar sebagai pendidikan formal membentuk kepribadian dan memberikan bekal

pengetahuan dasar yang dapat dikembangkan melalui 3 ranah yakni pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pemberian bekal kemampuan dasar kepada siswa diberikan oleh guru melalui berbagai macam pembelajaran yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar.

Proses pembelajaran melalui berbagai macam metode, media, sumber belajar serta materi pada berbagai muatan pelajaran. Untuk pelaksanaan pembelajaran dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2016 Pasal 1 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 dijelaskan:

Bahwa pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu kecuali untuk pembelajaran muatan pelajaran matematika Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai muatan pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI.

Pembelajaran disusun secara sistematis dan komprehensif, dengan harapan siswa dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis kondisi sosial masyarakat yang dinamis sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Siska (2016:8) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan muatan pelajaran IPS di Indonesia pada dasarnya mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Oleh karena itu, pendidikan muatan pelajaran IPS memiliki tujuan agar siswa dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian dalam kehidupan sosial kemanusiaan.

Pentingnya peran muatan pelajaran IPS dalam membentuk kepribadian sosial siswa harus diimbangi dengan kemampuan guru untuk mengembangkan karakteristik siswa sesuai dengan jenjang kelas. Karakteristik pembelajaran di kelas tinggi (4, 5, dan 6) lebih menekankan pembelajaran yang dilakukan secara logis dan sistematis artinya pembelajaran di kelas tinggi (4, 5, dan 6) merupakan pembelajaran yang membelajarkan siswa tentang konsep dan generalisasi,

sehingga penerapannya meliputi pemecahan masalah, menafsirkan, dan menghubungkan. Dari beberapa penerapan tersebut, menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas tinggi (4, 5, dan 6) lebih menekankan aktivitas siswa, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, penyelidikan, serta mencoba menuntut guru untuk mampu memberikan inovasi dalam pembelajaran.

Menurut Piaget (dalam Rifai dan Anni, 2016:35) siswa kelas tinggi yang telah mencapai usia 11 tahun, telah memahami fase perkembangan operasional formal. Artinya suatu perkembangan kognitif yang menunjukkan bahwa siswa sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Sejalan dengan pendapat tersebut dalam kegiatan pembelajaran IPS guru dituntut untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang begitu luas. Muatan pelajaran IPS merupakan muatan yang tidak hanya ditanamkan melalui pemahaman konsep tetapi juga melalui pengalaman siswa dalam lingkungan sehari-harinya, mengingat siswa sekolah dasar lebih mudah menghafal dari apa yang di lihat serta dialaminya secara langsung dibandingkan dengan sesuatu yang menurutnya baru dan abstrak. Salah satu instrumen penting yang ada dalam pembelajaran yakni adanya penggunaan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk membawa pesan dalam pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Suryani dan Agung dalam Suryani (2018:4) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Adanya media pembelajaran, siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran yang terjadi. Dengan kata lain, pusat kegiatan pembelajaran bukanlah guru melainkan siswa. Media pembelajaran memiliki tiga jenis yakni media visual, media audio, dan media audiovisual yang tentunya disesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik akan berdampak pula pada hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan materi dan tujuan pembelajaran akan memberikan suatu hal yang baru serta positif bagi pertumbuhan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa di dalam kegiatan

pembelajaran. Salah satunya dalam muatan pelajaran IPS yang memiliki bobot materi yang luas dibandingkan dengan muatan pelajaran lainnya. Dengan menggunakan media di dalam kelas, akan mendorong siswa untuk menyenangi muatan pelajaran IPS yang membosankan. Selain itu, melalui media pembelajaran diharapkan hasil belajar siswa akan lebih tinggi dan membantu siswa untuk lebih mudah mengingat materi yang sedang dipelajarinya. Hasil belajar merupakan peristiwa yang terjadi pada diri siswa disertai dengan perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan yang dimaksud adalah adanya peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal pada tanggal 28 Maret 2019, dijumpai beberapa permasalahan. Permasalahannya seperti siswa kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru. Banyak dijumpai siswa yang keluar masuk kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung. Model pembelajaran yang dilakukan guru kurang bervariasi. Metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi. Serta dalam pembelajaran guru kurang memberikan penguatan serta apresiasi terhadap siswa. Sejalan dengan hal tersebut, guru belum menggunakan media pembelajaran dengan optimal dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa yang masih kurang. Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) untuk muatan pelajaran IPS adalah 70. Sesuai dengan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) IPS semester 1 kelas V tahun pelajaran 2019/2020, diperoleh data 18 dari 28 siswa kelas V SDN Tegalwangi 02 yang masih mendapatkan hasil PAS di bawah KBM, dengan rata-rata nilai 66,4. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa masih memiliki kemampuan rendah dalam pembelajaran IPS dengan mendapat nilai dibawah KBM (70).

Guru kelas V menjelaskan bahwa pada pembelajaran IPS, untuk media pembelajaran yang pernah guru gunakan hanya berupa gambar-gambar saja, hal ini disebabkan guru kesulitan menentukan media pembelajaran yang sesuai

dengan pokok bahasan di dalam materi IPS. Kesulitan menentukan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS membuat guru di kelas tinggi memilih jarang menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga siswa cepat merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari berbagai faktor inilah yang menyebabkan pencapaian hasil belajar IPS masih rendah. Permasalahan yang di hadapi oleh guru, perlu segera di atasi dengan memilih dan menggunakan media yang efektif dalam pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran dalam muatan pelajaran IPS diharapkan mampu meningkatkan dan memberikan perubahan pada hasil belajar siswa terutama pada aspek kognitif (pengetahuan).

Pemilihan media pembelajaran yang efektif adalah media yang melibatkan banyak indera dan penggunaannya. Belajar dengan menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) dapat memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat terlihat jelas perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan sisanya 5% lagi dengan menggunakan indera lainnya (Baugh dalam Arsyad, 2014:12-3).

Salah satu gambaran yang banyak digunakan dalam teori penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut pengalaman Dale merupakan elaborasi dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Brunner dalam Darmadi (2017:79-80) yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Hasil belajar seseorang berawal dari pengalaman langsung (konkret). Namun, kenyataan yang terdapat di lingkungan kehidupan seseorang diraih melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas semakin abstrak media penyampaian pesan. Urutan proses belajar ini tidak berarti harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

Hal ini dijelaskan dalam kerucut pengalaman Dale, urutan penyampaian pesan dari tingkat paling bawah yakni pengalaman langsung (konkret) mengerucut membentuk segitiga dengan tingkatan paling atas yaitu lambang kata (abstrak). Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan dituangkan dalam lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Sehingga indera yang terlibat untuk menafsirkannya sangat terbatas, yakni indera penglihat saja atau indera pendengar saja. Sebaliknya, tingkat penyampaian pesan melalui pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang dan tentunya akan memudahkan ia untuk memahami pengalaman yang ada di dalamnya. Sehingga dalam pembelajaran media visual berupa media Permainan Monopoli dapat membantu siswa memperluas jangkauan abstraksinya.

Arsyad (2014:89) menjelaskan media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Sedangkan menurut Anita (2012:10) mengemukakan bahwa media visual menimbulkan daya tarik bagi pebelajar. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan minat serta perhatian pebelajar, mempermudah pengertian pebelajar. Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga pebelajar lebih mudah memahami apa yang dimaksud, memperjelas bagian-bagian yang penting. Melalui gambar, dapat diperbesar bagian-bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati lebih jelas, kemudian memperpendek suatu uraian panjang. Uraian tersebut mungkin dapat ditunjukkan dengan sebuah gambar saja.

Penelitian mengenai media Permainan Monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPS di SD pernah dilakukan oleh Pratiwi dan Siradjuddin (2017:1) dari Universitas Negeri Surabaya berjudul “Penggunaan Media Permainan Monopoli muatan pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa pada setiap siklus dapat diketahui adanya peningkatan prosentase kualitas. Aktivitas

siswa pada siklus I mendapatkan prosentase 79% dan pada siklus II mendapatkan hasil prosentase 85% serta pada siklus III mendapatkan 93%.

Kemudian penelitian lainnya dilakukan oleh Suciati, Septiana dan Untari (2016:1) dari Program Studi PGSD Universitas PGRI Semarang yang berjudul “Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa media monosa yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bersifat menyenangkan karena bermuatan sebuah permainan. Hal tersebut sesuai dengan karakter anak SD yang masih suka bermain. Selain itu juga bermuatan kemandirian anak dalam pembelajaran yaitu menjawab soal. Sikap yang ditanamkan melalui media monosa adalah sikap saling menghargai orang lain, bersikap jujur, adil, dan bertanggung jawab. Berdasarkan hasil penelitian keefektifan produk diperoleh hasil bahwa media monosa berbasis kemandirian anak efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas IV.

Kemudian penelitian lainnya telah dilakukan oleh Mardia dan Jafar (2017:1) dari Universitas Alauddin Makassar yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* terhadap Minat Belajar Peserta Didik”. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Minat belajar peserta didik di SMPN 2 Baraka pada kelas VIII C setelah penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* menunjukkan bahwa 64.70% siswa dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan sangat berminat dan 36,29% dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan berminat. (2) Minat belajar peserta didik di SMPN 2 baraka pada kelas VIII B yang tidak diajar menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* menunjukkan bahwa 47.05% siswa dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan sangat berminat dan 52,94% dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan berminat. 3) Ada perbedaan antara minat belajar fisika peserta didik pada kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* (MGS) dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* (MGS).

Beberapa kajian empiris di atas, menjadi landasan peneliti untuk mengadakan penelitian dengan menerapkan media Permainan Monopoli dalam

proses pembelajaran IPS. Oleh karena itu, peneliti berminat untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Materi Mengenal Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal”. Penelitian eksperimen ini akan menerapkan media Permainan Monopoli, permainan ini tidak asing di lakukan oleh siswa. Media Pembelajaran Monopoli ini selain mengajak siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran juga melatih aspek seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan dalam latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- (1) Guru dalam pembelajaran masih menggunakan metode yang bersifat konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan sehingga pembelajaran menjadi monoton.
- (2) Guru belum menggunakan media pembelajaran maupun alat peraga secara optimal sehingga pembelajaran kurang diminati siswa.
- (3) Suasana belajar kurang menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan membawa dampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.
- (4) Guru belum menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS pada materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.
- (5) Hasil belajar muatan pelajaran IPS siswa kurang optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah ini bertujuan untuk menghindari kesalahan maksud, tujuan, agar lebih efektif dalam melakukan penelitian, pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

- (1) Materi yang akan dibahas dalam penelitian terbatas pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V.
- (2) Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini terbatas pada hasil belajar pada ranah kognitif.
- (3) Penelitian ini hanya terbatas untuk menguji keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.
- (4) Populasi yang digunakan untuk penelitian terbatas pada siswa kelas VA dan VB SD Negeri Tegalwangi 02 tahun pelajaran 2019/2020 sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari minat belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02?
- (2) Apakah terdapat perbedaan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS

materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02?

- (3) Apakah penggunaan media permainan monopoli efektif ditinjau dari minat belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02?
- (4) Apakah penggunaan media permainan monopoli efektif ditinjau dari hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan harapan-harapan yang akan dicapai dalam penelitian dan menjadi patokan keberhasilan dalam suatu penelitian. Tujuan penelitian dibedakan mmenjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan untuk memperoleh gambaran penelitian secara luas. Tujuan umum penelitian ini adalah menguji keefektifan penggunaan media permainan monopoli dibandingkan dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari minat dan hasil belajar pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsi perbedaan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari minat belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.

- (2) Menganalisis dan mendeskripsi perbedaan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsi keefektifan penggunaan media permainan monopoli ditinjau dari minat belajar pada tema 8 subtema 1 materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsi keefektifan penggunaan media permainan monopoli ditinjau dari hasil belajar pada tema 8 subtema 1 materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penjabaran masing-masing manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dasar. Selain itu, penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran bagi pembaca sebagai acuan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bagi siswa, guru, dan peneliti.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Melalui proses pembelajaran menggunakan media permainan monopoli diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi bagi guru tentang efektifitas penggunaan media permainan monopoli ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa dan dapat membantu meningkatkan *performance* guru dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V.

1.6.2.3 Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran, wawasan dan pengetahuan tentang keefektifan penggunaan media Permainan Monopoli ditinjau dari minat dan hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bagian kajian pustaka menjelaskan tentang kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan seperangkat dasar pijakan dalam melakukan penelitian. Teori yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu (a) pengertian belajar; (b) hasil belajar; (c) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa; (d) minat belajar; (e) karakteristik siswa sekolah dasar (SD); (f) pembelajaran IPS di SD; (g) media pembelajaran; (h) permainan monopoli; dan (i) pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan IPS menggunakan media permainan monopoli.

2.1.1 Pengertian Belajar

“Belajar adalah aktifitas mental (Psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek: kognitif, psikomotorik dan afektif” (Darmadi, 2017:296). Menurut Slameto (2013:2) “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Menurut Slavin dalam Rifa’i dan Anni (2016:68), “Belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman langsung”. Menurut Gagne dalam Rifa’i dan Anni (2016:68), “Belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku tersebut tidak berasal dari proses pertumbuhan”.

Sedangkan menurut Darmadi (2017:297), “Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batasan usia, dan berlangsung seumur hidup (*long live educational*)”. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar, perubahan tersebut adalah perubahan perilaku positif.

Kemudian menurut Susanto (2016:18-19), “Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru”. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bahwa Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (dalam Susanto, 2016:19).

Rifa'i dan Anni (2016:92) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut, antara lain: (1) tujuan, (2) subjek belajar, (3) materi pelajaran, (4) strategi pembelajaran, (5) media pembelajaran, (6) penunjang, dan (7) evaluasi. Komponen-komponen tersebut membentuk satu sistem dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa sebagai subjek belajar sekaligus objek belajar mendapat bimbingan dari guru. Pembelajaran harus mempunyai tujuan yang jelas, sesuai tujuan pendidikan nasional dan tujuan kurikulum sekolah.

Berdasarkan pengertian ahli mengenai pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa dengan tujuan untuk mendapatkan perubahan perilaku yang diinginkan oleh siswa. Pada dasarnya pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan respons terhadap suatu situasi tertentu melalui proses interaksi.

2.1.2 Hasil Belajar

“Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk *raport* pada setiap semester” (Darmadi, 2017:251). Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Menurut Susanto (2016:5) “Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Menurut Rifa’I dan Anni (2016:71) “Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik”.

Dari definisi di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, apabila tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Bloom dalam Arikunto (2018:130-5) menjelaskan taksonomi belajar dalam tiga ranah meliputi: (1) Ranah kognitif (*cognitive domain*) mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Beberapa aspek yang telah disebutkan, sebagian hanya cocok diterapkan di

sekolah dasar (Ingatan, pemahaman, dan aplikasi), sedangkan analisis dan sintesis baru dapat dilatihkan di SLTP, SMU, dan Perguruan Tinggi secara bertahap; (2) Ranah afektif (*affective domain*) meliputi pandangan dan sikap (nilai), apabila guru ingin mengukur aspek afektif yang berhubungan dengan pandangan siswa, maka pertanyaan yang disusun menghendaki respons yang melibatkan ekspresi, perasaan, atau pendapat pribadi siswa terhadap hal-hal yang relatif sederhana tetapi bukan fakta. Kemudian dalam penilaian afektif tentang sikap, siswa ditanya mengenai responsnya yang melibatkan sikap yang telah mendasar dalam dirinya; (3) Ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*) berhubungan dengan gerak kerja otot sehingga menyebabkan gerakannya tubuh atau bagian-bagiannya. Yang termasuk ke dalam klasifikasi gerak di sini mulai dari gerak yang paling sederhana, yaitu melipat kertas sampai dengan merakit suku cadang televisi serta komputer.

Dari ketiga domain tersebut, domain kognitif merupakan domain yang lebih sering menjadi perhatian utama guru karena menyangkut penguasaan pengetahuan peserta didik sebagai hasil belajar.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Menurut Darmadi (2017:253-5), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar, yaitu sebagai berikut:

Faktor internal (faktor dalam diri) yang mempengaruhi hasil belajar yaitu salah satunya aspek fisiologis. Untuk memperoleh Hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indera perlu dijaga dengan cara: makanan/minuman bergizi, istirahat, olahraga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik.

Faktor internal yang lain adalah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi: sikap, bakat minat, motivasi, dan kepribadian. Faktor psikologis ini juga merupakan faktor kuat dari hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh faktor psikologi diri kita sendiri. Oleh karena itu, berjuanglah untuk terus mendapat suplai motivasi dari lingkungan sekitar, kuatkan tekad dan mantapkan sikap demi masa depan yang lebih cerah.

Faktor eksternal (faktor diluar diri) yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial. Lingkungan sosial, meliputi: teman, guru, keluarga dan masyarakat. Lingkungan sosial, adalah lingkungan di mana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Teman merupakan sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita.

Guru adalah seorang yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kualitas guru di kelas bisa mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana kita termotivasi belajar di dalam kelas. Memang pada kenyataannya banyak siswa yang merasa guru mereka tidak memberi motivasi belajar, atau mungkin suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Keluarga, juga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (*broken home*) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Selanjutnya adalah masyarakat, sebagai contoh seorang yang hidup dimasyarakat akademik mereka akan mempertahankan gengsinya dalam hal akademik di hadapan masyarakatnya. Jadi lingkungan masyarakat mempengaruhi pola pikir seseorang untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tindakan seseorang, begitupun juga berpengaruh terhadap siswa.

Lingkungan non-sosial yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, meliputi: kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca). Non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali, dari gangguan yang menurunkan hasil belajar. Kemudian sekolah juga mempengaruhi hasil belajar, jika sekolah mempunyai sarana dan prasarana yang komplit siswa juga akan merasa didukung dalam proses pembelajaran, dan siswa akan mendapatkan hasil belajar dengan optimal. Dan yang selanjutnya faktor cuaca alam, cuaca alam juga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Faktor pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar yang meliputi strategi, model, dan metode yang digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Ketepatan dalam memilih strategi, model, dan metode sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Dengan demikian dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seorang guru harus memahami faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa agar hasil belajar siswa yang diperoleh dapat maksimal.

2.1.4 Minat Belajar

“Minat merupakan suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut” (Darmadi, 2017:307). “Keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran, selain dipengaruhi oleh faktor guru juga dipengaruhi oleh faktor siswa. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya. Ketertarikan siswa inilah yang sering dikenal dengan istilah minat” (Darmadi, 2017:309).

Sardiman (2014) dalam Darmadi (2017:309) “Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri”. Oleh karena itu, apa yang di lihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang di lihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan suka ataupun senang), karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Pendapat ini memberikan pengertian, bahwa minat merupakan suatu kondisi yang mencerminkan adanya hubungan antara sesuatu yang diamati atau dialami dengan keinginan atau kebutuhan sendiri, dengan kata lain ada kecenderungan apa yang di lihat dan diamati seseorang merupakan sesuatu yang berhubungan dengan keinginan dan kebutuhannya.

Dari beberapa definisi minat, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

Menurut Sudaryono (2019:299), aspek minat belajar ada empat aspek yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan untuk mengukur minat belajar siswa. Dari aspek-aspek tersebut dapat disusun indikator minat belajar sebagai berikut: (1) Kesukaan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya perasaan senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan keinginan yang kuat untuk belajar; (2) Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya keaktifan siswa dalam menjawab maupun bertanya dan kesegeraan siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru; (3) Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya konsentrasi dan ketelitian siswa dalam memperhatikan penjelasan guru; dan (4) Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya kemauan, keuletan dan kerja keras siswa dalam belajar.

Dengan indikator-indikator di atas dapat diketahui siswa yang berminat dan siswa yang tidak berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pada muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.

2.1.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Dalam pembelajaran, terdapat berbagai hal yang perlu diperhatikan oleh guru untuk memilih dan menetapkan suatu model pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satunya yaitu pemahaman, Pemahaman ini akan memudahkan guru untuk menilai kebutuhan siswa dalam merencanakan tujuan pembelajaran, memilih bahan atau materi yang akan digunakan dalam pembelajaran, dan prosedur belajar mengajar dengan tepat sesuai dengan karakteristiknya.

Menurut Piaget (dalam Susanto, 2016:78), “Setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya. Setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep

yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya”.

Menurut Sumantri (2018:154-5) anak usia SD memiliki karakteristik, yaitu: (1) Senang bermain yaitu pada anak usia SD merupakan usia dimana ia masih senang bermain apalagi untuk siswa kelas rendah. Untuk itu dalam pembelajaran guru seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan ada unsur permainan. Guru hendaknya mengembangkan model pembelajaran yang serius tapi santai; (2) Senang bergerak yaitu pada anak usia SD lebih senang bergerak, pada anak usia SD dapat duduk tenang maksimal 30 menit. Oleh sebab itu guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bergerak atau berpindah. Menyuruh anak untuk duduk rapi untuk jangka waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan; (3) Senang bekerja dalam kelompok yaitu karakteristik siswa SD dimana dalam kelompok sebaya siswa akan belajar proses sosialisasi seperti saling menghargai pendapat teman, setia kawan, bekerja sama, tanggung jawab, dan sportif. Dengan demikian dalam pembelajaran guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk saling berkelompok; dan (4) Senang merasakan atau melakukan sendiri yang ditinjau dari teori perkembangan kognitif anak usia SD berada pada tahap operasional konkret yang masih berpikir konkret dan logis. Oleh karena itu, bagi anak usia SD penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih mudah dipahami jika ia melaksanakan sendiri. Guru seharusnya merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh anak akan lebih mudah memahami konsep IPA jika praktik secara langsung.

Pemahaman terhadap karakteristik siswa sekolah dasar sangat diperlukan. Dengan memahami karakteristik siswa, guru akan lebih tepat memilih model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret, senang bermain, bergerak, berkelompok, dan melakukan sendiri dapat mendorong aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Susanto (2016:78-9) siswa sekolah dasar pada rentang usia 7-11 tahun mulai menunjukkan perilaku belajar yang berkembang, yang ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek dari situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak; (2) anak mulai berpikir secara operasional, yakni anak mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti: volume, jumlah, berat, luas, panjang, dan pendek. Anak juga mampu memahami tentang peristiwa-peristiwa yang konkret; (3) anak dapat menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda yang bervariasi beserta tingkatannya; (4) anak mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan hubungan sebab akibat; (5) anak mampu memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, pendek, lebar, luas, sempit, ringan, dan berat.

Jadi, siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret. Pada tahap ini siswa menunjukkan perilaku yang berkembang, siswa dapat mengembangkan pemikiran logis, namun masih terbatas pada objek-objek konkret. Pada tahap ini siswa belum dapat berpikir secara abstrak.

2.1.6 Pembelajaran IPS di SD

Pengertian IPS di setiap jenjang sekolah itu mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik khususnya antara IPS untuk sekolah dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di tingkat sekolah tersebut ada yang berupa muatan pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (integrated) dari sejumlah muatan pelajaran atau disiplin ilmu, dan ada yang berarti program pengajaran. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut (Sapriya, 2017:20).

Menurut Soewarso (2013:5), “IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya”. Kemudian menurut Sapriya (2017:7) “IPS merupakan salah satu muatan pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah”.

Pembelajaran IPS mempunyai tingkatan masing-masing sesuai dengan kemampuan peserta didik menangkap tentang arti sosial. Banyak sekolah-sekolah yang memasukkan IPS ke dalam kurikulum sekolah. Istilah IPS di sekolah dasar khususnya dalam kurikulum 2013 merupakan muatan pelajaran yang sudah terintegrasi ke dalam pembelajaran tematik.

Pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar menjadi penting ketika kita melihat situasi dan maraknya informasi tanpa batas yang perkembangan dalam bidang sosial tidak bisa kita bendung memberikan tantangan tersendiri dalam menghadapi kondisi tersebut. Menurut Sumaatmadja (2008) dalam Siska (2016:23), “pembelajaran IPS tingkat sekolah dasar harusnya melihat pada perkembangan mental-psikologis anak yang dapat berkembang dan dikembangkan. Dasar mental-psikologis anak ini berkesinambungan dengan kehidupan sosial anak yang menjadi pengetahuan sosial”.

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian IPS adalah program pendidikan atau bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta hubungan atau interaksi antara manusia dengan lingkungannya (fisik dan sosial). Isi atau materi muatan pelajaran IPS diambil dan dipilih dari bagian-bagian pengetahuan/konsep dari ilmu-ilmu sosial disesuaikan tingkat pertumbuhan dan usia siswa. IPS adalah salah satu muatan pelajaran yang terdapat di kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, kompetensi dan ruang lingkup materi muatan pelajaran IPS pada jenjang pendidikan sekolah dasar, di lihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kompetensi dan Ruang Lingkup Materi Muatan Pelajaran IPS pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar

Kompetensi	Ruang Lingkup Materi
<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jatidiri bangsa Indonesia. - Mengenal konsep ruang, waktu, dan aktifitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi. - Menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Manusia, tempat, dan lingkungan - Wilayah geografis tempat tinggal bangsa Indonesia. - Konektivitas dan interaksi sosial kehidupan bangsa di wilayah negara Indonesia. - Waktu, keberlanjutan, dan perubahan - Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dalam waktu sejak masa praaksara hingga masa Islam. - Sistem sosial dan budaya - Kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya masyarakat dan bangsa Indonesia. - Perilaku ekonomi dan kesejahteraan - Kehidupan ekonomi masyarakat Indonesia yang bertanggung jawab.
<ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat. - Menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri dirinya sebagai warga negara Indonesia. - Menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab. - Meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia. - Menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Manusia, tempat, dan lingkungan - Konektivitas antar ruang dan penanggulangan permasalahan lingkungan hidup secara bijaksana dalam kehidupan bangsa Indonesia. - Waktu, keberlanjutan, dan perubahan - Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal Reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pada penelitian ini akan dilaksanakan di tahun pelajaran 2019/2020 di kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS KD. 3.3 dan 4.3 materi mengenal jenis- jenis usaha dan kegiatan ekonomi dengan materi pelajaran (Kusumawati, 2017:15-82) sebagai berikut.

1) Jenis Usaha dengan Mengolah Sumber Daya Alam

Untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat melakukan berbagai usaha berbagai kegiatan dan jenis usaha yang dilakukan menghasilkan barang dan jasa. Salah satu jenis usaha di masyarakat yaitu mengolah sumber daya alam dari lingkungan. Kita mengenal berbagai bentuk kegiatan manusia dalam mengolah sumber daya alam untuk mencukupi kebutuhan hidup. Jenis usaha bidang produksi yang bergerak dalam pengolahan sumber daya alam (hewan dan tumbuhan) disebut usaha agraris. Jenis usaha yang termasuk bidang agraris (pertanian dalam arti luas) antara lain persawahan, perkebunan, perhutanan, pertenakan, dan perikanan.

Umumnya, usaha persawahan dan perkebunan dilakukan di perdesaan karena tanahnya masih luas. Namun, sekarang kita dapat melakukan usaha penanaman pada lahan sempit, misalnya dengan cara hidroponik (penanaman dengan media air) atau vertikultur (cara bercocok tanam dengan menempatkan media tanam dalam wadah yang disusun secara vertikal). Tanah pertanian ditanami sayur-sayuran perkebunan. Tanaman perkebunan diantaranya cengkih, teh, karet, coklat, tembakau, kopi, dan kelapa sawit.

Usaha di bidang pertenakan membutuhkan lahan yang luas. Hewan-hewan yang ditenakkan antara lain sapi, kambing, domba, itik, dan ayam. Selain itu, ada juga peternakan ulat sutra. Kepompong ulat sutra dapat menghasilkan serat bahan baku kain sutra. Kegiatan pertanian lainnya adalah perikanan. Usaha di bidang perikanan dapat dilakukan di daerah pantai atau bendungan/waduk. Akan tetapi, ada juga usaha perikanan yang memanfaatkan kolam-kolam di lahan persawahan.

Ada pula jenis usaha lain yang memanfaatkan secara langsung sumber daya alam. Jenis usaha ini disebut usaha ekstraktif. Dalam bidang usaha ekstraktif, kita hanya mengambil sumber daya alam tanpa harus mengolahnya terlebih dahulu. Bidang ekstraktif yaitu berburu, pertambangan, dan penebangan hutan.

2) Jenis Usaha Masyarakat Indonesia

Sebagian besar masyarakat Indonesia memiliki usaha yang bergerak di bidang pertanian. Selain pertanian, ada bermacam-macam jenis usaha masyarakat Indonesia. jenis usaha itu ada yang menghasilkan barang dan ada jenis usaha menghasilkan jasa. Misalnya jenis usaha perindustrian, industri adalah kegiatan

memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan, misalnya mesin. Ada industri yang mengolah bahan baku atau mentah menjadi produk olahan. Ada industri yang hanya mengolah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi. Ada pula industri yang mengolah bahan setengah jadi menjadi bahan jadi.

Ada industri besar dan industri kecil. Industri besar menggunakan peralatan, modal, dan tenaga kerja dalam jumlah besar. Industri kecil menggunakan peralatan, modal, dan tenaga kerja dalam jumlah lebih kecil. Contoh industri kecil, antara lain mebel, pembuatan tahu atau tempa, dan perajin keramik. Contoh industri besar antara lain industri baja, industri mobil, dan industri tekstil.

Kemudian ada jenis usaha perdagangan, perdagangan adalah semua hal yang berhubungan dengan kegiatan jual beli. Dalam perdagangan ada perpindahan hak milik. Pedagang membeli barang atau jasa dari suatu tempat pada waktu tertentu, kemudian menjualnya ke tempat lain dengan tujuan memperoleh keuntungan. Tanpa adanya perdagangan, setiap orang harus memproduksi sendiri segala kebutuhan hidupnya. Dengan adanya perdagangan, produsen menjual hasil produksinya pada konsumen. Barang-barang yang diperdagangkan antara lain bahan makanan, pakaian, hewan, barang elektronika, kendaraan bermotor, dan sebagainya.

Selanjutnya ada jenis usaha jasa, jasa adalah segala aktivitas atau manfaat yang ditawarkan kepada orang lain (konsumen). Meskipun tidak menghasilkan barang seperti misalnya industri konfeksi menghasilkan pakaian. Usaha jasa memberikan pelayanan kepada konsumen. Contoh pekerjaan yang menjual jasa adalah guru, pengacara, dokter, montir mobil, jasa keuangan, pemandu wisata, dan sebagainya.

3) Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri

Usaha yang dikelola sendiri adalah usaha perorangan. Usaha ekonomi ini memiliki modal terbatas dan biasanya dikelola secara sederhana. Contoh usaha ekonomi perorangan misalnya usaha Pertanian, sebagian besar usaha pertanian dikelola secara perorangan. Usaha ini memiliki modal terbatas, lahan persawahan

dan tegalan. Namun, ada juga usaha pertanian yang dilakukan secara besar-besaran. Kemudian usaha Perdagangan, usaha yang dikelola secara perorangan biasanya berskala kecil dan sedang. Contoh usaha perdagangan antara lain, pedagang asongan, pedagang keliling, pedagang kaki lima, pedagang di pasar, warung, dan toko kelontong. Usaha Jasa, contohnya usaha salon, fotokopi, bengkel, potong rambut, dan penjualan pulsa.

Kemudian usaha industri kecil, sektor industri yang dikelola perorangan merupakan industri rumahan. Contoh industri rumahan antara lain usaha kerajinan tangan berupa pembuatan keramik, souvenir, tembikar, anyaman, dan mebel.

4) Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok

Usaha ekonomi kelompok ini dikelola secara bersama, baik modal, pengelolaan, maupun keuntungan. Bentuk usaha ekonomi bersama, yaitu: (1) Badan Usaha Milik Negara (BUMN) atau perusahaan Negara yaitu sebuah perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki Negara. BUMN dapat berbentuk perusahaan umum (perum) dan perseroan terbatas (persero). BUMN bergerak di bidang usaha yang bersifat strategis atau vital, misalnya bidang energi listrik telekomunikasi; (2) Badan Usaha Milik Swasta (BUMS) merupakan perusahaan yang seluruh sahamnya dimiliki oleh swasta. Ada beberapa macam BUMS, yaitu: Firma, Persekutuan Koamanditer, Perseroan Terbatas, dan Koperasi.

Ada beberapa bentuk-bentuk koperasi di Indonesia, yaitu: (1) Koperasi Konsumsi, yaitu koperasi yang menyediakan berbagai barang konsumsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Contohnya beras, gula, minyak, sabun, peralatan rumah tangga dan barang elektronik; (2) Koperasi simpan pinjam, yaitu koperasi yang menyediakan layanan simpan dan pinjam; (3) Koperasi produksi, yaitu koperasi yang menyediakan bahan baku produksi dan menyalurkan hasil produksi anggotanya; (4) Koperasi jasa, yaitu koperasi yang menyediakan layanan atau jasa tertentu bagi anggotanya. Contoh, koperasi angkutan; (5) Koperasi serba usaha, yaitu koperasi mengelola berbagai jenis usaha, misalnya penyediaan barang konsumsi, simpan pinjam, penyediaan bahan baku, dan penyaluran hasil produksi. Contohnya, koperasi unit desa (KUD).

2.1.7 Media Pembelajaran

Miarso (2004) dalam suryani (2018:3) “Pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali.”

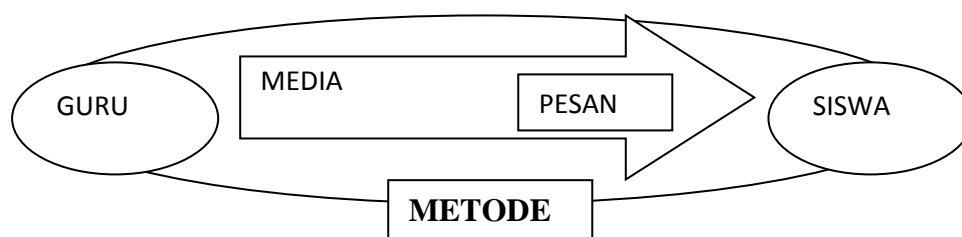
Kemudian menurut Suryani (2018:3), “media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”. Menurut Suryani dan Agung (2012) dalam Suryani (2018:4) “media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa)”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Menurut Sudjana dan Rivai (1992) dalam Arsyad (2014:28), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pengajaran lebih baik; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar,

sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2016:8). Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Bagan Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Menurut Sanaky dalam Suryani (2018:10) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan: (1) menghadirkan objek; (2) membuat tiruan dari objek sebenarnya; (3) membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret; (4) menyamakan persepsi; (5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak; (6) menyajikan ulang informasi secara konsisten; (7) memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2011) dalam Suryani (2018:10-2) terdiri dari beberapa fungsi, yaitu: (1) fungsi semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengongkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami; (2) fungsi manipulatif, artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi dapat diartikan

berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menggambarkan suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung; (3) fungsi fiksatif, yaitu fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi; (4) fungsi distributif, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indrawi manusia; (5) fungsi sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik; (6) fungsi psikologis, yaitu fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian siswa, menggugah perasaan siswa dalam pembelajaran, memberikan pengetahuan, menguasai keterampilan, membangun daya imajinasi siswa, dan membangkitkan motivasi siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait pendukung dalam proses pembelajaran di kelas, fungsi media pembelajaran dapat optimal tentunya didukung oleh ketepatan pemilihan media yang digunakan di kelas.

Seels & Glasgow (1990) dalam Arsyad (2014:35-7) mengelompokan media ke dalam 2 kategori, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media Tradisional terdiri dari visualisasi diam yang diproyeksikan menggunakan proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*. Visualisasi yang tak diproyeksikan, seperti gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan bulu. Audio, seperti rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*. Penyajian multimedia, seperti slide plus suara (tape), *multi image*. Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi dan video. Cetak, seperti buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*). Permainan, seperti teka-teki, simulasi, permainan papan. Realita, seperti model, *specimen* dan manipulative (peta, boneka).

Media Teknologi Mutakhir terdiri dari media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferensi, kuliah jarak jauh. Media berbasis mikroprosesor, seperti *Computer-Assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *Hypermedia*, *Compact (video) disc*.

Selanjutnya Arsyad (2014:80-9) berpendapat bahwa jenis media terdiri dari 5 macam, yaitu: (1) media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar; (2) media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas.” Dalam media berbasis cetakan ada enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong; (3) media berbasis visual dapat memperlancar pemahaman siswa dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata; (4) media berbasis audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual; (5) media berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital.

2.1.8 Permainan Monopoli

Menurut Sudono dalam Kustiawan (2016:189-190), “bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan maupun dapat mengembangkan imajinasi pada anak”. Sebagai permainan ketangkasan strategi di mana karakteristik permainan monopoli sangat cocok dimainkan oleh anak-anak maupun remaja bahkan orang dewasa sekalipun. Permainan monopoli juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran dimana dalam permainan ini berisi tentang strategi, kepemimpinan, ketekunan, kedisiplinan dan pengetahuan umum serta keterampilan sosial dengan teman sebaya.

Guru perlu memilih alat-alat permainan dengan kriteria-kriteria tertentu pula, yaitu: (a) menarik bagi anak; (b) sesuai dengan kapasitas fisik anak; (c)

sesuai dengan perkembangan mental dan sosial anak; (d) sesuai untuk kelompok anak-anak; (e) dikonstruksi dengan baik, tahan lama, aman untuk anak dalam kelompok (Bronson, 1999, dalam Hamdani, 2010:127).

Permainan monopoli pada umumnya dapat dimainkan dua hingga enam orang. Tiap-tiap pemain diberi modal uang dengan jumlah sama. Pemain pertama harus melempar sepasang dadu dan melangkah sesuai jumlah dadu yang keluar. Pemain boleh membeli petak tanah yang belum ada pemiliknya. Dia bisa membangun rumah dan hotel di sana pada putaran selanjutnya. Jika ada yang berhenti di rumah atau hotelnya, pemain lain itu harus membayar uang sewa sesuai dengan penjelasan yang tertera di kartu. Jika pemain berhenti di kotak “dana umum” atau “kesempatan”, dia harus mengambil kartu yang tersedia di tengah papan, lalu mengikuti instruksi yang ada. Pemenang untuk permainan ini adalah pemain yang memiliki jumlah uang paling banyak (Kristiani, 2014:106).

Menurut Husana (2012) dalam Suprpto (2013:40) untuk memainkan monopoli membutuhkan: (1) Bidak-bidak untuk mewakili pemain; (2) Dua buah dadu bersisi enam; (3) Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel; (4) Papan permainan dengan petak-petak: Tempat, Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan (Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya), Uang-uang Monopoli, 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah, dan Kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan.

Menurut Suprpto (2013:40) Pada permainan monopoli untuk pembelajaran IPS peserta didik di sajikan informasi mengenai materi muatan pelajaran IPS mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Peserta didik juga diminta untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan jenis usaha pada masyarakat. Monopoli pada pembelajaran IPS ini tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli biasa. Cara bermain untuk permainan monopoli pada pembelajaran ini, yaitu: (1) Komplek-komplek daerah diganti menjadi materi pelajaran; (2) Kotak dana umum diganti menjadi kartu soal dan kotak kesempatan

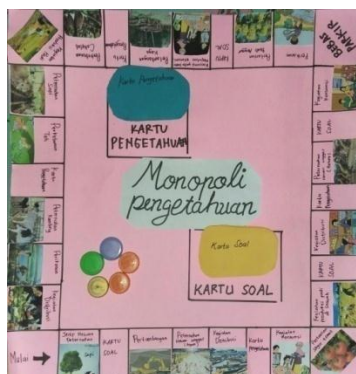
diganti menjadi taman bacaan. “Taman Bacaan” berisi mengenai informasi yang dapat membantu untuk menjawab pertanyaan.

Langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS, yaitu:

- 1) Membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 anak.
- 2) Setiap kelompok menentukan siapa yang pertama bermain dengan cara setiap anggota kelompok harus melemparkan dadu, siswa yang mendapatkan angka yang paling besar menjadi orang pertama yang bermain dalam permainan ini dan anak yang mendapatkan angka yang paling kecil akan menjadi pemain yang terakhir.
- 3) Jika sudah ada pemain pertama, anak tersebut berhak melempar dadu dan melangkah atau menjalankan pionnya sesuai dengan jumlah titik dadu, dan jika pemain mendapatkan dadu berjumlah enam titik maka berhak melempar dadu kembali.
- 4) Jika pemain berhenti di kotak kartu soal atau kotak kartu pengetahuan (Taman Bacaan) pemain harus mengambil satu kartu soal/pengetahuan dan harus melaksanakan apa yang di sebutkan di kartu tersebut.
- 5) Pemain yang mendapat kartu soal harus menjawab didepan teman kelompok bermainnya dan kemudian jika benar soal di simpan oleh pemain tersebut.
- 6) Jika pemain berhenti di kotak bebas parkir, maka pemain bebas menentukan dimana saja pionnya akan berhenti.
- 7) Langkah permainan monopoli tersebut diulang terus menerus sampai waktu yang disediakan untuk bermain habis.
- 8) Pemain yang jadi pemenangnya yaitu yang mengumpulkan kartu soal terbanyak yang berhasil dijawabnya.

Dengan kegiatan bermain seperti inilah diharapkan proses pembelajaran akan lebih menarik dan merangsang peserta didik untuk lebih bersemangat, aktif dan percaya diri serta tidak takut salah dan tentu sangat menyenangkan.

Berikut rancangan media pembelajaran permainan monopoli dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS dapat di lihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Rancangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli

2.1.9 Pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Muatan IPS menggunakan Media Permainan Monopoli

Permainan monopoli dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan IPS yaitu permainan yang dimainkan oleh 5 sampai 6 siswa. Dalam permainan monopoli pembelajaran muatan IPS dibutuhkan alat permainan seperti dadu, pion, kartu, dan papan permainan. Kartu dalam permainan dapat diisi soal atau pengetahuan. Kotak dalam papan permainan monopoli dapat diisi oleh materi pelajaran. Dalam permainan monopoli pembelajaran siswa bermain secara berkelompok. Siswa harus bersaing dengan teman sekelompoknya untuk mengumpulkan kartu soal sebanyak-banyaknya agar menjadi pemenangnya. Dalam hal ini permainan monopoli dapat dijadikan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar karena sifatnya menarik, dan membuat siswa bersemangat.

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru hendaknya melakukan proses perencanaan. Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum menyatakan, “Tahap pertama dalam pembelajaran menurut standar proses yaitu perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)”. RPP berisi identitas sekolah, kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media, alat dan sumber pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dan penilaian. Dalam langkah-langkah pembelajaran berisi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan guru menyiapkan media permainan monopoli yang akan digunakan kemudian dilanjutkan dengan mengondisikan siswa agar siap untuk mengikuti pembelajaran. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan berdoa bersama. Dalam kegiatan apersepsi guru dapat mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru juga dapat memberikan *ice breaking* seperti tepuk semangat sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan inti pembelajaran terdiri dari mengamati, bertanya jawab, bermain permainan monopoli. Pada saat kegiatan mengamati guru memerintahkan siswa untuk mengamati dengan membaca teks bacaan. Pada kegiatan menanya, siswa dapat mengajukan pertanyaan mengenai informasi yang kurang dipahami dari apa yang telah diamati sebelumnya. Apabila siswa enggan bertanya, guru dapat memancing siswa agar mengajukan pertanyaan. Kegiatan selanjutnya yaitu bermain permainan monopoli. Langkah pertama yang harus dilakukan guru dalam memulai permainan monopoli adalah membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setelah itu guru menjelaskan cara bermain dan peraturan dalam permainan monopoli, yaitu setiap kelompok menentukan siapa yang bermain pertama dan seterusnya, kemudian siswa yang bermain pertama berhak melempar dadu dan melangkah dengan pionnya sesuai jumlah titik dadu, jika pemain berhenti di kartu soal atau pengetahuan pemain harus mengambil salah satu kartu soal atau pengetahuan dan harus melaksanakan apa yang disebutkan di kartu tersebut. Pemain yang mendapatkan kartu soal harus menjawab di depan teman kelompok bermainnya dan jika jawaban pada soal benar kartu soal akan disimpan oleh pemain tersebut. Dan jika pemain berhenti di kotak bebas parkir, maka pemain bebas menentukan dimana saja pionnya akan berhenti. Langkah permainan tersebut diulang terus menerus sampai waktu yang disediakan untuk bermain habis. Langkah selanjutnya yang harus dilakukan guru membagi alat-alat permainan kepada tiap-tiap kelompok. Jika setiap kelompok sudah mendapatkan alat-alat permainan, permainan dimulai. Guru membimbing dalam bermain monopoli dan sekaligus mengamati proses kegiatan bermain monopoli. Adapun

pada kegiatan selanjutnya, siswa menyampaikan hasil dalam kegiatan permainan monopoli atau kesimpulan yang telah diperoleh.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, selanjutnya guru membagikan soal evaluasi dan setelah itu guru bersama siswa mencocokkan soal evaluasi tersebut. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilaksanakan. Selanjutnya guru memberikan cerita motivasi kepada siswa tentang pentingnya sikap disiplin. Pembelajaran diakhir dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa dan selanjutnya guru mengucapkan salam.

2.2 Kajian Empiris

Beberapa hasil penelitian yang relevan mendukung penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Aryani (2019) dari Universitas Negeri Jakarta yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sel (Monosel)”. Berdasarkan hasil penelitian validasi ahli media mendapatkan 83%, ahli materi 76,25%, uji coba kelompok kecil 83,5%, ujicoba kelompok besar 83,5%. Rata-rata keseluruhan penilaian sebesar 81,56%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran MONOSEL sangat layak dan dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Anggraheni, Hidayah, dan Shawmi (2019) dari Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul “*Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School*”. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa hasil penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata 93% (sangat baik), penilaian pakar media mendapat rata-rata 89% (sangat baik). Penilaian praktisi pendidikan mendapatkan rata-rata 90% (sangat baik). Berdasarkan penilaian di atas, produk yang dikembangkan dikategorikan sangat baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa Media

Permainan Monopoli Merah-Putih sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran tematik integratif siswa kelas V SD / MI.

- c. Dirgantara, Susilowati dan Marwoto (2019) dari Universitas Negeri Semarang, Indonesia yang berjudul “*The Use of Monopoly Media to Improve Primary Student’s Critical Thinking Skills in Science Learning*”. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri yang dibantu dengan media monopoli lebih efektif. Selain itu model pembelajaran langsung model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada muatan pelajaran pembelajaran sains.
- d. Fardani, Ramdhani, Khasanah, Ramadhani, Ananda, Istiqomah, Rinawati (2018) dari Universitas Sebelas Maret, Surakarta-Indonesia yang berjudul “*Monolier (Monopoli 5r): Inovasi Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Tentang 5r Sejak Dini*”. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa edukasi 5R menggunakan media permainan monopoli (MONOLIER) dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara efektif.
- e. Sari, Gunawan (2018) dari UIN Raden Intan Lampung, Indonesia yang berjudul “*Developing Physics Monopoly Game Learning Media for Light and Optical Devices*”. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa hasil penilaian uji lapangan, skor rata-rata 4,54 diperoleh yang termasuk kriteria sangat tinggi untuk aspek teknik media, skor rata-rata 4,63 diperoleh yang termasuk kategori sangat tinggi untuk aspek komunikasi visual, dan skor rata-rata 4,61 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi untuk aspek pembelajaran. Jadi, permainan monopoli Fisika yang dikembangkan secara keseluruhan mendapat respons dengan kriteria sangat tinggi untuk semua aspek dengan skor rata-rata 4,59.
- f. Maryani, Sumiar (2018) dari Universitas Ahmad Dahlan yang berjudul “*Developing Science Monopoly on the Force Learning Material for Elementary School Students*”. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa hasil penilaian kelayakan media pembelajaran sains monopoli oleh guru dan peserta didik diperoleh skor dengan melibatkan dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran sains monopoli memiliki kualitas yang sangat baik dan kelayakan media yang sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran sains monopoli yang dikembangkan sangat layak, dan telah layak untuk digunakan atau diterapkan sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa di sekolah dasar kelas empat.

- g. Nurmiati dan Gazali (2018) dari Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Nahdlatul Wathan Mataram, Indonesia Berjudul “Keefektifan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII”. Hasil penelitian menunjukkan: Keseluruhan aspek penilaian baik nilai persentase atau nilai rata-rata masing-masing mengalami peningkatan dari 80,27% menjadi 86,76% untuk hasil motivasi belajar siswa SMPN 17 Mataram. Data tersebut termasuk kategori sangat tinggi dengan kenaikan persentase hasil motivasi belajar sebesar 6,49%. Sedangkan hasil motivasi belajar siswa SMPN 14 Mataram secara keseluruhan terjadi peningkatan dari 77,56% menjadi 82,62%.
- h. Hidayat (2018) dari Universitas Gadjah Mada yan berjudul “*Game-Based Learning: Academic Games* sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan”. Menyatakan bahwa *games* berperan sebagai sebuah pendamping dari proses kognitif yang menghasilkan perubahan pada pemain.
- i. Prayogo, dkk (2017) dari Universitas Negeri Semarang berjudul “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 sampai 500 efektif untuk pembelajaran kelas II.
- j. Fadlillah (2016) dari Universitas Muhammadiyah Ponorogo Berjudul “Pengembangan Permainan Monraked sebagai Media untuk Mestimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa permainan monraked sangat layak digunakan sebagai media menstimulasi kecerdasan logika matematika anak usia dini. Hal dibuktikan dengan skor penilaian yang didapatkan telah mencapai rata-rata

3,94, yang berarti baik. Adapun kelebihan dari permainan Monraked yaitu dapat menjadi media pembelajaran, tidak berbahaya, dapat dibawa dan digunakan di mana saja, serta tidak mudah rusak.

- k. Dewi & Akhlis (2016) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk Mengembangkan Karakter Siswa”. Menyatakan dengan pembelajaran menggunakan media permainan bahwa seluruh responden menyatakan berminat untuk mengikuti pembelajaran.
- l. Chusniyah, dkk (2016) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis *Science Edutainment* Tema Tata Surya terhadap Minat Belajar dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII”. Hasil penelitian ini, yaitu: (1) Permainan monopoli berbasis *science edutainment* tema tata surya efektif terhadap minat belajar siswa kelas VIII dengan kriteria minat belajar sangat tinggi. (2) Permainan monopoli berbasis *science edutainment* tema tata surya efektif terhadap karakter ilmiah siswa kelas VIII dengan kriteria karakter ilmiah membudaya.
- m. Mardati, Wangid (2015) dari Universitas Ahmad Dahlan dan Universitas Negeri Yogyakarta berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik *Make A Match* untuk Kelas I SD”. Berdasarkan data dan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan, bahwa pada hasil penilaian ahli media yang diperoleh rerata nilai 4,37 dengan kriteria nilai “Sangat Baik”. Sedangkan hasil dari penilaian ahli materi, praktisi dan teman sejawat diperoleh rerata nilai 4,25 dengan kriteria nilai “Sangat Baik”; (3) berdasarkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media diperoleh rata-rata nilai 81,41 dan setelah menggunakan media diperoleh rata-rata nilai 85,12 dengan perolehan nilai signifikansi 0,001 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan hasil tersebut berarti ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media pada proses pembelajaran.
- n. Setyaningsih & Dewi (2015) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis *Science Edutainment* Tema

Makanan untuk Siswa Kelas VIII” Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa media papan permainan efektif digunakan dalam pembelajaran yang ditunjukkan bahwa hasil analisis motivasi dan hasil belajar kognitif dengan ketuntasan sebesar 96,87% untuk motivasi siswa dan 87,5% Hasil belajar kognitif siswa.

- o. Vikagustanti, dkk (2014) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa media pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan efektif dan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir siswa. Hal ini dapat di lihat dari nilai hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal sebanyak 88,5% sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar.
- p. Kartikaningsih, Yulianto, & Pamelasari (2014) dari Universitas Negeri Semarang berjudul “Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi pada Pembelajaran Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan aktivitas siswa SMP/MTS” Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Uji efektifitas media permainan terhadap aktivitas dan I karakter jujur dan konukatif siswa memberikan hasil kedua aspek tersebut berpengaruh positif terhadap siswa. Selain itu hasil belajar kognitif siswa juga mengalami peningkatan.
- q. Jawandi, dkk (2013) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta berjudul “Permainan *Smart Monopoly* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penggunaan media yang menyenangkan mampu menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan layanan bimbingan, 2) kartu *creativity room*, dinding kreatif dan sertifikat dalam permainan monopoli berisi tugas-tugas dengan berbagai kemungkinan jawaban yang dapat merangsang kreativitas siswa, 3) siswa mengembangkan kreativitas melalui proses berpikir kreatif yaitu dengan memikirkan strategi untuk menang, 4) siswa mengembangkan kreativitas melalui produk, yaitu berupa hasil pemecahan masalah yang dihadapi dengan cara yang bebas dan orisinil.

- r. Fitriyawany (2013) dari Keguruan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh Berjudul “Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyahdengan Konsep Tata Surya”. Hasil penelitian menunjukkan: persentase diperoleh 90.32% bahwa mahasiswa lulus secara individual, sehingga secara klasikal hasil belajar mahasiswa adalah tuntas. Selain itu, kinerja mahasiswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang positif.
- s. Yeni, Hasan, & Tarmansyah (2013) dari FIP UNP Berjudul “Efektifitas Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan bagi Anak Kesulitan Belajar di Min Koto Luar, Kecamatan Pauh”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi efektif untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan bagi anak berkesulitan belajar (X) kelas II di MIN Koto Luar, Kecamatan Pauh.
- t. Suprpto (2013) dari SMA Negeri 11 Yogyakarta Berjudul “Permainan Monopoli sebagai Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa berdasarkan penelitian permainan monopoli sebagai media pembelajaran sub materi sel pada siswa IPA yang dilakukan oleh Susanto, dkk. (2012) aspek kelayakan 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi media 92,86%. Berdasarkan penelitian tersebut maka media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- u. Rahaju, dkk dari Universitas Kanjuruhan Malang berjudul “Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa prestasi belajar siswa semakin meningkat. Peningkatan pada setiap tahap sebanyak 23,3%. Nilai rata-rata juga meningkat, yaitu dari 63 pada tahap pratindakan, menjadi 71 pada siklus I, dan menjadi 83 pada siklus II. Dengan demikian, pembelajaran berbasis PMI dapat meningkatkan prestasi belajar matematika. Ucus (2014) dan Park (2012) bahwa penggunaan permainan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- v. Lubis & Harahap dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Berjudul “Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi

Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa berdasarkan analisis data hasil belajar siswa diketahui ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa dengan menggunakan media monopoli. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar setiap siklus I dan II. Pada saat pretes terdapat 15 (42,85%) orang siswa yang tuntas belajar dengan nilai rata-rata siswa adalah 52,74, sedangkan pada siklus I terdapat 23 (65,71%) orang yang tuntas dengan nilai rata-rata siswa sebesar 66,2, dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 31 orang siswa (88,57%) dengan nilai rata-rata siswa sebesar 81,51, maka peningkatan nilai rata-rata pada siklus I ke siklus II sebesar 15,31 poin.

- w. Khairunnisa, Hakam, & Amaliyah dari Universitas Negeri Jakarta berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Muatan pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa media pembelajaran ini mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan siswa secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran.
- x. Jamilah dan Yuliyanti dari SMK Negeri 11 Bandung yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Akuntansi terhadap Hasil Belajar”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan: bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa di kelas yang menggunakan media permainan monopoli dengan hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media permainan monopoli. Dengan demikian, media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
- y. Yanti & Anggraini dari FKIP-UNRIKA Berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa secara keseluruhan, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dari penerapan media *monopoly game smart* dalam proses pembelajaran Sejarah pada siswa kelas X di SMA N 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015.

- z. Deriliana, Ulfah, & Purwaningsih dari FKIP Untan yang berjudul “Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Akuntansi SMA”. Hasil penelitian menunjukkan: Bahwa implementasi proses pembelajaran dengan media permainan monopoli dapat dikatakan berjalan baik yang diketahui dari hasil skor pengamatan aktivitas belajar siswa yang didapat yaitu 80,22 yang masuk dalam kategori A.
- aa. Triastuti, Akbar, & Irawan dari Universitas Negeri Malang yang berjudul “Penggunaan Media Papan Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Menyatakan bahwa pembelajaran dengan melibatkan anak-anak melalui kegiatan permainan dapat memberikan pelayanan belajar yang menyenangkan bagi siswa.
- bb. Kusuma & Irawati dari Universitas Negeri Malang yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan “Hunting Treasure” pada Materi Himpunan untuk Siswa Kelas Bilingual VII-A di SMP Negeri 16 Malang”. Menyatakan bahwa media permainan “Hunting Treasure” terbukti efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2014:19-20) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pada pembelajaran IPS, media pembelajaran berfungsi sebagai: (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; dan (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

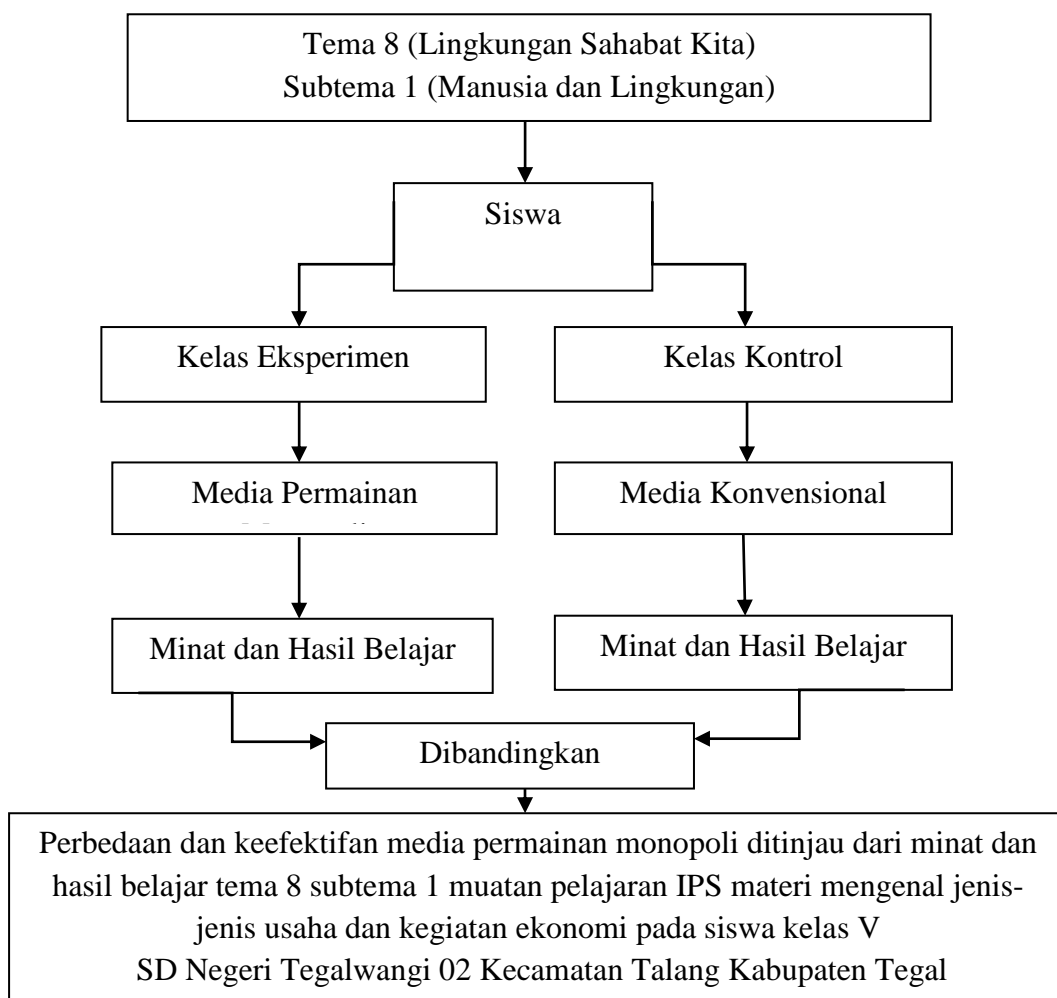
Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses belajar yang erat kaitannya dengan media adalah minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat diukur dari kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran IPS.

Pada kenyataannya yang peneliti temukan, masih banyak guru yang menggunakan media-media sederhana dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS. Bahkan ada sebagian guru yang tidak menggunakan media. Mereka masih berpikir bahwa media sederhana sudah cukup untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya pada pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal, guru menggunakan media konvensional (gambar). Seiring berkembangnya kreativitas seseorang untuk menjadikan sebuah permainan yang dijadikan media pembelajaran di dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS justru akan lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti permainan, bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran dan jauh dari rasa jenuh atau bosan. Salah satu media pembelajaran dalam bentuk permainan yaitu media permainan monopoli.

Media permainan monopoli yaitu sebagai media pembelajaran yang bermain ketangkasan strategi di mana karakteristik permainan ini sangat cocok dimainkan oleh anak-anak maupun remaja bahkan orang dewasa sekalipun. Dengan media tersebut yang dijadikan media pembelajaran siswa-siswa akan menjadi tertarik mengikuti proses pembelajaran. Media permainan monopoli

berukuran seperti pada umumnya tetapi akan dibuat dalam jumlah banyak agar setiap siswa dapat memainkan. Media permainan monopoli yang digunakan dapat melibatkan belajar melalui berbagai indra siswa. Sedangkan media gambar hanya menekankan persepsi indra mata. Oleh karena itu, peneliti menduga bahwa media permainan monopoli akan dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

Berikut ini adalah kerangka berpikir Keefektifan Penggunaan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar tema 8 subtema 1 materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal yang disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat peneliti rumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ho1: Tidak ada perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media konvensional (gambar) pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$).

Ha1: Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media konvensional (gambar) pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($H_a : \mu_1 \neq \mu_2$).

Ho2: Tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media konvensional (gambar) pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha kegiatan ekonomi ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$).

Ha2: Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media konvensional (gambar) pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi ($H_a : \mu_1 \neq \mu_2$).

Ho3: Penggunaan media permainan monopoli tidak efektif ditinjau dari minat belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V ($H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$).

Ha3: Penggunaan media Permainan Monopoli efektif ditinjau dari minat belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V ($H_a : \mu_1 > \mu_2$).

Ho4: Penggunaan media permainan monopoli tidak efektif ditinjau dari hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V ($H_a : \mu_1 \leq \mu_2$).

Ha4: Penggunaan media permainan monopoli efektif ditinjau dari hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V ($H_a : \mu_1 > \mu_2$).

BAB V

PENUTUP

Penelitian yang berjudul “Keefektifan Media Permainan Monopoli ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal” telah selesai dilaksanakan, dapat dikemukakan simpulan dan saran sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari minat belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,740 > 2,003$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,008 < 0,05$), yang berarti semakin meningkatnya keterampilan guru menggunakan media, maka minat belajar siswa juga akan semakin meningkat.
- (2) Terdapat perbedaan antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dengan media konvensional (gambar) ditinjau dari hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$

(2,805 > 2,003) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,007 < 0,05), yang berarti semakin meningkatnya keterampilan guru menggunakan media, maka hasil belajar siswa juga akan semakin meningkat.

- (3) Penggunaan media permainan monopoli efektif ditinjau dari minat belajar siswa yang diterapkan dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,872 > 2,052) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,001 < 0,05), yang berarti media permainan monopoli terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- (4) Penggunaan media permainan monopoli efektif ditinjau dari minat belajar siswa yang diterapkan dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,473 > 2,052) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 (0,000 < 0,05), yang berarti media permainan monopoli terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, media permainan monopoli efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi, maka disarankan kepada guru, siswa, sekolah, dan peneliti lanjutan.

5.2.1 Bagi Siswa

- (1) Siswa hendaknya memotivasi diri meskipun di dalam penggunaan media permainan monopoli mengalami hambatan dan gangguan.

- (2) Siswa hendaknya mempelajari materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi terlebih dahulu sebelum pembelajaran menggunakan media permainan monopoli sehingga hasil belajar lebih optimal.
- (3) Dalam pembelajaran menggunakan media permainan monopoli, siswa hendaknya lebih fokus pada materi di dalam permainan monopoli, jangan fokus ke permainan monopoli kelompok lain.

5.2.2 Bagi Guru

- (1) Guru hendaknya menguasai langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran.
- (2) Guru hendaknya mampu menerapkan media permainan monopoli dalam pembelajaran.
- (3) Guru hendaknya mengembangkan media permainan monopoli agar bisa digunakan secara efektif pada tema atau subtema lainnya yang sesuai.

5.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Sekolah hendaknya memberikan dorongan kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli.
- (2) Sekolah hendaknya memfasilitasi dan mendukung dalam pelaksanaan media permainan monopoli.
- (3) Sekolah hendaknya menganjurkan guru kelas untuk menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi maupun muatan pelajaran lain sebagai upaya meningkatkan minat dan hasil belajar yang lebih optimal.

5.2.4 Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian mengenai keefektifan media permainan monopoli ditinjau dari minat dan hasil belajar pada tema 8 subtema 1 muatan pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal hasilnya menunjukkan bahwa media permainan monopoli efektif ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang

media permainan monopoli, sehingga minat dan hasil belajar siswa dapat lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.81 A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum.*
2015. *Peraturan Pemerintah No.13 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan.*
2016. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2016 Tentang Standar Isi.*
- Anggraheni, N, S., Hidayah, N., Shawmi, A, N. (2019). *Developing Red-White Monopoly Games through Integrative Thematic Learning in the Primary School.* Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI (2019), Vol 6 (1): 49-62. DOI: <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i1.3834>.
- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran.* Surakarta: Cakrawala Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aryani, N, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sel (Monosel).* Jurnal Biotek. Volume 7 No 1.
- Azizah, I, M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian: Vol. 16, No. 2, November 2016.*
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisa Data-1 Menggunakan SPSS.* Depok: Departemen Biostatistika.
- Cahyaningrum, R, L., Parmin. (2015). Pengembangan Media Monopoli *Smart Science* Seri Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan Berpendekatan Saintifik pada Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal.* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.

- Chusniyah, I., dkk (2016). Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis Science Edutainment Tema Tata Surya terhadap Minat Belajar Dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deriliana, Y., Ulfah, M., Purwaningsih, E. Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Akuntansi SMA.
- Dewi, N, R., Akhlis, I. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Science Education Journal*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Dirgantara, M, R, D., Susilowati, S, M, E., Marwoto, P. (2019). *The Use of Monopoly Media to Improve Primary Student's Critical Thinking Skills in Science Learning*. *Journal of Primary Education*, 8 (3) (2019) : 262 – 269. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/26652>.
- Fadlillah, M. (2016). Pengembangan Permainan Monraked Sebagai Media Untuk Mestimulasi Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, Volume 04 Nomor 1.
- Fardani, F, E., dkk. (2018). Monolier (Monopoli 5r): Inovasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Tentang 5r Sejak Dini. *Journal of Vocational Health Studies* p-ISSN: 2580–7161; e-ISSN: 2580–717x DOI: 10.20473/jvhs. V2I1.2018.34-38.
- Ferdinand, Augusty. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Fitriyawany. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas *Tarbiyah* dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah Didaktika*. Vol. XIII, NO. 2, 223-239.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung; Pustaka Setia.
- Hidayat, R. (2018). *Game-Based Learning: Academic Games* sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*: 2018, Vol. 26, No. 2, 71 – 85. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.30988. <https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>.

- Jamilah, F, K, N., Yuliyanti, L. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Akuntansi terhadap Hasil Belajar. Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 11 Bandung tahun 2013/2014 pada Standar Kompetensi Memproses Entri Jurnal.
- Jawandi, A., dkk. (2013). Permainan *Smart Monopoly* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Consilium: Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling*. Vol 1 (2), 1-6.
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D., Pamelasari, S, D. (2014). Pengembangan Media *Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi* pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Khairunnisa, S., Hakam, A., Amaliyah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Muatan pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education – Vol. 5, No.1*.
- Kristiani, Dian. 2014. *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Kusuma, A, I., dan Irawati, S. Pengembangan Media Pembelajaran melalui Permainan “*Hunting Treasure*” pada Materi Himpunan untuk Siswa Kelas Bilingual VII-A di SMP Negeri 16 Malang.
- Lubis, H , Z., Harahap, A. Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*.
- Mardati, A., Wangid, M, N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 3 – Nomor 2, Juli 2015, (120 - 132). Available online at *Jurnal Prima Edukasia Website*:
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/index>.
- Mardia, A., Jafar, A, F. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Vol. 5 No. 1*.
- Maryani, I., Sumiar, Z. (2018). *Developing Science Monopoly on the Force Learning Material for Elementary School Students*. *Jurnal Prima Edukasia*, 6 (1), 2018, 11-20. Available online at:
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe>.

- Munib, Akhmad, dkk. 2016. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Neolaka, Amos, dkk. 2017. *Landasan Pendidikan*. Depok: PT. Karisma Putra Utama.
- Nurmiati, & Gazali, Z. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Biologi*. Vol. 6, No. 2.
- Pratiwi, R., Siradjuddin, S. (2017). Penggunaan Media Permainan Monopoli Muatan pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan. *JPGSD*. Vol.5 Nomor 03.
- Prayogo, B, A., dkk. (2017). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada siswa kelas II. *Joyful Learning Journal*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Jakarta: Media Kom.
- Priyatno, Duwi. 2012. *Belajar Praktis Analisis Parametrik dan Non Parametrik dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Purwanti, E., Setiawan, D., Aeni, K., Ahmadi, F., Ansori, I., Widiastuti, F., Fathurrahman, M., Widodo, S, T., Trimurtini, Samadhy, U. 2020. *Panduan Penulisan Skripsi*. Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Unnes.
- Rahaju, Hartono, S, R. Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 2*, Halaman 130 – 139.
- Rakhmayanti, E., Subagio, M. F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo. *JPGSD: Volume 07 Nomor 03 Tahun 2019*, 2975 – 2984.
- Ramadhani, N., Wahyuni, S., Handayani, R, D. (2016). Pengembangan Media *Educational Game* “Monopoli Fisika Asik (Mosik)” pada Mata Pelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 5 No. 3, Desember 2016, hal 235 – 245.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rifai, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, A, M., Gunawan, I. (2018). *Developing Physics Monopoly Game Learning Media for Light and Optical Devices*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* 07 (1) (2018) 71-79. DOI:10.24042/jipfalbiruni.v7i1.2564.
- Setyaningsih, M, D., Dewi, N, R. (2015). Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis *Scince-Edutainment* Tema Makanan untuk Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Siska, yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soewarso. 2013. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. (2016). Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD Kelas IV. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 136-150. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4253>.
- Sudaryono, dkk. 2019. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2018. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suprpto, A, N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, No. 01/Tahun XVII.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Thoifah, I'anatut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.

- Triastuti, D., Akbar, S., Irawan, E, B. Penggunaan Media Papan Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar.
- Vikagustanti, D, A., dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Yanti, F., Anggraini, N. Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015.
- Yeni, F., Hasan, Y., Tarmansyah. (2013). Efektifitas Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bagi Anak Kesulitan Belajar di MIN Koto Luar, Kecamatan Pauh. *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus) Volume 2, nomor 3, Halaman : 501-513*.
- Yoni, Acep. 2017. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.