PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TEHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD

(Skripsi)

Oleh

IRSYAD WAHYU IRAWAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD

Oleh

IRSYAD WAHYU IRAWAN

Masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan *nonequivalent control group design.* Penelitian ini menggunakan *purposive sampling.* Teknik pengumpuulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan lembar observasi aktivitas peserta didik pada media pembelajaran monopoli. Data analisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo.

Kata kunci : hasil belajar, media pembelajaran monopoli, pembelajaran tematik.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USE OF THE MONOPOLY LEARNING MEDIA ON RESULT PARTICIPANT OF EDUCATION ON THEMATIC LEARNING CLASS V SD

By

IRSYAD WAHYU IRAWAN

The problem of the research is the of the learners' learning outcomes in the thematic learning is still low. This study aims to determine the effect of using of monopoly learning media towards the result participant of education on thematic learning. The method used in this research is quasi experiment with nonequivalent control group design. This research uses purposive sampling. Data collection techniques in this study used tests and observation sheets of student activities on monopoly learning media. Data analysis using simple linear regression. The results of data analysis concluded that there was an effect of the use of monopoly learning media on learners' learning outcomes on thematic learning of the fifth grade at the SD Negeri 2 Tambahrejo.

Keywords: learning outcomes, learning thematic, monopoly learning media.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BLAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD

Oleh

IRSYAD WAHYU IRAWAN

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD**

Nama Mahasiswa : *Irsyad Wahyu Irawan*

No. Pokok Mahasiswa : 1513053048

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Riswanti Rini, M.Si.	**Drs. Sugiman, M.Pd.**
NIP 19600328 198603 2 002	NIP 19560906 198211 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.** .....

Sekretaris : **Drs. Sugiman, M.Pd.** .....

Penguji Utama : **Drs. M. Coesamin, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **10 Mei 2019**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: Irsyad Wahyu Irawan
NPM	: 1513053048
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik kelas V SD.

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian–bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung, 10 Mei 2019
Penulis,

Irsyad Wahyu Irawan
NPM 1513053048

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Irsyad Wahyu Irawan lahir di Pagelaran, pada tanggal 02 April 1997. Penulis adalah anak kedua dari 2 bersaudara, dari pasangan Bapak Irman Subiyanto dan Ibu Mujiem.

Penulis mengawali pendidikan formal pertama kali di Taman Kanak-Kanak Raudhatul Jannah pada tahun 2002. Kemudian pada tahun 2003 penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 2 Tambahrejo. Pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan formal ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Gadingrejo. Setelah 3 tahun belajar di sekolah menengah pertama penulis lulus pada tahun 2012 penulis melanjutkan pendidikan formal ke SMA Negeri 1 Gadingrejo, lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, melalui jalur Undangan dan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Tahun 2018, penulis melaksanakan kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Argomulyo dan di SD Negeri 2Argomulyo, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus

MOTTO

“ Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”
(QS. Al-Insyirah: 5)

“Orang yang sukses tidak selalu orang yang pintar tapi orang sukses adalah mereka yang gigih dan pantang menyerah”
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadirat Allah SWT, dan dengan segala Ketulusan serta kerendahan hati, sebentuk karya kecil ini kupersembahkan kepada*:*

Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Irman Subiyanto dan Ibu Mujiem Terima kasih atas dukungan, motivasi, nasihat, pengorbanan, dan do'a yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku

Kakakku Aji Kurnia Irawan yang selalu memberikan cinta dan kasih sayang, yang selalu memotivasi, dan mendoakanku untuk menyelesaikan studiku

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah mmemberikan nikmat sehat, rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD" adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari ucapkan terimakasih kepada orang tua Bapak Irman Subiyanto dan Ibu Mujiem yang selalu memberikan dukungan dan motivasi serta mendoakan kesuksesan penulis. Serta kepada Pembimbing I Dr. Riswanti Rini, M.Si, Pembimbing II Drs. Sugiman, M.Pd, dan Pembahas Drs. M. Coesamin, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, kritik yang membangun serta bantuan selama proses menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya atas keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada penulis selama menempuh perkuliahan dan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
6. Staff Pendidikan PGSD Mba Vivin Datania, S.Pd yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
7. Staff Akademik dan Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu administrasi di Kampus.
8. Bapak Irman Subiyanto, S.Pd.,selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Tambahrejo yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
9. Bapak Rudi Arif Subroto dan Ibu Ngadinah, S.Pd selaku wali kelas VA dan VB yang telah membantu dan membimbing selama penelitian di SD Negeri 2 Tambahrejo.

10. Teman seperjuangan PGSD angkatan 2015. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
11. Teman Seperjuangan “PGSD B” (Shella, Ois, Prijna, Ana, Lubis, Siska, Wilda, Tri, Ripo, Waris, Wanda, Intan, Yovie, Elza, Lia.r, Nita, Murti, Winda, Shintia, Nabila, Raras, Sharah, Diah, Resta, Anti, Nurul, Resti, Lia.p, Merlin, Keny, Monik, Dini, Mega, Putri, Devi, Kadek, Dina, Dindin, Rini,, Rebika, Longi, Wahyuni, Rifka, Shinta) Terimakasih selama ini sudah memberikan semangat serta dukungan yang tak henti-hentinya. Semoga kita selalu bersama bukan hanya di dunia tapi sampai surga-Nya.
12. Teman-teman KKN/PPL Desa Argomulyo Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus, Gita, Aan, Beauty, Nindy, Rahma, Ginda, Prima,Wildha. Terimakasih telah menjadi rekan yang baik selama KKN, semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.
13. Dan Bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 10 Mei 2019

Penulis,

Irsyad Wahyu Irawan

NPM 1513053048

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Belajar	8
B. Teori Belajar Konstruktivisme	9
C. Pembelajaran	10
D. Ciri-Ciri Pembelajaran	11
E. Pembelajaran Tematik	12
F. Hasil Belajar	12
G. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar	14
1. Faktor Intern	15
2. Faktor Eksternal	15
H. Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Media Pembelajaran	16
2. Fungsi Media Pembelajaran	17
3. Manfaat Media Pembelajaran	17
I. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	19
J. Tinjauan Teoritis Tentang Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran	20
1. Pengertian Permainan Monopoli	20
2. Peralatan Permainan Monopoli	21
3. Langkah-Langkah Permainan Monopoli	22
K. Penelitian Relevan	23

L. Kerangka Pikir 25
M. Hipotesis 26

III. METODE PENELITIAN
A. Desain Penelitian 27
B. Tempat dan Waktu Penelitian 28
1. Tempat Penelitian 28
2. Waktu Penelitian 28
C. Populasi dan Sampel Penelitian 28
1. Populasi Penelitian 28
2. Sampel Penelitian 29
D. Variabel Penelitian 29
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel 30
1. Definisi Konseptual 30
2. Definisi Operasional 30
F. Teknik Pengumpulan Data 31
1. Teknik Observasi 31
2. Teknik Tes 31
3. Dokumentasi 31
G. Instrumen Penelitian 33
1. Jenis Instrumen 33
1.1 Instrumen Non-Tes 33
1.2 Instrumen Tes 35
2. Uji Instrumen Tes 35
2.1 Uji Coba Instrumen 35
2.2 Uji persyaratan Instrumen Tes 35
2.2.1 Uji Validitas 36
2.2.2 Uji Reliabilitas 38
2.2.3 Daya Beda Soal 39
2.2.4 Uji Tingkat Kesukaran Soal 42
H. Teknis Analisis Data 43
1. Uji Hipotesis 43
1.1 Uji Regresi Linier Sederhana 43

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Pelaksanaan Penelitian 46
B. Hasil Penelitian 46
1. Data Aktivitas Peserta Didik dengan Media Monopoli 47
2. Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen 48
3. Data Hasil Belajar Peserta didik Kelas Kontrol 52
4. Deskripsi Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen dan Kontrol 55
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data 56

1. Pengujian Hipotesis 56
1.1 Regresi Linear Sederhana 56
D. Pembahasan 57

V. KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 63
B. Saran 63

DAFTAR PUSTAKA 65

LAMPIRAN 68

Tabel 1-15 69
Gambar 1-6 172

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Nilai Tengah Semester Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2018/2019 4
2. Data Jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo 29
3. Lembar Aktivitas Peserta didik Pembelajaran 34
4. Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan 34
5. Klasifikasi Validitas Soal 37
6. Klasifikasi Reabilitas 38
7. Hasil Uji Daya Beda Soal 40
8. Klasifikasi Uji Daya Beda Soal 41
9. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal 43
10. Intrepetasi Koefisien Korelasi 44
11. Jadwal dan Kegiatan Pelaksanaan Penelitian 46
12. Rekapitulasi Aktivitas Peserta didik 48
13. Distribusi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 49
14. Distribusi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 50
15. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen 51
16. Distribusi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol 52
17. Distribusi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol 54
18. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol 55
19. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana 56

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Kerangka Pikir Penelitian 25
2. Desain Penelitian 27
3. Histogram Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 49
4. Histogram Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 51
5. Histogram Nilai *Pretest* Kelas Kontrol 53
6. Histogram Nilai *Posttest* Kelas Kontrol 54
7. Histogram Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kontrol 55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rekapitulasi Uji Validitas Lembar Soal	69
2. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes	71
3. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Soal	72
4. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal Tes	73
5. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pertemuan 1	74
6. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pertemuan 2	75
7. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Pertemuan 3	76
8. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik dengan Media Monopoli	77
9. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	78
10. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol	80
11. Uji Hipotesis	81
12. Tabel Nilai r Product Moment	86
13. Tabel Logaritma	87
14. Kisi-Kisi Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Media Monopoli	88
15. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik	89
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	91
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	115
18. Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	138
19. Soal Uji Validitas	142
20. Soal Pretest dan Posttest	147
21. Lembar Jawaban	152
22. Peraturan Media Pembelajaran Monopoli	153
23. Kartu Soal Media Pembelajaran Monopoli	156
24. Kartu Bonus Media Pembelajaran Monopoli	167
25. Gambar Media Pembelajaran Monopoli	168
26. Foto Kegiatan Pembelajaran	169

27. Surat Izin Pendahuluan 170
28. Surat Balasan Izin Pendahuluan 171
29. Surat Izin Penelitian 172
30. Surat Balasan Izin Penelitian 173

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses yang dialami oleh peserta didik di sekolah. Sekolah Dasar merupakan salah satu pendidikan formal yang terdiri dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 untuk memperoleh pendidikan selama 6 tahun. Melalui proses pendidikan, diharapkan aspek perkembangan pada anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ada 3 aspek yang harus dikembangkan oleh peserta didik di sekolah dasar, yaitu aspek kognigtif, afektif dan psikomotor, pendidikan di sekolah terdapat proses pembelajaran.

Menurut Indriana (2011 : 46), Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Faktor-faktor yang mempengaruhi proses keberhasilan dalam suatu pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain sarana dan prasarana, faktor lingkungan, faktor dari peserta didiknya dan media pembelajaran yang tersedia. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik karena dengan media pembelajaran pendidik dan

peserta didik dapat dengan mudah menjalankan proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena media ini bisa digunakan untuk meningkatkan aktivitas dalam belajar dan dapat mendorong terjadinya proses belajar, sejalan dengan penelitian Liu, dkk (2009 : 606), *the use of communication media such as second life is very influential media in teaching and learning activities, the media can enchance student learning activities in the classroom.* Dimaksud dengan pendapat tersebut adalah penggunaan media komunikasi sebagai kehidupan yang mendasar yang sangat berpengaruh kegiatan belajar dan pembelajaran. Media tersebut dapat menambah aktivitas belajar peserta didik di kelas.

Tugas dan tanggung jawab seorang pendidik adalah mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik agar peserta didik tersebut mempunyai akhlak dan kepribadian yang baik. Selain itu pendidik juga dituntut agar mampu menggunakan fasilitas yang disediakan di sekolah dan mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Vikagustanti dkk (2014 : 468), peneliti ini menggunakan media pembelajaran berbentuk monopoli dan hasilnya media ini efektif digunakan karena berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penggunaan permainan dalam hal ini monopoli sebagai media pembelajaran peserta didik dinilai sangat efektif untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar, karena selain mudah dimainkan pada hakikatnya jiwa anak adalah jiwa bermain. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Hidayat dan

Muhajir (2015 : 226) bahwa media bermain monopoli yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik dan layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar peserta didik kelas V di SD Siti Aminah .

Firdausi (2018 : 350) menyatakan sebagai berikut :

> *"Multicultural-based monopoly game media has cultural contents such as introducing songs, folk dances, culinary, and tourist attractions. With this multi- cultural monopoly game, children can recognize and understand various culture in Indonesia. This game has many benefits such as improving financial intelligence when using money toys as a tool of transactions, team work, ability to socialize with peers, and so on".*

Dimaksud dengan pendapat tersebut adalah media game monopoli berbasis multikultural memiliki konten budaya seperti memperkenalkan lagu, tarian rakyat, kuliner, dan tempat wisata. Dengan permainan monopoli multi-budaya ini, anak-anak dapat mengenali dan memahami berbagai budaya di Indonesia. Game ini memiliki banyak manfaat seperti meningkatkan kecerdasan finansial saat menggunakan mainan uang sebagai alat transaksi, kerja tim, kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya, dan sebagainya.

Wong dan lee (2017:1) menyatakan sebagai berikut :

> *"Most of prior studies are not talking about Chinese students and previous studies seldom investigate the gender diffrence of student perceptions on using thing this stimulation game in learning. Hence, the study is to fill in the gap to collect Hong Kong studens' perception on using Monopoly-based accounting stimulation game in the accounting courses. The results of the study can help instructors assess the impacts of the Monopoly-based accounting simulation game when considering using it as an active learning tool in Chinese community".*

Dimaksud dengan pendapat tersebut adalah "Banyak studi-studi tidak berbicara tentang peserta didik Cina dan studi sebelumnya jarang menyelidiki perbedaan persepsi setiap gender dalam menggunakan game stimulasi dalam pemebelajaran. Karenanya, penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan

persepsi peserta didik Hongkong dalam menggunakan monopoli base acounting stimulation game pada kursus akuntasi. Hasil dari penelitian bisa membantu pendidik menilai manfaat dari game tersebut untuk pertimbangan menggunakannya sebagai alat belajar aktif dalam komunitas Cina.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo Kabupaten Pringsewu yang dilaksanakan pada tanggal 5 November 2018 didapat keterangan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik pada kelas V masih rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah di tentukan sekolah, rendahnya hasil belajar peserta didik ditunjukan dari hasil Ujian Tengah Semester Ganjil yang telah dilaksanakan pada semester ganjil Tahun 2018/2019. Pembelajaran tematik dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Data Nilai Tengah Semester Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2018/2019.

Kelas	JUMLAH PESERTA DIDIK	KKM	JUMLAH NILAI		PRESENTASE	
			TUNTAS	BELUM TUNTAS	TUNTAS	BELUM TUNTAS
VA	20	70	8	12	40%	60%
VB	20	70	11	9	55%	45%

Sumber: Dokumen Kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo Tahun ajaran 2018/2019

Berdasarkan pada tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa pada kelas VA jumlah keseluruhan ada 20 peserta didik diketahui kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 70, jumah peserta didik yang tuntas yaitu 8 peserta didik (40%) sedangkan yang belum tuntas 12 peserta didik (60%) dan kelas VB jumlah keseluruhan ada 20 peserta didik diketahui kriteria ketuntasan miniman (KKM) sebanyak 71, jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 11 peserta didik (55%) sedangkan yang belum tuntas 9 peserta didik (45%). Penyebab rendahnya

presentase hasil belajar peserta didik dikarenakan terdapat beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran antara lain banyak peserta didik yang tidak memperhatikan pendidik pada saat proses pembelajaran di kelas, penggunaan media dalam proses pembelajaran belum maksimal sehingga pembelajaran di kelas terlihat membosankan dan kurang efektif, pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti buku peserta didik dan buku pendidik pada pembelajaran tematik. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang "Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diklasifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti menggunakan media gambar.
2. Pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran dengan baik
3. Presentase hasil belajar tematik di kelas V masih tergolong sangat rendah

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh :

1. Penggunaan media pembelajaran monopoli
2. Hasil belajar pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai maka hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat pada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat pada penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

   Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan media monopoli terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik

2. Manfaat Praktis

   Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini ditujukan kepada :

1. Peserta Didik

   Melalui media pembelajaran monopoli diharapkan dapat memberikan motivasi belajar peserta didik, membantu peserta didik dalam memahami materi , dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

2. Pendidik

   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai refrensi bagi pendidik untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan pendidik mengenai pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan bagi peserta didik.

3. Kepala Sekolah

   Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pedoman kepala sekolah dalam memfasilitasi media media pembelajaran monopoli di lembaga pendidikan yang dipimpinnya

4. Sekolah

   Meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dapat membantu dalam meningkatkan prestasi belajar sekolah

5. Peneliti Lain

   Menambah wawasan dan dapat digunakan untuk mendukung penelitian-penelitian sejenis dalam pembelajaran tematik dengan media monopoli Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan refrensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian mengenai hal yang sama.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

Belajar adalah suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu peserta didik. Belajar merupakan salah satu faktor yang sangat dominan dan berpengaruh dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Menurut Arsyad (2017 : 1), pengertian belajar adalah sebagai berikut.

> Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa sesorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Selanjutnya menurut Rusman (2015 : 11), pengertian belajar adalah sebagai berikut.

> Menerangkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu peserta didik, belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

B. Teori Belajar Kontruktivisme

Teori belajar pada dasarnya berupa penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana suatu informasi diproses dalam pikiran peserta didik. Seseorang yang belajar berarti membentuk pengertian atau pengalaman secara aktif dan terus menerus. Menurut Suparno dalam Thobroni (2015 : 91) kontruktivistik merupakan bentukan dari orang yang mengenal sesuatu. Pengetahuan tidak bisa ditransfer dari pendidik kepada orang lain karena setiap orang mempunya skema tersendiri tentang apa yang diketahuinya. Sedangkan menurut Tran Vui dalam Thobroni (2015 : 91) kontruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhan dengan bantuan fasilitas orang.

Berdasarkan teori di atas peneliti menggunakan teori kontruktivisme yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses pengalaman yang di dapat dari lingkungan terdekat yang dibangun oleh individu sendiri untuk mengembangkan atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhan tersebut dengan bantuan fasilitas orang. Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli yang di fasilitasi oleh pendidik, kemudian peserta didik menggunakan media pembelajaran monopoli sesuai dengan intruksi dari pendidik. Media pembelajaran monopoli dapat membangun pengetahuannya sendiri pada saat menjawab kartu soal yang ditunjukkan pendidik kepada peserta didik, peserta didik dapat menyebutkan jawaban tersebut, kemudian peserta didik

dapat bermain dan belajar berdiskusi menggunakan media pembelajaran monopoli. Kegiatan ini akan sangat mempengaruhi perkembangan kontruktivisme pada peserta didik karena media ini mengajarkan anak untuk menjadi aktif dalam berdiskusi dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

C. Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Menurut Majid (2016 : 5) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar. Sedangkan menurut Rusman (2014 : 134) mengemukakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Selanjutnya, Menurut Hamalik (2012 : 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik

melalui kegiatan terencana dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

D. Ciri - Ciri Pembelajaran

Pembelajaran bukan hanya mendorong anak agar mampu menguasai sejumlah materi pembelajaran, tetapi, agar anak memiliki sejumlah potensi. Menurut Siregar (2010 : 13) terdapat beberapa ciri pembelajaran yaitu; merupakan upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat peserta didik belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, pelaksanaannya terkendali baik isinya, waktu proses, maupun hasilnya. Menurut Rusman (2014 : 207) menjelaskan bahwa terdapat karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran yaitu pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama, keterampilan bekerja sama.

Menurut Siregar (2010 : 13) terdapat beberapa ciri pembelajaran yaitu; merupakan upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat peserta didik belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, pelaksanaannya terkendali baik isinya, waktu proses, maupun hasilnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran yaitu: kerjasama tim, memiliki rencana untuk mencapai sebuah tujuan yang hendak dicapai, dilakukan secara sadar dan disengaja, pelaksaaanya terkendali baik isinya, waktu proses, maupun hasil.

E. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Adanya pemaduan tersebut peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik (Majid, 2014 : 85). Bermaknanya pembelajaran tematik pada peserta didik dapat dipahami melalui konse-konsep yang mereka pelajari meliputi pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik ini lebih menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif. Menurut Prastowo (2014 : 223) menyebutkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran yang diikat dengan tema

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema sebagai salah satu model pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran yang merupakan suatu sistem pembelajaran sehingga memungkinkan peserta didik baik secara individu maupun kelompok aktif.

F. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar. Menurut Sudjana dalam Kunandar (2010 : 276) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses

belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Menurut Susanto (2013 : 5) hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, selain itu, hasil belajar juga merupakan perubahan- perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Bloom dalam Sudjana (2012: 22-23) mengungkapkan bahwa:

1. Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
2. Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri dan santun.
3. Ranah Psikomotor adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang setelah mengikuti proses belajar. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni meliputi 3 aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Namun peneliti membatasi hanya pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis, hal itu nanti akan terlihat dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

G. Faktor - Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak lepas dari faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Susanto (2013: 12) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.

    a) Faktor biologis, yang meliputi kesehatan, gizi, pendengaran, dan penglihatan. Jika salah satu faktor biologis terganggu, hal itu akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

    b) Faktor psikologis, yang meliputi inteligensi, minat dan motivasi, serta perhatian ingatan berpikir.

    c) Faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan rohani.

2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

    a) Faktor keluarga, yaitu lembaga pendidikan yang pertama dan terutama.

    b) Faktor sekolah, yang meliputi metode mengajar, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan berdisiplin di sekolah.

    c) Faktor masyarakat, yang meliputi bentuk kehidupan masyarakat sekitar yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Menurut Wasliman dalam Susanto (2013 : 12) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Rifa'i dan Anni (2012 : 80) berpendapat bahwa faktor-faktor yang memberikan konstribusi terhadap proses dan hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu kondisi internal dan eksternal peserta didik. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor Internal

   Faktor internal ialah faktor yang timbul dari dalam diri peserta didik. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 80) faktor internal mencangkup kondisi fisik, seperti kesehaan organ tubuh, kondisi psikis, kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial. Wasliman dalam Susanto (2013:12) faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motifasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal.

   Menurut Wasliman dalam Susanto (2013:12) faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Rifa'i dan Anni (2012:81) faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya masyarakat yang mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal berasal dari peserta didik, orang tua seharusnya ikut serta untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik dengan cara mensuport dan selalu mengawasi pada saat belajar dirumah, sedangkan fakror eksternal berasal dari luar diri peserta didik, disini pendidik harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran, pendidik dituntut sekreatif mungkin untuk membuat anak senang dan tidak jenuh pada proses pembelajaran yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran seperti media monopoli.

H. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘ pengantar’ dari pengirim pesan ke penerima. Gagne (dalam Nasarudin, 2015 : 2) mengartikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Sadiman (2011 : 7) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Musafiqon (2012 : 28) media adalah alat bantu berupa fisik dan nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan kepada penerima pesan, karena tidak semua yang kita sampaikan hanya dengan lisan dapat diterima dan dipahami dengan makna yang sama oleh penerima pesan. Selain itu media secara mendasar berpotensi memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan kepribadian dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan minat peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik secara lebih efektif dan efisien

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki posisi yang strategis sebagai bagian dari pembelajaran. Menurut Suryani dan Agung (2012 : 142) Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai:

1) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2) Bagian Integral dari keseluruhan situasi belajar-mengajar
3) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
4) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik
5) Mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Menurut Degeng dalam Mudlofir & Rusydiyah (2017 : 128) Fungsi media pembelajaran secara garis besar yaitu:

1. Menghindari terjadinya verbalisme
2. Membangkitkan minat atau motivasi
3. Menarik perhatian peserta didik
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran
5. Mengaktifkan peserta ddik dalam kegiatan belajar
6. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar

Berdasarkan pendapat di atas, fungsi media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik karena media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik. Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah, pembelajaran lebih bervariasi dan membangkitkan motivasi peserta didik, sedangkan pendidik memotivasi dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar

interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran memiliki manfaat yang banyak dalam proses belajar mengajar karena media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Menurut Suryani dan Agung (2012 : 154) mengemukakan, secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2016 : 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metedo pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasiverbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenag, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetap juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar yaitu memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.

I. Jenis Media Pembelajaran

Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2010 : 3-4) yaitu :

1. Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan lain-lain.
2. Media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.
3. Media proyeksi seperti film, strip, dan lain-lain
4. Lingkungan

Seel dan Glasgow dalam Arsyad, A (2011 : 35) menyebutkan bahwa jenis media dibagi menjadi dua kategori luas yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir sebagai berikut:

1. Media Tradisional
   a. Media visual diam yang diproyeksikan
   b. Media visual diam yang tak diproyeksikan: gambar, papan flannel, foto, pameran, dan lain-lain
   c. Media audio: rekaman piringan, pita, kaset
   d. Multimedia: tape
   e. Media visual dinamis yang diproyeksikan : video, film, televise
   f. Media cetak: buku, modul, majalah, dan lain-lain
   g. Media realita: model, manipulative (peta, boneka)

2. Media Teknologi Mutakhir
   a. Media berbasis telekomunikasi
   b. Media berbasis mikroprosesor

Berdasarkan pendapat ahli diatas, media yang digunakan pada penelitian ini adalah media tradisional yaitu media visual diam tak diproyeksikan.

J. Tinjauan Teoritis Tentang Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Permainan Monopoli

Arifin, dkk (2013 : 82) mengatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan. Menurut Fitriyawani (2013 : 226) media permainan monopoli ini adalah salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebelum Monopoli sudah ada permainan-permainan yang serupa, di antaranya adalah *The Landlord's*

Game yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh The Newbie Game Company di London dengan nama Brer Fox an' Brer Rabbit. Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut Auction Monopoly atau kemudian disingkat menjadi *Monopoly*.

3. Peralatan Permainan Monopoli

Purwanto (2012 : 71) untuk memainkan Monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan ini:

1. Bidak-bidak untuk mewakili pemain. Dalam kotak Monopoli disediakan sepuluh bidak yaitu topi, setrika, anjing, kapal perang, mobil, gerobak, gelas, meriam, kuda dan sepatu.
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:
    a. 22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.
    b. 4 stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
    c. 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.

d. Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.
e. Uang-Uangan Monopoli.
f. 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah.
g. Kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan.

5. Langkah-langkah permainan monopoli

Menurut Husnah (151 : 2017) langkah-langkah dalam permainan ini

yaitu:

a. Setiap pemain diberi modal uang.
b. Mereka diundi untuk mengetahui urutan mainnya. Pemain pertama melempar 2 dadu dan melangkah sesuai jumlah yang terter pada dadu tersebut . jika angka pada kedua dadu sama maka pemain mendapat kesempatan melempar dadu untuk kedua kalinya.
c. Jika pemain berhasil melalui satu putaran, pemain akan mendapat bonus uang dari bank
d. Pemain yang berhenti di petak tanah yang belum dimiliki boleh membelinya sesuai harga yang tertera. Disana, ia dapat membangun rumah atau hotel. Pemain lain yang singgah di tanahnya harus membayar senilai harga tanah dan sewa rumah yang tertera pada kartu tanah.
e. Jika bidak pemain berhenti di kartu dana umum atau kesempatan maka mereka mengambil kartu kartu paling atas yang di letakkan di tengah papan dan menigkut instruksinya
f. Pemain juga dapat masuk penjara atau membayar pajak jika berhenti di petak bertanda itu

Menurut TIM sekolah Global Mandiri (60 : 2013) langkah - langkah

media permain monopoli yaitu :

a. Menyampaikan materi kepada peserta didik
b. Bagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik dengan menunjuk seorang peserta didik sebagai ketua kelompoknya
c. Kelompok A melempar dadu kemudian mengambil soal sesuai dadu yang keluar dan menjawab soal tersebut
d. Apabila peserta didik dapat mengerjakannya maka dapat bergerak sesuai mata dadu yang keluar tetapi apabila tidak dapat menjawan peserta didik tidak dapat bergerak dari tempat semula
e. Kelompok selanjutnya melakukan kegiatan secara bergantian

Menurut Syaikhudin (177 : 2013) langkah-langkah permainan media monopoli adalah sebagai berikut :

a. Kelompok terdiri dari 5-6 orang
b. Menyampaikan tujuan pembelajaran
c. Menjelaskan materi garis besar
d. Membagikan media permainan monopoli
e. Memberikan petunjuk cara bermain monopoli
f. Mengamati dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan permainan monopoli
g. Dalam menjawab pertanyaan dari permainan monopoli peserta didik diberikan kebebasan untuk menjawab soal dengan mencari jawaban dari buku terlebih dahulu dan diberi waktu selama 3 menit dan,
h. Setelah waktu selesai peserta didik mengumpulkan media permainan monopoli

K. Penelitian Relevan

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka penulis merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut:

1. Vikagustanti, dkk (2014 : 468) SMP Negeri 1 Doro meneliti pengembangan media pembelajaran Monopoli IPA tema oraganisasi kehidupan sebagai sumber belajar untuk peserta didik SMP yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.
2. Prita dan Wahyuni (2017 : 20) SMP Negeri 220 Jakarta Barat, meneliti efektivitas permainan monopoli sebagai Media sosialisasi konsumsi cairan pada remaja di SMPN 220 Jakarta Barat yang menunjukkan hasil dari kegiatan ini yaitu terjadi perubahan dan peningkatan pada pengetahuan, sikap, dan tindakan konsumsi

cairan pada remaja sebelum dan sesudah kegiatan permainan monopoli sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli merupakan media yang efektif sebagai media pembelajaran pada usia remaja.

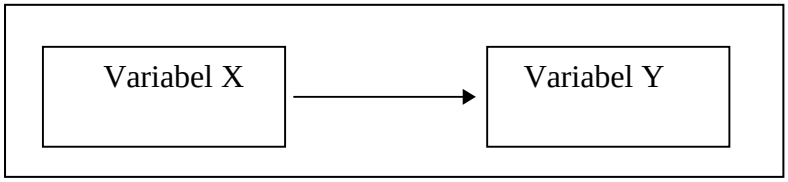
3. Hidayat dan Muhajir (2015 : 226) SD Siti Aminah Surabaya, meneliti pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik kelas V SD Siti Aminah Surabaya yang menunjukkan berdasarkan hasil penelitian bahwa media bermain monopoli yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik dan layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar peserta didik kelas V di SD Siti Aminah .
4. Rahaju dan Hartono (2017 : 130) SD Negeri Sukun 3 Malang meneliti pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia yang menunjukkan berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil tes menunjukkan bahwa peserta didik yang tuntas belajar pada tahap pratindakan sebanyak 36,7%, pada siklus I sebanyak 60%, dan pada siklus II sebanyak 83,3%.
5. Zahro (2015 : 1) SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta, meneliti pengembangan media monopoli aksara jawa untuk pembelajaran membaca di kelas IV SD Negeri Lempuyangan 1 Yogyakarta yang menunjukkan berdasarkan hasil penilaian, media yang dinilaikan kepada ahli materi memperoleh skor 4,8 (kriteria sangat baik). Penilaian oleh ahli media memperoleh skor 4,3 (kriteria sangat baik). Penilaian oleh praktisi memperoleh skor 4,0 (kriteria baik).

Hasil uji coba memperoleh skor 4,41 (kriteria sangat baik)

L. Kerangka Pikir

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Berdasarkan hal tersebut, Hasil belajar dapat meningkat apabila dalam penggunaan media dilaksanakan secara optimal.

Sebuah media yang menarik menjadi suatu hal yang penting dalam sebuah pembelajaran, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Ketika peserta didik sudah tertarik dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran maka kemampuan peserta didik akan berkembang secara optimal. Demikian halnya dengan adanya media pembelajaran berupa monopoli yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan :

Variabel X : Media pembelajaran monopoli
Variabel Y : Hasil Belajar

M. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016 : 96) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Arikunto (2013 : 71) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan teori dan kerangka pikir di atas maka hipotesis penelitian ini adalah

- Ada pengaruh mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen Semu (*quasi experiment).* Menurut Sugiyono (2016 : 114) penelitian *quasi experiment* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain *quasi experiment* yang digunakan adalah menggunakan desain *non equivalent control group design*, yaitu desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara *random* (acak). Desain penelitian tersebut menurut Sugiyono (2016 : 116) dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:

R_1	O_1	X	O_2
R_2	O_3		O_4

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

R_1 : Kelas Eksperimen
R_2: Kelas Kontrol
X : perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media Monopoli
O_1 : Skor *pretest* pada kelas eksperimen
O_2 : Skor *postest* pada kelaseksperimen
O_3 : Skor *pretest* pada kelaskontrol
O_4 : Skor *pretest* pada kelaskontrol

Gambar 2 di atas menggambarkan bahwa desain ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol *Pretest* dilaksanakan sebelum melakukan perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen (O_1) maupun kelompok kontrol (O_3). hasil yang ada dapat digunakan sebagai dasar acuan melakukan penelitian. *Posttest* diberikan pada akhir perlakuan untuk menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan yang diberikan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo. Dipilihnya sekolah tersebut dengan mempertimbangkan jarak, waktu, tenaga dan biaya. Sekolah tersebut berlokasi di Desa Tambahrejo, Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian pendahuluan telah di lakukan pada bulan November 2018. Sedangkan penelitian mengenai judul ini akan dilaksanakan pada semester genap kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo 2018/2019

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo tahun ajaran 2018/2019. Populasi berjumlah 40 peserta didik yang terdistribusi kedalam 2 kelas.

Tabel 2 Data Jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 2Tambahrejo

No	Kelas	Jumlah
1	IV A	20
2	IV B	20
Jumlah		40

Sumber: (dokumentasi pendidik kelas V SD Negeri 2Tambahrejo)

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015 : 118) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Selanjutnya, menurut Arikunto (2013 : 174) menyatakan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *teknik sampling purposive* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas VA. Pertimbangan diambilnya kelas VA menjadi sampel karena lebih banyak peserta didik yang belum tuntas dibandingkan dengan kelas VB, maka kelas eksperimen adalah kelas VA dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas VB.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016 : 60), mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas *(independen)* dan variabel terikat*(dependen).* Menurut Sugiyono (2016 : 61) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat *(dependen).* Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran monopoli dilambangkan dengan (X), dan

variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas *(independent).* Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik, dilambangkan dengan (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Media Pembelajaran Monopoli

Media pembelajaran monopoli adalah Sebuah permainan yang dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar langsung dengan bebas untuk mencapai pemahaman dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengalami suatu proses belajar yang mencangkup perubahan di bidang kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dalam penelitian ini menunjukan mengenai hasil belajar pengajaran menggunakan media pembelajaran monopoli yang merupakan salah satu jenis media pembelajaran kooperatif. Proses pembelajaran ini melibatkan semua peserta didik aktif dalam pembelajaran berlangsung.

a. Media Pembelajaran Monopoli

Media pembelajaran monopoli dapat digunakan media pembelajaran secara berkelompok. Menggunakan media ini terdapat beberapa prosedur atau langkah-langkah untuk menggunakan permainan ini :

1. Peserta didik menjawab ketika pendidik memberikan pertanyaan saat apersepsi
2. Peserta didik dengan teman kelompoknya mendiskusikan jawaban terkait permasalahan tersebut
3. Peserta didik berusaha menjawab pertanyaan yang didapat dalam pembelajaran media monopoli tersebut.
4. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah capaian yang berupa angka atau nilai setelah pembelajaran dilakukan. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Tes yang diberikan merupakan tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 item.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Teknik Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Menurut Sugiyono (2016 : 203) teknik pengumpulan data dengan observasi

digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli. Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Observasi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipan. Observasi partisipan yaitu suatu teknik pengamatan dimana peneliti ikut ambil bagian dalam kegiatan yang dilakukan oleh objek yang diselidiki. Observasi ini dilakukan dengan mengamati dan mencatat langsung terhadap objek penelitian, yaitu dengan mengamati kegiatan proses pembelajaran di kelas V SD Negeri di Tambahrejo.

2. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai-nilai hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran tematik. Tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum peserta didik mendapatkan materi (*pretest*) dan di akhir pembelajaran setelah peserta didik mendapatkan materi (*posttest*).

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah dokumentasi. Menurut Arikunto (2010 : 201) Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Teknik dokumentasi digunakan untuk

mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data pendidik. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penilaian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena- fenomena alam maupun sosial yang diamati.Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data informasi yang lengkap menganai hal- hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes dan tes

1.1 Instrumen non-tes

Instrumen non-tes pada penelitian ini untuk mengukur aktivitas peserta didik saat penggunaan media pembelajaran monopoli. Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses media pembelajaran monopoli. Di bawah ini adalah tabel lembar aktivitas peserta didik pembelajaran 1. Selengkapnya Hasil instrumen non-tes dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 77.

Tabel 3 Lembar Aktivitas Peserta Didik Pembelajaran 1

No	NAMA SISWA	Aspek yang dinilai				Skor	%	Keterangan
		1	2	3	4			
1	Fachri Ardiansyah	2	2	1	2	7	43,75	Kurang
2	Abror Luthfi Muttaqin	3	3	2	2	10	62,5	Aktif
3	Adnan Neo Sanjaya	4	3	2	3	12	75	Aktif
4	Amanda Febtana Rizki	3	4	4	2	13	81,25	Sangat Aktif
5	Daffa Arya Fernanda	2	2	2	2	8	50	Cukup
6	Erly Andhika	3	4	3	3	13	81,25	Sangat Aktif
7	Feiza Ayu Aulia	2	3	1	2	8	50	Cukup
8	Hafizh Wideka Saputra	3	2	3	2	10	62,5	Aktif
9	Muhammad Arya Pratama	2	2	2	2	8	50	Cukup
10	M Ishaq Mushofa	2	2	3	2	9	56,25	Cukup
11	Muhammad Revando	3	2	3	3	11	68,75	Aktif
12	Nadira Claudia Safitri	3	2	3	3	11	68,75	Aktif
13	Naila Ulya Deska Kusuma	4	2	3	2	11	68,75	Aktif
14	Nayla Fauzia Farikha	4	3	3	3	13	81,25	Sangat Aktif
15	Rifa Rihhadatul Alsy	3	2	2	3	10	62,5	Aktif
16	Rizki Saputra	3	2	2	2	9	56,25	Cukup
17	Syahrul Ramadanu	2	2	1	2	7	43,75	Kurang
18	Viona Azzahira	4	3	3	3	13	81,25	Sangat Aktif
19	Ravanza Pradika	3	2	2	3	10	62,5	Aktif
20	Tegar Haickal Fiqry	3	2	3	2	10	62,5	Aktif
	Jumlah	58	49	48	48	203		
	Rata-rata	2,90	2,45	2,40	2,40	10,15		

Nilai aktivitas peserta didik diperoleh dengan menggunakan rumus

$$N=\frac{R}{SM}\times 100$$

Keterangan:

N = Nilai

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = BilanganTetap

(Purwanto,2008:102)

Tabel 4 Rekapitulasi Tingkat Keberhasilan

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	> 80	Sangat Aktif
2	79 – 60	Aktif
3	59 – 50	Cukup
4	< 50	Kurang

Sumber: (Adopsi Aqib, dkk, 2009: 41)

1.2 Instrumen tes

Menurut Margono, (2010: 170) tes ialah seperangkat stimuli atau rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item, dan kisi –kisi instrumen tes.Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiriatas:

a. *Stem* suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
b. *Option* sejumlah pilihan/ alternatifjawaban.
c. Kunci: jawaban yang benar/ palingtepat.
d. *Distractori*/ pengecoh:jawaban

2. Uji Instrumen Tes

2.1 Uji Coba Instrumen

Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada kelas V SDN 1 Tambahrejo.Hal ini dilakukan untuk menentukan instrumen butir soal yang valid untuk diujikan di kelas yang dijadikan sampel penelitian.

2.2 Uji Prasyaratan Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.

2.2.1 Validitas soal

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Menurut Arikunto (2013 : 211) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukan tingkat- tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang digunakan dalam penelitian dan dilakukan sebelum soal diujikan kepada peserta didik. Soal yang diuji kevalidannya sebanyak 20 soal pilihan ganda. Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas kontruksi (*construct validity).* Instrumen validitas soal yang valid ada 16 sedangkan yang tidak valid ada 4 dari 20 soal pilihan ganda, selengkapnya dapat dilihat di lampiran 1 halaman 69. Guna mendapatkan instrumen tes yang valid dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang diukur sesuai dengan pokok bahasan pada kuikulum yang berlaku.
b. Membuat soal berdasarkan kisi- kisi kompetensi dasar dan indikator.
c. Melakukan pengujian butir soal dengan meminta bantuan sekolah dasar lain sebagai uji validitas kontruksi.

Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh pearson dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy}=\frac{N\sum XY(\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2-(\sum X)^2]N\sum Y^2-(\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y
N = Jumlah responden
$\sum XY$ = Total perkalian X dan Y
$\sum Y$ = Jumlah skor jawaban salah Y
$\sum X$ = Jumlah skor jawaban benar X
$\sum X^2$ = Total kuadrat skor jawaban benar X
$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor jawaban benar Y
(Arikunto,2013:72)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikasi = 0,05 dan uji 2 sisi maka diperoleh r_{tabel} = 0,444 maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Jika data valid soal tersebut layak digunakan dan jika data tersebut tidak valid maka soal itu tidak usah dipakai dan butuh perbaikan.

Perhitungan uji validitas butir soal menggunakan program *Microsoft office Excel*.

Tabel 5 Klasifikasi Validitas soal

Koefisien Korelasi	Kategori
Antara 0,800 sampai 1,000	Sangat Tinggi
Antara 0,600 sampai 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai 0,400	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,200	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto, (2010: 75)

2.2.2 Reliabilitas Soal

Instrumen yang dikatakan reabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. (Arikunto, 2013: 221) reliabilitas menunjukan pada suatu pengertian bahwa :

Sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Uji realibilitas instrumen hasil belajar dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha.*Rumus *Alpha* dalam arikunto (2008:109)adalah

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(\,n-1\,)}\right]\left[1-\frac{\sum_{\sigma_b^2}}{\sigma_1^2}\right]$$

Keterangan :
r_{11} : Koefisien Reliabilitas
n : Banyaknya butir soal
$\sum_{\sigma_b^2}$: Jumlah Varians butir soal
σ_1^2 : Varians Total

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan program *Microsoft Office Excel* dengan klasifikasi:

Tabel 6 Klasifikasi Reliabilitas soal

Nilai reliabilitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber : (Arikunto, 2013:110)

Jika nilai alpha 0,60 artinya reliabilitas sedang. Sementara itu jika nilai alpha > dari 0.80 ini dapat dikatakan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat. Reliabilitas dikatakan sempurna apabila nilai alpha mendekati angka 1,00. Apabila nilai aplha > 41. Reliabilitas rendah kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel maka dibutuhkan perbaikan untuk mengganti item tersebut. Uji reliabilitas soal diperoleh sebesar 0,802 dengan kategori tinggi, untuk selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 71.

2.2.3. Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing - masing responden. Arikunto (2008 : 211) mengemukakan bahwa daya beda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Menguji daya soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft Office Excel*

Teknik yang digunakan untuk meghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata- rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Di bawah ini adalah tabel hasil uji daya beda soal tes.

Tabel 7 Hasil Uji Daya Beda Soal Tes.

No Butir	B_A	J_A	P_A	B_B	J_B	P_B	DP = P_A - P_B	Keterangan
1	11	11	1	10	11	0,54545	0,45455	Baik
2	8	11	0,72727273	6	11	0,36364	0,363632727	Cukup
3	10	11	0,90909091	8	11	0,18182	0,727270909	Baik
4	11	11	1	13	11	0,54545	0,45455	Baik
5	11	11	1	13	11	0,63636	0,36364	Cukup
6	10	11	0,90909091	12	11	0,54545	0,363640909	Cukup
7	11	11	1	8	11	0,54545	0,45455	Baik
8	9	11	0,81818182	11	11	0,18182	0,636361818	Baik
9	9	11	0,81818182	17	11	0,81818	0	Jelek
10	11	11	1	12	11	0,72727	0,27273	Cukup
11	6	11	0,54545455	11	11	0,36364	0,181814545	Jelek
12	10	11	0,90909091	11	11	0,63636	0,272730909	Cukup
13	4	11	0,36363636	8	11	0,36364	-3,63636E-06	Tidak Baik
14	8	11	0,72727273	11	11	0,36364	0,363632727	Cukup
15	10	11	0,90909091	9	11	0,63636	0,272730909	Cukup
16	9	11	0,81818182	6	11	0,18182	0,636361818	Baik
17	9	11	0,81818182	10	11	0,36364	0,454541818	Baik
18	11	11	1	14	11	0,54545	0,45455	Baik
19	11	11	1	9	11	0,72727	0,27273	Cukup
20	3	11	0,27272727	1	11	0,09091	0,181817273	Jelek

Rumus yang digunakan untuk mengitung daya pembeda yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kriteria daya beda soal adalah sebagai berikut

Tabel 8. Klasifikasi daya beda soal

No	Indeks daya beda	Klasifikasi
1	0.00 – 0.19	Jelek
2	0.20 – 0.39	Cukup
3	0.40 -0. 69	Baik
4	0.70 -1.00	Baik sekali
5	Negatif	Tidak baik

Sumber: **(**Arikunto,2008 : 218)

Indeks yang digunakan dalam membedakan peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah adalah indeks daya beda. Indeks ini menunjukkan kesesuaian antara fungsi soal dengan fungsi tes secara keseluruhan. Daya beda soal ini membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi (kelompok atas) dengan peserta tes yang berkemampuan rendah (kelompok bawah). Indeks 0,00 dikatakan sukar karena kelompok atas dan kelompok bawah tidak bisa menjawab soal tersebut, maka harus mengganti soal tersebut. Indeks soal bertanda negatif (-) menunjukkan bahwa peserta tes yang berkemampuan tinggi tidak dapat menjawab soal dengan benar sedangkan peserta tes yang bekemampuan rendah dapat menjawab dengan benar maka soal tersebut tidak baik. Soal dikatakan baik apabila soal yang memiliki daya pembeda antara peserta tes kelompok atas dan kelompok bawah . Kelompok rendah memiliki tingkat kemampuan 0,50 dan akan diperoleh daya pembeda kelompok atas maksimal 1.00 jika dilihat dari daya beda tersebut. Hasil uji daya beda soal tes terdapat 8 soal dengan keterangan baik, 8 cukup, 1 tidak baik, dan 3 soal jelek. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 72.

2.2.4. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran ini digunakan untuk memperoleh kualitas soal yang baik, di samping memenuhi validitas dan reabilitas, adalah adanya keseimbangan dari tingkat kesulitan soal tersebut. Keseimbangan yang dimaksud adalah adanya soal-soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar proporsional. Tingkat kesukarang soal dipandang dari kesanggupan atau kemampuan peserta didik dalam menjawabnya bukan dilihat dari pendidik membuat soal. Perbandingan antara soal mudah,sedang,sukar bisa dibuat 3-4-3, artinya 30% soal kategori mudah, 40% kategori sedang, dan 30% soal kategori sukar. Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

Tingkat Kesukaran butir tes dinyatakan dengan dengan indeks berkisar antara 0,00 sampai dengan 1,00.Indeks 0,00 berarti butir soal sangat sukar karena tidak seorangpun dapat menjawab dengan benar. Sebaliknya jika indeksnya 1,00 berarti butir soal tersebut sangat mudah karena semua peserta didik dapat menjawabnya dengan benar. Hasil analisis taraf kesukaran soal terdapat 12 soal dengan keterangan mudah,7 soal sedang, dan 1 soal sukar. Selengkapnya ada pada lampiran 4 halaman 73.

Guna menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Rumus yang digunakan

untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2008 : 208) yaitu:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan

P = Tingkat Kesukaran
B =Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar
Js= Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tabel 9 Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks kesukaran	Tingkat kesukaran
1	0.00 -0.30	Sukar
2	0.31 – 0.70	Sedang
3	0.71 -1.00	Mudah

Sumber **: (**Arikunto, 2008 : 210)

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Hipotesis

1.1 Uji Regresi Linear Sederhana

Menguji ada tidaknya pengaruh media pembelajaran monopoli (X) terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik (Y), maka digunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Siregar (2013 : 379) rumusan regresi linear sederhana, yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:
$\hat{Y}$ = Variabel terikat
X = Variabel bebas
a dan b = Konstanta

Persamaan umum regresi linear sederhana adalah dimana nilai a dan b dicari terlebih dahulu dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum X^2)(\sum Y) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Analisis korelasi (pearson product moment) mengukur derajat keeratan Hubungan antara variabel independent dengan variabel dependent. Analisis korelasi product moment digunakan untuk mengukur apakah Terdapat pengaruh yang kuat antara media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo. Rumus dari analisis product moment adalah

$$r = \frac{n\,(\sum XY) - (X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\,)}}$$

Sumber : Sugiyono (2007 : 228)

Keterangan :

r = Koefisien Korelasi

X = Variabel bebas/Independent (media pembelajaran monopoli)

Ŷ = Variabel terikat/dependent (hasil belajar)

n = Banyaknya sampel

Angka korelasi berkisar 0 sampai dengan 1. Besar kecilnya angka korelasi menentukan kuat atau lemahnya pengaruh kedua variabel. Keeratan variabel dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 10 Intrepetasi Koefisien Korelasi

No	Koefisien	Interpretasi
1	0.00-0,19	Sangat Rendah
2	0.20-0,39	Rendah
3	0.40-0,59	Sedang
4	0,60-0,79	Kuat
5	0,80-1,00	Sangat Kuat

Sumber Sugiyono (2007 : 228)

Korelasi dapat positif atau negatif. Korelasi positif menunjukan arah yang sama antar variabel, artinya jika variabel X besar, maka variabel Y semakin besar pula sebaliknya, korelasi negatif menunjukan arah yang berlawanan artinya jika variabel X besar maka variabel Y kecil

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Excel.* Hipotesis yang akan di uji penelitian sebagai berikut:

Ha = Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo tahun ajaran 2018/2019

Ho = Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di kelas V SD Negeri 2 tahun ajaran 2018/2019

Hasil analisis uji hipotesis regresi linear sederhana ternyata terdapat pengaruh yang signifikan sebesar 0,5577 atau 55,77%. Sedangkan sisanya 44,23% dipengaruhi faktor atau variabel lain yang tidak diteliti. Sehingga berdasarkan perhitungan regresi linier sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik Kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo. Selengkapnya

ada pada lampiran 11 halaman 82.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajara tematik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo, yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yaitu regresi linear sederhana dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu 0,7468 > 0,444 Ho ditolak Ha diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD sebesar 0,7468. Data ini didukung dengan perbandingan nilai rata-rata hasil posttes kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu 81,86 > 75. Kemudian, R square dalam penelitian sebesar 0,5577 atau 55,77% sedangkan sisanya 42,3% dipengaruhi faktor atau variabel lain yang tidak teliti.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di kelas V, yaitu diajukan kepada :

a. Peserta didik

Peserta didik diharapkan memperbanyak pengalaman belajar yang di

dapat dari lingkungan sekitar, serta memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

b. Pendidik

Pendidik diharapkan memilih media pembelajaran yang tidak berpusat pada pendidik melainkan berpusat pada siswa. Pemilihan media pembelajaran harus menjadikan siswa menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan hasil belajar pada pembelajaran tematik dapat meningkat.

c. Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran.

d. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*.Kencana Prenadamedia Group : Jakarta

Anson,Wong dan Lee,Bruce. 2017. *Student Perception of Using a Monopoly-Based Accounting Simulation Game : Evidence in Hong Kong*. *International Research Journal of Applied Finance* Vol. VIII. 1 - 18

Aqib, Adobsidkk.2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yarama Widya : Bandung

Arifin,dkk. 2013. Penggunaan permainan monopoli fisika dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Radiasi*.Vol 4, 1-5.

Arikunto, Suharsimi. 2008.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* PT Rineka Cipta : Jakarta

---------- 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta: Jakarta

----------2013. *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta

Arsyad, Azhar . 2011. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada : Jakarta

----------.2017. *Media Pembelajaran.* PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta

Firdausi, Melisa Indah. 2018 *Culture Introduction through Monopoly Game for Early Childhood. International Journal of Scientific and Research Publications*, Volume 8, 347 – 351.

Fitriyawany. 2013.Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* VOL XIII, N0 2, 223-239.

Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*.CV Bumi Aksara : Jakarta

Hidayat,Atma dan Muhajir. 2015. Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik kelas V SD Siti Aminah Surabaya.*Jurnal Pendidikan Seni Rupa*Vol 3,218-226.

Indriana, Dina.2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press : Yogyakarta

Kunandar. 2013. *Penilaian Authentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013).* Rajawali Pers : Jakarta

Liu, dkk. 2009. *Impact of Media Richness and Flow on E-lerning Technology Acceptance*. *Computers & Education*Vol.52, 599-607.

Majid,Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Remaja Rosdakarya Offset : Bandung

----------.2016. *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya Offset : Bandung.

Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Rineka Cipta : Jakarta

M. Husna A, 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas, ketangkasan dan keakraban*.Andi Publisher : Yogyakarta

Mudlofir, A. & Evi, F. R (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. PT. Rajagrafindo Persada : Jakarta

Musafiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. PT Prestasi Pustakaraya : Jakarta.

Nasarudin. 2015. *Media Pembelajaran.* PT Raja Grafindo : Jakarta

Nunuk Suryani dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak : Yogyakarta

Parwati, Ni Nyoman dkk, 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers : Depok

Purwanto,dkk. 2012. Implementasi permainan monopoli fisika sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar dan mengetahui profil kemampuan berfikir kritis siswa SMP.*Jurnal Pengajaran MIPA, Volume 17, 69 – 76.*

Purwanto, Ngalim.2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Rosda Karya : Bandung

Prastowo, Adi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press: Yogyakarta.

Raharju dan Hatono. 2007.Pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* Volume 2. 130 - 139.

Rifa'i,Achmad& CatharinaTriAnni.2012.*PsikologiPendidikan.*Semarang: UNNES PRESS.

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme.* Rajawali Pers : Jakarta

----------. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu.* PT Raja Grafindo Persada : Jakarta.

Rusmono. 2014.*Srategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Ghalia Indonesia : Bogor

Sadiman. S & Arief S. 2011, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan. dan Pemanfaatannya*. Graha Grafindo Persada. Jakarta

Siregar,dkk . 2010. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia Mandiri : Bogor

----------. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Fajar Interpratama Mandiri : Jakarta

Sudjana,Nana2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengaja*r. Sinar Baru Algensindo :Bandung

Sugandi, Ahmad. 2000.*Teori Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya : Bandung

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta: Bandung.

Swamilaksita Dyani Prita dan Yulia Wahyuni 2017Efektivitas permainan monopoli sebagai media sosialisasi konsumsi cairan pada remaja di SMPN 220 Jakarta Barat. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan*Volume 1, 20-24.

Syaikhudin, Ahmad 201. Analisis Metode Permainan Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Ta'allum volume 01, 171-182.*

Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Arruz-Media : Yogyakarta

TIM Guru Sekolah Global Mandiri. 2013.*Teacher's Guide for Creative Education* (buku panduan guru SD Mengajar & Belajar Kreatif). PT. Neo Mediatama Divisi Publishing : Jakarta

Vikagustanti,dkk. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPATema OrganisasiKehidupan SebagaiSumber BelajarUntukSiswa SMP. *Unnes Science Education Journal*.468 – 475

Zahro,Fatimatuz. 2015. Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca di Kelas IV SDN Lempuyangan 1 Yogyakart*a. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 15 Tahun ke IV.1-9*