

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pendidikan IPS SD**

##### **1. Pendidikan IPS**

Menurut Sapriya (2008: 11) pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen Kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Gagasan IPS di Indonesia pun banyak mengadopsi dan mengadaptasi dari sejumlah pemikiran perkembangan *Social Studies* yang terjadi di luar negeri terutama perkembangan pada NSCS sebagai organisasi profesional yang cukup besar pengaruhnya dalam memajukan *social studies* bahkan sudah mampu mempengaruhi pemerintah dalam menentukan kebijakan kurikulum persekolahan.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Pembelajaran (IPS) bertujuan untuk mempersiapkan anak didik untuk dapat berpartisipasi dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat. Dalam proses pembelajaran, guru bertanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi permasalahan yang muncul. Erlisnawati & Marhadi (2014 : 9)

Pengertian PIPS di Indonesia sebagaimana yang terjadi di sejumlah Negara pada umumnya masih dipersepsikan secara beragam. Namun, defenisi yang sudah lama dirumuskan sebagai hasil adopsi dan adoptasi dari gagasan *global reformers* adalah definisi dari Prof. Nu'man Somantri yang dikemukakan dalam Forum Komunikasi II Himpunan Sarjana pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, disingkat HISPIPSI (sekarang berubah menjadi Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Indonesia, disingkat HISPISI). Sedangkan menurut Nasution (dalam Wasposito, 2003) mendefinisikan bahwa IPS adalah pelajaran (bidang studi) yang merupakan

suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. Dapat dikatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang menggunakan bagian-bagian tertentu dari ilmu sosial.

Adapun tujuan IPS menurut Cristina & Kristin (2016: 220) adalah untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan yang dapat diperoleh pada bangku pendidikan, sehingga mampu mengetahui masalah sosial yang ada disekitarnya dan mampu menemukan pemecahan masalah dan tindakan yang harus dilakukan untuk menghadapi masalah tersebut agar tercipta komunikasi dengan warga masyarakat yang ada disekitarnya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS adalah ilmu yang mempelajari manusia dalam lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya dengan menggunakan ilmu sosial, seperti ilmu politik, ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan sebagainya. Dalam pembelajaran IPS tersebut disederhanakan yaitu diturunkan tingkat kesukarannya, dipadukan dengan kehidupan masyarakat, sehingga menjadi bahan pelajaran yang sesuai dengan tingkat pendidikannya dan kematangan berfikir peserta didik.

## **2. Landasan-landasan IPS**

Sebagai pendidikan disiplin ilmu Landasan-landasan IPS menurut Sapriya (2009: 16-17) meliputi: landasan filosofi, ideologis, sosiologis, antropologis, kemanusiaan, politis, psikologis, dan religius.

1. Landasan filosofis, memberikan gagasan pemikiran mendasar yang digunakan untuk menentukan apa obyek kajian atau domain apa saja yang menjadi kajian pokok dan dimensi pengembangan PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu (aspek ontologis); bagaimana cara, proses, atau metode membangun dan mengembangkan PIPS hingga menentukan penegetahuan manakah yang dianggap benar, sah, valid, atau terpercaya (aspek epistemologis); apa tujuan PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu

ini dibangun dan dikembangkan serta digunakan atau apakah manfaat dari PIPS ini (aspek aksiologis). Keberadaan landasan-landasan ini telah dan akan memperkuat *body of knowledge* PIPS untuk eksis dan berkembang lebih luas lagi. Selama ini, dikenal ada empat filsafat pendidikan yang meliputi perennialism, essentialism, progrevism, dan recontructionism.

2. Landasan ideologis, dimaksudkan sebagai sistem gagasan mendasar untuk memberi pertimbangan dan menjawab pertanyaan: (1) bagaimana keterkaitan antara *das sein* PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dan *das sollen* PIPS; dan (2) bagaimana keterkaitan antara teori-teori pendidikan dengan hakikat dan praktis dan praktis etika, moral, politik dan norma-norma perilaku dalam membangun dan mengembangkan PIPS.
3. Landasan sosiologis, memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cita-cita, kebutuhan, kepentingan, kekuatan, aspirasi, serta pola kehidupan masa depan melalui interaksi sosial yang akan membangun teori-teori atau prinsip-prinsip PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu. Landasan ini akan dan telah memberikan dasar-dasar sosiologis terhadap pranata dan institusi pendidikan dalam proses perubahan sosial yang konstruktif.
4. Landasan antropologis, memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar dalam menentukan pola, sistem dan struktur pendidikan disiplin ilmu sehingga relevan dengan pola, sistem dan struktur kebudayaan bahkan dengan pola, sistem dan struktur perilaku manusia yang kompleks. Landasan ini telah dan akan memberikan dasar-dasar sosial-kultural masyarakat terhadap struktur PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dalam proses perubahan sosial yang konstruktif.
5. Landasan kemanusiaan, memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan karakteristik ideal manusia sebagai sasaran proses

pendidikan. Landasan ini sangat penting karena pada dasarnya proses pendidikan adalah proses memanusiakan manusia.

6. Landasan politis, memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan arah dan garis kebijakan dalam politik pendidikan dari PIPS. Peran dan keterlibatan pihak pemerintah dalam landasan ini sangat besar sehingga pendidikan tidak mungkin steril dari campur tangan unsur birokrasi.
7. Landasan psikologis, memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan cara-cara PIPS membangun struktur tubuh disiplin pengetahuannya, baik dalam tataran personal maupun komunal berdasarkan entitas-entitas psikologisnya. Hal ini sejalan dengan hakikat dari struktur yang dapat dipelajari, dialami, didiversifikas. Diklarifikasi oleh anggota komunitas PIPS berdasarkan kapasitas psikologis dan pengalamannya.
8. Landasan religius, memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar tentang nilai-nilai, norma, etika, dan moral yang menjadi jiwa (roh) yang melandasi keseluruhan bangunan PIPS, khususnya pendidikan di Indonesia. Landasan ini telah berlaku sejak jaman Plato hingga Kant yang kemudian diakomodasi oleh Brameld (1956) melalui karya-karyannya, khususnya dalam filsafat rekonstruksionisme. Landasan religius ini telah dan akan menolak segala sesuatu yang bersifat relatif (faham relativis), irrasional, dan paham yang mengagungkan rasioanl semata yang tidak menempatkan agama sebagai landasan berpikir (*intrceptive knowledge*) atau kelompok manusia yang merasa menjadi pemenang dalam mengembangkan peradaban manusia, *intellctus quaerens fidem* Somantri dalam Sapriya (2009: 16). Landasan religius yang diterapkan di Indonesia menghendaki adanya keseimbangan antara pengembangan materi yang bersumber dari *intrceptive knowledge dan extrceptive knowledge*.

### 3. Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Menurut Numan Somantri dalam Sapriya (2009: 22) mengidentifikasi sejumlah karakteristik dari ilmu-ilmu sosial sebagai berikut.

- a. Berbagai batang tubuh (body of knowledge) disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan secara sistematis dan ilmiah.
- b. Batang tubuh disiplin itu berisikan sejumlah teori dan generalisasi yang handal dan kuat serta dapat diuji tingkat kebenarannya.
- c. Batang tubuh disiplin ilmu-ilmu sosial ini disebut juga *structure* disiplin ilmu, atau ada juga yang menyebutnya dengan *fundamental ideas*.
- d. Teori dan generalisasi dalam struktur itu disebut pula pengetahuan ilmiah yang dicapai lewat pendekatan "*conceptual*" dan "*syntastis*" yaitu lewat proses bertanya, berhipotesis, pengumpulan data (observasi dan eksperimen).
- e. Setiap teori dan generalisasi ini terus dikembangkan, dikoreksi dan diperbaiki untuk membantu dan menerangkan masa lalu, masa kini, dan masa depan serta membantu memecahkan masalah-masalah sosial melalui pikiran, sikap dan tindakan terbaik.

### 4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Jenjang SD/MI

Untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya. Dalam dokumen Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah sosiologi dan

ekonomi. Dari ketentuan ini maka secara konseptual, materi pelajaran IPS di SD belum mencakup dan mengakomodasi seluruh disiplin ilmu sosial. Namun, ada ketentuan bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Arah mata pelajaran IPS ini dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Tujuan mata pelajaran IPS ditetapkan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Untuk mencapai tujuan diatas, maka Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk SD/MI dikembangkan sebagai berikut.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media pendidikan dapat diartikan sebagai segala

sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi Sadiman (2008: 7). “Media juga merupakan wahana penyaluran informasi belajar atau penyalur pesan” menurut Djamarah (2006: 120).

“Media pembelajaran juga meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang dibahas” Menurut Munir (2008: 138).

Menurut udin dalam Maya (2016:73) siswa akan belajar lebih baik dan bermakna apabila siswa mengalami apa yang di pelajari dan bukan hanya sekedar mengetahuinya saja. Pencapaian tujuan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai upaya melalui inofasi strategi khususnya oleh guru yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar siswa memperoleh pembelajaran melalui proses pembelajaran yang memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna dan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi dan menantang siswa untuk berpartisipasi aktif.

“Guru harus memperhatikan beberapa hal dalam pemilihan media pembelajaran. Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbasan yang ada dengan mengingat kemampuan serta karakteristik media yang digunakan”. Ely dalam Sadiman (2008: 85) mengatakan bahwa “pemilihan media sayangnya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi

kelompok belajar, alokasi dan sumber serta prosedur penilaiannya juga dipertimbangkan”.

Definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli yang berbeda pendapatnya, berbeda titik tolaknya. Tetapi, kalau dikaji dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Belajar itu berdampak pada perubahan dalam arti perubahan perilaku, baik aktual maupun potensial.
- 2) Perubahan itu pada dasarnya adalah perolehan kecakapan baru.
- 3) Perubahan itu terjadi karena pengalaman, yang diusahakan dengan sengaja. Rahman Abd (2013: 158)

Menurut Dick dan Carey (dalam Sadiman, 2008: 86) setidaknya terdapat empat faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: (1) Ketersediaan sumber daya; (2) Ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas yang memadai; (3) Keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan.

Media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, dan memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditorial dan kinestetiknya.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi menyalurkan pesan, memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar, membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dalam proses pembelajaran, media digunakan untuk memudahkan pencapaian dari tujuan pembelajaran itu sendiri. Yanti & Anggraeni (2014: 41)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah metode yang digunakan untuk menyalurkan

informasi atau pesan belajar yang ingin disampaikan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

## **2. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Pengklasifikasian media pembelajaran yang lebih khusus dijelaskan oleh Munadi (2008: 19) media pembelajaran dapat digolongkan menjadi tiga jenis yaitu: (1) Media *Auditif* (media dengar), (2) Media *Visual* (media pandang), (3) Media *Audiovisual* (media dengar-pandang). Adapun contoh dari 3 jenis media pembelajaran menurut Munadi (2008: 54) antara lain:

- a. Media *Audio* : phonograph, Open Reel Tapes, Casette Tapes Compact Disk dan Radio.
- b. Media *Visual* : Gambar, Grafik, Diagram, Komik, dan Poster.
- c. Media *audiovisual* : Video, Televisi.

Berdasarkan jenis media pembelajaran yang dikemukakan di atas, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penulisan ini termasuk pada jenis yang kedua yaitu Media *Visual*, karena media pembelajaran ini hanya dapat dilihat dan tidak bisa didengar.

## **3. Manfaat media Pembelajaran**

Terdapat beberapa manfaat media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai dalam Azhar Arsyad (2008: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Encyclopedia of Educational Research (dalam Hamalik, 1994: 15) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

#### **4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Ada beberapa kriteria dalam memilih media Menurut Sudjana (2005: 07) diantaranya adalah:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya tidaknya mudah di buat oleh guru pada waktu mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menjelaskan; apapun jenis medianya syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung dapat dipahami siswa.

### **C. Media Permainan Monopoli Edukatif**

#### **1. Definisi Monopoli**

Menurut Agung (2011) monopoli berasal dari bahasa Yunani, yaitu Monas dan Polein. Monas berarti sendiri, sedangkan Polein berarti penjual. Jika kedua kata tersebut digabung maka monopoli adalah “menjual sendiri” yang berarti bahwa seseorang atau suatu badan/lembaga menjadi penjual tunggal. Sedangkan menurut Husna (2016:116) 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 penukaran

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 tersebut sudah dimiliki oleh pemain lain, dan ada salah satu pemain yang berhenti di petak tersebut, maka pemain tersebut harus membayar uang sewa yang telah ditetapkan. Jumlah uang sewa yang dibayar tiap petaknya berbeda-beda.

Menurut Vikagustanti, dkk (2014: 470) Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relative digemari anak dan mudah dalam memainkannya. Bagian bagian dari sel dapat dianalogikan sebagai kota atau negara yang mewakili fungsi-fungsi tertentu pada permainan monopoli. Para pemain monopoli harus melakukan transaksi kombinasi yaitu menyewakan, membeli dan menjawab pertanyaan. Konsep media pembelajaran monopoli ini diadopsi dari permainan monopoli secara umum. Monopoli dipilih karena dengan media ini dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan, bahwa monopoli merupakan sebuah permainan dimana pemain akan dianggap memenangkan permainan jika memiliki kekayaan terbanyak. Kekayaan pemain ditentukan dari jumlah uang dan properti yang dimilikinya.

## **2. Pengertian Monopoli Edukatif**

Monopoli pembelajaran merupakan sebuah alat permainan edukatif, dimana dimainkan oleh dua orang atau lebih. Tujuan utama dari permainan monopoli pembelajaran ini sebenarnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya, yaitu menguasai. Maksud menguasai di permainan monopoli

pembelajaran ini adalah menguasai ilmu pengetahuan di dalam permainan monopoli ini dengan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan. Menurut Septiana dan Fita (2015) Media monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mudah untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan yang tidak akan diterima orang lain, untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan. Media monopoli yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media monopoli edukatif untuk siswa kelas 5 MI Muhammadiyah 1 Pantenan. Media monopoli dirancang sesuai dengan materi pembelajaran yang ada di dalam buku pegangan utama IPS kelas 5 materi Keragaman kenampakan alam di Indonesia. Di dalam monopoli pembelajaran yang dikembangkan terdapat berbagai bank soal yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Menurut Fitriyawani (2013: 34) Media permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Supardi (2010:70) Menyatakan bahwa bermain didalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan, diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan langsung

melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerja sama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial. Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi permainan, bertujuan untuk mengajak siswa menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran tertentu dengan cara menyelesaikan latihan maupun simulasi yang tertuang dalam aplikasi tersebut.

Media pembelajaran monopoli edukatif merupakan media pembelajaran yang menggunakan alat atau media monopoli yang dikembangkan sesuai kebutuhan pembelajaran IPS. Proses penggunaan media pembelajaran monopoli edukatif tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli. Yang membedakan antara media monopoli edukatif dengan permainan monopoli adalah dalam penggunaan media monopoli edukatif tidak menggunakan property seperti rumah dan hotel yang ada dalam permainan monopoli pada umumnya. Dalam penggunaan media monopoli edukatif menggunakan kartu soal, sedangkan alas atau papan yang digunakan di media monopoli edukatif dikembangkan dengan menggunakan gambar berupa banner yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran IPS di MI kelas 5.

Dalam permainan monopoli pembelajaran ini, pemenang akan ditentukan dengan seberapa banyak pemain mengumpulkan poin dengan durasi permainan yang ditentukan sebelum permainan dimulai dengan cara menjawab soal yang sudah tersedia. Setiap pemain yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan sebuah bintang yang mewakili poin pemain tersebut. Semakin banyak pemain mengumpulkan bintang, maka semakin besar peluang pemain tersebut untuk memenangkan permainan.



- c. Peserta didik melaksanakan petunjuk sesuai dengan yang ada di buku pedoman.
- d. Peserta didik memilih alat untuk bermain, yaitu botol yang memiliki warna yang berbeda
- e. Peserta didik menentukan urutan pemain dengan cara melempar dadu, peserta yang dadunya menunjukkan jumlah terbanyak maka mendapat urutan pertama dan seterusnya.
- f. Peserta didik meletakkan alat permainan di kolom START.
- g. Peserta siap bermain dengan menggunakan alat permainan masing-masing dengan cara melempar dadu dan menjalankan sesuai dadu yang dilempar.
- h. Dalam media ada gambar tokoh-tokoh proklamasi, apabila pemain berhenti pada salah satu kotak yang terdapat gambar tokoh maka siswa harus menyebutkan nama dan menjelaskan peran dalam tokoh tersebut. Apabila jawaban lengkap dan benar maka siswa akan mendapatkan poin 10, apabila jawaban kurang benar maka siswa akan mendapat poin 5, dan apabila jawaban salah maka siswa tidak mendapatkan poin.
- i. Ada dua kotak bintang, jika pemain berada dikotak tersebut maka pemain mengambil soal yang ada pada bank soal, jika salah maka pemain tidak dapagt apa” tetapi jika benar maka pemain akan mendapatkan poin 20.
- j. Apabila peserta berhenti pada kotak X maka mereka tidak mendapatkan pertanyaan dan juga tidak mendapatkan poin apa-apa
- k. Ada satu kotak yang bernama “*challenge other team*” tim yang menginjak kotak tersebut harus memberi pertanyaan pada tim lain dan poinnya sama pada kotak biasa.
- l. Permainan berakhir apabila waktu permainan telah habis.

- m. Apabila permainan sudah selesai maka peserta mengumpulkan lembar jawaban pada guru.
- n. Peserta didik bersama-sama merapikan media dan menyerahkan kembali perangkat media ke guru.
- o. Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi dan refleksi.

#### **4. Kekurangan Dan Kelebihan Media Monopoli Pembelajaran**

Dalam pengembangan ini, tentunya ada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media monopoli pembelajaran penggolongan ini. Adapun menurut Azizah (2012) kelebihan dan kekurangan dari media monopoli ini adalah:

Kelebihan:

- a. Menarik minat siswa untuk belajar.
- b. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS
- c. Membuat siswa lebih aktif dalam belajar.
- d. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.
- e. Komunikasi antar siswa lebih diutamakan.
- f. Proses pembuatannya sederhana

Kekurangan

- a. Media hanya untuk materi tentang keragaman kenampakan alam di Indonesia.
- b. Jika ingin menggunakan materi lainnya, harus membuat ulang dan mendesain seluruh gambar medianya.
- c. Tidak dapat dimainkan secara perorangan
- d. Untuk memainkannya di butuhkan tempat yang luas karena media
- e. terbuat dari banner yang ukurannya besar

#### **D. Model Pembelajaran**

##### **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments)**

Menurut Nur (2011:45) Model pembelajaran Teams games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams games Tournaments (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Saco (2006), dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Menurut David (2000: 62) merupakan pembelajaran pertama dari John Hopkins. Dalam model ini kelas dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Kemudian siswa akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecilnya, pembelajaran ini hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Menurut Arends Muslich (2007: 230) terdapat enam sintaks atau tahapan (fase) yang dapat dilakukan guru. Adapun tahapan-tahapan (skenario) yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:

- Fase-1  
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
- Fase -2  
Menyajikan informasi. Guru menyampaikan informasi singkat sebagai pendahuluan terkait dengan materi ajar.
- Fase-3  
Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar. guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan permainan secara efektif dan efisien.
- Fase-4  
Membimbing kelompok bekerja dan belajar. Guru membimbing pembentukan kelompok-kelompok belajar pada saat mereka akan melakukan permainan
- Fase-5  
Evaluasi. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau hasil permainan kuis dari masing-masing kelompok.
- Fase-6  
Memberikan penghargaan. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Menurut Slavin (dalam Purwati, 2010) ada 5 komponen utama dalam TGT yang secara rinci dapat diurutkan sebagai berikut.

**Langkah 1 : Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Klasikal)**

Pada fase ini guru menyampaikan materi pelajaran seperti biasa, bisa dengan ceramah, diskusi, demonstrasi, atau eksperimen bergantung pada karakteristik materi yang sedang disampaikan dan ketersediaan media di sekolah yang bersangkutan. Pada kesempatan ini guru harus memberi tahu siswa agar cermat dalam mengikuti proses pembelajaran karena informasi yang diterimanya pada fase ini sangat bermanfaat untuk bisa menjawab kuis pada fase berikutnya dan skor kuis yang akan diperoleh sangat menentukan skor tim mereka.

**Langkah 2: Tahap Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Siswa (Kelompok)**

Pada fase ini guru membentuk kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 orang siswa, terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang dan kurang. Fungsi kelompok disini adalah untuk mengarahkan semua anggota untuk belajar mengkaji materi yang disampaikan oleh guru, berdiskusi, membantu anggota yang kemampuan akademiknya kurang sehingga mereka secara tim nantinya siap untuk mengikuti kuis, kekompakan kerjasama tim akan mampu meningkatkan hubungan antar sesama anggota tim, rasa percaya diri dan keakraban antar siswa.

**Langkah 3: Tahap Permainan (Game Tournament)**

Pada fase ini, guru membuat suatu bentuk permainan. Materinya terdiri dari sejumlah pertanyaan yang relevan dengan materi ajar yang disampaikan oleh guru pada fase sebelumnya untuk menguji kemajuan pengetahuan siswa setelah memperoleh

informasi secara klasikal dan hasil latihan di kelompoknya.

#### **Langkat 4: Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok**

Skor kelompok diperoleh dengan cara menjumlahkan skor anggota setiap kelompok, kemudian dicari rata-ratanya. Berdasarkan skor rata-rata kelompok akan diperoleh gambaran perbedaan prestasinya.

### **E. Belajar**

#### **Pengertian belajar**

Banyak ahli yang mengemukakan pendapat tentang pengertian belajar. Sumantri (2015: 2) berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Sementara itu, Susanto (2014: 4) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan, baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam tindakan. Kemudian, Suprihatiningrum (2013:15) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan dalam pemahaman, keterampilan, serta nilai-nilai dan sikap.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang guna memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan sehingga terjadi perubahan perilaku relatif permanen. Perubahan perilaku tersebut sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitar.

## **F. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar merupakan akibat dari suatu proses belajar, bahwa optimalnya hasil belajar bergantung pada prosesnya. Yanti & Anggraeni (2014: 45)

Terdapat tiga jenis hasil belajar Menurut Kingslay (dalam Deni, 2011: 13) yaitu: 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan cita-cita. Sedangkan menurut Waslimah dalam Susanto (2013: 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal.

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Jadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi, dimana tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Diantaranya adalah kemampuan siswa, kualitas pengajaran yang ada di sekolah, guru dan juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yang bersumber dari dalam dan dari luar siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kebiasaan, sikap dan pengetahuan. Kebiasaan dan sikap siswa selama pembelajaran ditunjukkan dengan aktivitas dan respon siswa sedangkan pengetahuan ditunjukkan dengan prestasi belajar siswa

### **G. Materi tokoh-tokoh kemerdekaan**

Perjuangan bangsa Indonesia mengusir penjajah sudah dimulai sejak penjajah menginjakkan kakinya di bumi Nusantara. Hal ini dibuktikan dengan munculnya para tokoh atau pahlawan yang berjuang melawan penjajah. Sayangnya, perjuangan itu selalu mengalami kegagalan karena tidak adanya persatuan dan kesatuan. Setiap tokoh berjuang untuk membela dan mempertahankan daerahnya masing-masing.

Dengan diikrarkannya Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928, rasa nasionalisme untuk berjuang benar-benar sudah tumbuh. Bangsa Indonesia hanya mengakui tahanan air satu, bangsa yang satu, dan bahasa yang satu, yaitu Indonesia. Pada masa pendudukan Jepang, cita-cita untuk merdeka semakin menggelora di hati para pejuang. Generasi muda mendesak Ir. Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia, keduanya tampil sebagai Dwi Tunggal.

#### **1. Ir. Soekarno**

dilahirkan di Surabaya tanggal 6 Juni 1901. Sekolah dasar diselesaikannya di Mojokerto dan SMP di Surabaya. Setelah tamat sekolah menengah, ia melanjutkan pendidikannya ke *Technische Hooge School* (sekarang ITB) di Bandung. Semasa bersekolah di Surabaya, ia tinggal di rumah Haji Oemar Said Cokroaminoto. Dari beliau, Soekarno banyak belajar tentang politik.

Pada tanggal 4 juli 1927, Soekarno mendirikan Partai Nasional Indonesia (PNI) berjuang untuk mencapai Indonesia merdeka. Karena kritikan nya

yang tajam terhadap pemerintah Belanda, ia ditangkap dan dipenjarakan di Bandung.

Setelah bebas dari penjara, Soekarno mendirikan partai Indonesia (Pertindo) sebagai pengganti PNI. Karena kembali aktif di bidang politik, pada bulan Juli 1933, ia kembali ditangkap dan dibuang ke Ende (Flores), dan kemudian dipindahkan ke Bengkulu. Setelah Jepang menduduki Indonesia pada tahun 1942, ia dibebaskan.

Pada tanggal 9 Agustus 1945, ia ditunjuk sebagai ketua Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI). Malam hari tanggal 16 Agustus 1945, bersama-sama dengan Drs. Mohammad Hatta dan Achmed Soebardjo, ia menyusun teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Mulai saat ini, secara resmi Indonesia bebas dari belenggu penjajah dan merdeka.

Pada tanggal 18 Agustus 1945, Soekarno terpilih menjadi presiden Republik Indonesia yang pertama. Karena jasa-jasanya, Soekarno mendapat gelar sebagai Proklamator Kemerdekaan Indonesia. Beliau juga disebut sebagai Bapak Bangsa Indonesia.

## 2. Drs. Mohammad Hatta

Mohammad Hatta dilahirkan di Bukittinggi, Sumatra Barat, tanggal 12 Agustus 1902. Pendidikan dasarnya diselesaikan di Bukittinggi, sekolah menengah di Padang, dan sekolah ekonomi di Jakarta. Kemudian, ia melanjutkan pendidikannya di Belanda.

Ketika masih di Sumatra Barat, ia sudah aktif dalam organisasi Jong Sumatra. Pada waktu bersekolah di Belanda, ia mendirikan Perhimpunan Indonesia (PI), dan terpilih sebagai ketuanya.

Setelah kembali ke Indonesia, ia segera bergabung dengan para tokoh politik lainnya dan mendirikan partai baru yaitu Pendidikan Nasional Indonesia (PNI Baru). Karena kegiatannya di bidang politik, ia ditangkap Belanda dan dibuang ke Digul (Papua).

Dalam Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI), Mohammad Hatta duduk sebagai wakil ketua. Pada tanggal 16 Agustus 1945, bersama-sama dengan Ir. Soekarno dan tokoh-tokoh lainnya, ia merumuskan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Pada tanggal 17 Agustus 1945, ia mendampingi Soekarno membacakan Teks Proklamasi Kemerdekaan di jalan Pegangsaan Timur Nomor 56, Jakarta.

Pada tanggal 18 Agustus, Hatta dipilih sebagai wakil presiden Republik Indonesia yang pertama. Atas jasa-jasanya, Mohammad Hatta juga diberi gelar sebagai Proklamator Kemerdekaan Indonesia.

3. Mr. Achmad Soebardjo

Merupakan golongan tua pada saat menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Ia dilahirkan tanggal 23 Maret 1897 di Karawang Jawa Barat. Ia aktif dalam perjuangan pergerakan nasional, termasuk anggota PPKI, serta terlibat dalam perumusan rancangan Undang-Undang Dasar.

4. Laksamana Tadashi Maeda

Seorang Perwira Angkatan Laut Jepang di Jakarta. Ia merupakan teman baik Mr. Achmad Soebardjo dan bersimpati terhadap perjuangan bangsa Indonesia. Untuk itu, rumahnya dijadikan sebagai tempat pertemuan para pejuang Indonesia untuk merumuskan naskah Proklamasi Kemerdekaan pada tanggal 16 Agustus 1945.

5. Fatmawati

Adalah istri Bung Karno, dilahirkan di Bengkulu pada tahun 1923. Ia berjasa menjahitkan Bendera Pustaka Merah Putih. Bendera tersebut dikibarkan pada tanggal 17 Agustus 1945 di halaman rumahnya yang sekaligus tempat dibacakan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Jalan Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta.

6. Latif Hendraningrat

Seorang pejuang kemerdekaan. Pada masa pendudukan Jepang menjadi anggota Peta (Pembela Tanah Air). Beliau adalah penggerak Bendera Merah Putih tanggal 17 Agustus 1945. Beliau membawa Ir Soekarno dan Drs. Mohammad Hatta ke Rengas dengkllok Karawang.

7. Chaerul Saleh

Seorang aktivis pemuda dalam pergerakan nasional ia dilahirkan tanggal 13 September 1916 di Sawahlunto, Sumatera Barat. Ia menjadi anggota Angkatan Muda Indonesia pada saat pendudukan Jepang. Ia menjadi pemimpin pertemuan di gedung Bakterilog Jakarta (sekarang Universitas Indonesia) yang menginginkan kemerdekaan tanda ada peran dari PPKI. Menurutnya, PPKI merupakan bentukan Jepang.

8. Wikana

Aktif dalam organisasi kepemudaan pada masa Jepang. Ia dilahirkan tanggal 13 September 1916 di Sumedang Jawa Barat. Ia merupakan wakil dari golongan muda yang mengharap Ir. Soekarno bersama Darwis untuk menyampaikan hasil rapat para pemuda Indonesia di gedung Bakteriologi. Ia juga ikut mengusulkan agar proklamasi diadakan di Jakarta.

9. Sukarni

Dilahirkan tanggal 14 Juli 1916 di Blitar, Jawa Timur. Ia aktif sebagai anggota organisasi pemuda Angkatan Baroe Indonesia dan Gerakan Rakyat Baru yang bertujuan Indonesia Merdeka. Selama pendudukan Jepang, ia bekerja di kantor berita Domei, Sandenbu, dan kantor pusat Seinendan. Ia juga mengusulkan agar naskah proklamasi ditandatangani oleh Ir, Soekarno dan Drs, Mohammad Hatta sebagai wakil bangsa Indonesia.

## H. Penelitian yang Relevan

1. Nur Azizah (2012) dengan judul “Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SDN Lemah Putro 1 Sidoarjo Tahun pelajaran 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan hasil penelitian sebagai berikut pada siklus 1 rata-rata diperoleh 73% dan pada siklus II diperoleh 90%.

Keterkaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terdapat persamaan terletak pada hasil penelitian yaitu sama-sama menentukan hasil belajar. Perbedaan nya terletak pada mata pelajaran IPA.

2. Henny Zurika Lubis (2014) dengan judul “Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMAN 21 Medan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan hasil penelitian sebagai berikut pada siklus 1 rata-rata diperoleh 65,71% dan pada siklus II rata-rata diperoleh 88,57%.

Keterkaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terdapat persamaan terletak pada hasil penelitian yaitu sama-sama menentukan hasil belajar. Perbedaan nya terletak pada mata pelajaran dan jenjang sekolah, Peneliti menggunakan mata pelajaran Akuntansi di jenjang SMA.

3. Sri Suciati (2015) dengan judul “Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) untuk meningkatkan hasil belajar di SDN Pedurungan Kidul Semarang”. Peningkatan dibuktikan dengan meningkatnya proses belajar dan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Proses belajar pada siklus I mencapai 77%, meningkat pada siklus II menjadi 81,5%, kemudian meningkat lagi pada siklus III menjadi 89%. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada pratindakan 59,25. Pada siklus I rata-ratanya mencapai 85,4 dan meningkat menjadi 86,75 pada siklus II, kemudian meningkat lagi menjadi 87,88 pada siklus III.

Pada kali ini peneliti akan meneliti tentang “Penggunaan Permainan Monopoli Edukatif Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MI Muhammadiyah 1 Pantenan”

## **I. Kerangka Berpikir**

Hasil belajar merupakan suatu kegiatan akhir program pembelajaran yang selalu diadakan evaluasi dengan maksud untuk mengetahui hasil belajar yang akan diperoleh siswa dapat menunjukkan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang akan diharapkan. Siswa yang telah mengalami pembelajaran diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan baru serta perbaikan sikap sebagai hasil dari pembelajaran yang telah dialami siswa tersebut. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kogniti, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas yang tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri baik dari faktor internal maupun eksternal, seperti pada pembelajaran IPS.

Agar hasil belajar pada siswa dapat tercapai dengan baik dibutuhkan suatu alat atau media yang disusun dalam perangkat pembelajaran supaya memudahkan siswa dalam pemahaman materi. Media pembelajaran monopoli edukatif adalah menunjukkan proses terjadinya sesuatu, agar pemahaman siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam sehingga siswa dapat mengerti dengan baik dan sempurna. Dalam hal ini, dengan media monopoli edukatif siswa berkesempatan mengembangkan kemampuan dalam memahami materi serta dapat mengambil kesimpulan-kesimpulan yang sesuai dengan harapan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka kerangka alur berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



