

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hasil Belajar**

Belajar menurut Abdillah (Aunurrahman, 2010) adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu pada perubahan taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan Bloom, (dalam Agus Suprijono 2012:6) mencakup aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan –keterampilan.

Belajar dapat disimpulkan sebagai proses usaha atau aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja untuk memperoleh motivasi, pengetahuan, dan pemahaman sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. (Nana Sudjana, 2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menentukan hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi adalah proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa.

Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia kata pembelajaran adalah kata benda yang diartikan sebagai proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Depdikbud dalam Aisyah, 2008:1-3). Pembelajaran adalah suatu rangkaian proses yang mempengaruhi peserta didik dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola sehingga terjadi perubahan tingkah laku dan hasil belajar.

Pembelajaran tidak terbatas pada proses intelektual atau kognitif, akan tetapi dapat juga berbentuk proses pembentukan sikap atau afektif, serta fisik atau psikomotor. Baik pembelajaran afektif atau psikomotor selalu didahului dan dikombinasikan dengan proses pembelajaran Pengetahuan alam sudah jelas artinya adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya.

Ilmu pengetahuan alam, yang sering disebut juga dengan pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagaian besar peserta didik.

Menurut (Susetiyono, 2010) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) dan teknologi dalam abad ini mengalami perkembangan yang pesat dan diperkirakan akan lebih pesat pada abad-abad yang akan datang.

Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta dapat mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh untuk kesejahteraan umat manusia sendiri (Ikhwati, *et al*, 2014).

Pembelajaran IPA dalam penelitian ini adalah pembelajaran mengenai energi dan sumbernya. Pembelajaran dimulai dengan pengajuan masalah yang sesuai dengan situasi nyata di lingkungan siswa. Dengan mengajukan permasalahan yang konteks, seorang siswa secara bertahap

dibimbing agar mentalnya terlibat aktif dalam mencari pengetahuan tentang konsep yang diajarkan.

## 2. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal (Wasliman 2007:158). Berikut adalah penjabarannya

a. Faktor dalam (*internal*), yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi:

- 1) Kecerdasan adalah kemampuan intelegensi seseorang yang sangat memengaruhi terhadap cepat dan lambatnya menerima informasi dan terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan.
- 2) Minat adalah kecenderungan dan keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- 3) Motivasi belajar adalah suatu dorongan untuk mencapai hasil belajar yang baik.
- 4) Ketekunan sikap adalah peserta didik tekun untuk mencari informasi atau pengetahuan.
- 5) Kebiasaan belajar dan kondisi fisik yang sehat.

b. Faktor luar, yaitu faktor yang berasal dari peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor luar yang dimaksud adalah:

1) Faktor lingkungan, meliputi :

- Lingkungan Sekolah

Lingkungan alam yang dimaksud di sini adalah lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang baik adalah lingkungan sekolah yang di dalamnya dihiasi dengan tanaman/pepohonan yang dipelihara dengan baik. Apotik hidup mengelompokkan dengan baik dan rapi sebagai laboratorium

alam bagi anak didik. Sejumlah kursi dan meja belajar teratur rapi yang ditempatkan di bawah pohon-pohon tertentu agar anak didik dapat belajar mandiri di luar kelas dan berinteraksi dengan lingkungan. Kesejukan lingkungan membuat anak didik betah tinggal berlama-lama di dalamnya.

- Lingkungan Sosial Budaya.

Lingkungan sosial budaya di luar sekolah ternyata sisi kehidupan yang mendatangkan problem tersendiri bagi kehidupan anak didik di sekolah. Contohnya: Pergaulan yang dapat mempengaruhi sifat dan kelakuan siswa di sekolah, Pembangunan gedung sekolah yang tak jauh dari lalu lintas menimbulkan kegaduhan suasana kelas. Pabrik-pabrik yang didirikan di sekitar sekolah dapat menimbulkan kebisingan di dalam kelas.

2) Faktor instrumental, yaitu faktor yang ada dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental itu antara lain:

- Kurikulum : Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, belum guru programkan sebelumnya.
- Program Pendidikan: Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun

berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, finansial dan sarana prasarana.

- Sarana dan Fasilitas: Sarana dan fasilitas mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah.
- Fasilitas mengajar : Fasilitas merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus dimiliki oleh sekolah. Ini kebutuhan guru yang tak bisa dianggap ringan. Guru harus memiliki buku pegangan dan buku penunjang agar wawasan guru tidak sempit. Buku kependidikan/keguruan perlu dibaca atau dimiliki oleh guru dalam rangka peningkatan kompetensi keguruan.
- Guru : Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan, kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Menurut (Rohman, 2017) dengan memanfaatkan pola perilaku peserta didik dan mengatur atau mendesain lingkungan serta suasana belajar menjadi menyenangkan bahkan terkesan bermain-main namun sebenarnya serius, diharapkan hasil belajar peserta didik meningkat.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. (Sudamayanto, et al, 2014) media pembelajaran khususnya media gambar merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam

mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran.

Gagne (Sadiman, 2009:6) juga menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (Sadiman, 2009:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, contohnya buku, film, kaset, dan film bingkai. Media merupakan sarana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan guru agar siswa mudah menerima materi yang sudah disampaikan. Penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran (Wena, 2009).

Menurut Dick dan Carey (Sadiman, 2009:84) ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keuwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada disekitarnya. Keempat adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Menurut (Haryanto, 2015) Media pembelajaran merupakan bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yg dituju.

Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa permainan. Dengan menggunakan permainan yang mendidik dapat membantu dalam penyampaian materi pelajaran, melatih keterampilan menyimpulkan dan menciptakan lingkungan psikologi yang sehat di kelas (O'Halloran, 2010).

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Pertama, guru perlu memiliki pemahaman media pembelajaran antara lain jenis dan manfaat media pembelajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pembelajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa. Kedua, guru terampil membuat media pembelajaran sederhana untuk keperluan pembelajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis, dan beberapa media tiga dimensi, dan media proyeksi. Ketiga, pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan media pembelajaran penting bagi guru agar ia bisa menentukan apakah penggunaan media mutlak diperlukan atau tidak selalu diperlukan dalam pembelajaran sehubungan dengan prestasi belajar yang dicapai siswa.

Kesimpulannya bahwa media adalah untuk media pengajaran seperti bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah dicita-citakan.

#### **b. Manfaat media pembelajaran**

Menurut (Masruroh & Reza, 2015) cara mengajar guru, karakter guru, suasana kelas tenang dan nyaman, dan fasilitas belajar yang digunakan juga mempengaruhi minat belajar peserta didik. Kehidupan masyarakat dapat dikatakan sebagai sistem sosial oleh karena didalam masyarakat terdapat unsur-unsur sistem sosial (Azhar, 2011). Pendapat tersebut menyatakan bahwa media digunakan sebagai perantara untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan serta mempermudah memahami materi sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya antara lain:

- 1) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu.
- 2) Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar.
- 3) Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- 4) Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.



#### 4. Media Monopoli

Permainan edukatif mempunyai banyak manfaat ketika diterapkan dalam pembelajaran, antara lain siswa dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta berinteraksi dengan lingkungan. Disamping itu, permainan edukatif juga dapat menambah keterampilan anggota badan siswa dan mengembangkan kepribadian siswa (Rohwati, 2012).

Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain sambil belajar dengan menggunakan peralatan komputer dan berbahasa Inggris, maka dapat meningkatkan kemampuan kognitif, karena siswa harus menguasai materi, afektif karena siswa bekerja dalam kelompok sehingga mereka dapat belajar bertukar pengalaman dan pembimbingan dengan teman sebaya yang diharapkan mereka akan memiliki rasa kebersamaan dan solidaritas yang tinggi. Sedang manfaat psikomotornya adalah siswa terampil mengoperasikan komputer (Hartini, 2011)

(Fitriyawani, 2013 :226) media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang terkenal dan sangat diminati masyarakat. Permainan monopoli ini adalah menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan penukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Monopoli merupakan media yang dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan melatih penguasaan konsep dan pemahaman materi pembelajaran (Vikagustanti, 2014).

Langkah kerja dalam permainan monopoli setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila pemain mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, pemain dapat

membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Apabila 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.

Permainan monopoli juga merupakan sebuah permainan dimana pemain akan dianggap memenangkan permainan jika memiliki kekayaan terbanyak dimilikinya. Monopoli pembelajaran merupakan sebuah alat permainan edukatif yang 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. Media monopoli ini terdiri dari papan monopoli, pion, dadu, rumah-rumahan, kartu kesempatan, kartu skor yang berisi pertanyaan serta kunci jawabannya, kartu denda dan kartu lembar peraturan permainan monopoli.

Perbedaan permainan monopoli dan media monopoli ini adalah Penguasaan kekayaan dan aset tidak lagi dilakukan dengan membayar sejumlah uang mainan tetapi diganti dengan cara pemain harus dapat menjawab soal-soal yang terdapat pada media monopoli.

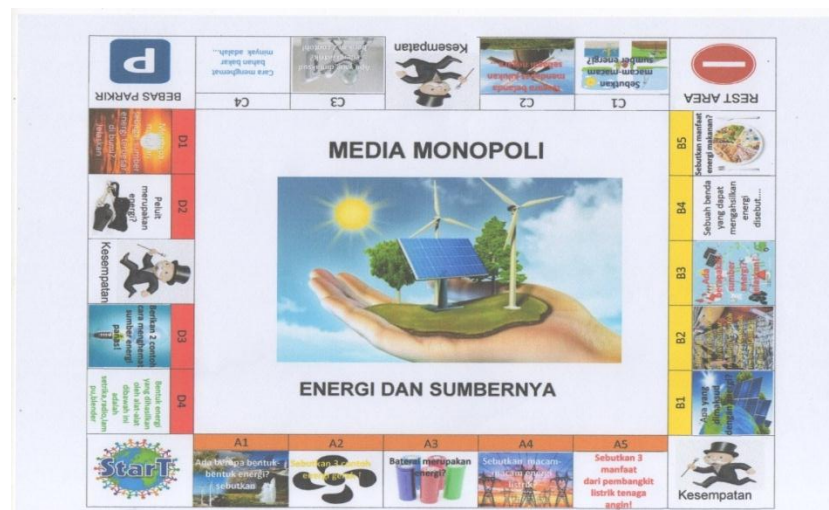
**a. Kelebihan dan kelemahan media monopoli**

Berikut Tabel kekurangan dan kelebihan dari media permainan monopoli yang telah dikembangkan:

Tabel 2.1 Kelebihan dan kelemahan media monopoli

No.	Kelebihan	Kelemahan
1.	Proses pembuatannya sederhana	Tidak dapat dimainkan secara perorangan
2.	Penyimpanannya tidak membutuhkan ruang besar	Hanya dapat digunakan melatih pemahaman konsep energi dan sumbernya.
3.	Perawatannya mudah dan sebagai motivasi pembelajaran IPA	Membutuhkan waktu yang lama untuk permainnya
4.	Mudah dibawa dan dipindahkan	Permainnya membutuhkan meja atau tempat yang datar
5.	Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran peserta didik untuk merapikan kembali	
6.	Dibuat penuh warna sehingga menarik dan tidak membosankan	
7.	Peserta didik dapat merasa senang dan mempunyai rasa ingin tahu	

Media monopoli energi dan sumbernya didesain seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Media Monopoli Energi dan Sumbernya

**b. Langkah atau cara kerja media monopoli energi dan sumbernya**

- 1) Dimulai dari bidak start
- 2) Peserta didik membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang.
- 3) Setiap anggota kelompok mendapat giliran 2x lempar dadu secara bergantian.
- 4) Setiap siswa yang mendapat giliran bermain akan melempar dadu ditengah media monopoli
- 5) Setiap siswa dibantu teman kelompok menjawab soal dari kolom bergambar dan kolom kesempatan sesuai hasil lemparan dadu dan jawaban dicatat di lembar kerja kelompok.
- 6) Apabila siswa menjawab soal dengan benar, maka akan mendapatkan pin *smile* yaitu mendapatkan 15 poin, sedangkan yang tidak bisa menjawab soal pada kolom atau kesempatan, maka akan mendapan pin denda yaitu pengurangan 5 poin. Jumlah poin akan dijumlah setiap kelompok.
- 7) Setiap kelompok harus ada satu siswa yang mewakili kelompoknya untuk menyimpulkan hasil pembelajaran menggunakan media monopoli.
- 8) Setiap perwakilan kelompok yang berhasil menyimpulkan hasil pembelajaran menggunakan media monopoli akan mendapatkan reward.



Pin Smile = 15 Poin



Pin denda = -5 poin

## **B. Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut.

1. Ida Rufayda pada tahun 2013 yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI Attaraqqie Kota Malang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validasi desain permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada materi Hubungan Antar Satuan Mendapat Kriteria layak dalam persentase 88,5 % dari validator ahli media mendapat skor 87,5 % dan 82,1 % yaitu pada kriteria kualitas baik, dan penilaian dari guru mata pelajaran Matematika hingga diperoleh persentase 88,5 % yaitu pada kriteria layak tanpa revisi. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika yang telah dibuat layak digunakan untuk peserta didik Sekolah Dasar.
2. Dias Hendyanto Dwiputra pada tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Sinduadi Sleman” Hasil Penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai dengan skor rata-rata 4,57 yaitu mendapat kategori Sangat layak. Hasil validasi ahli media, mendapatkan nilai dengan skor rata-rata 4 yaitu dalam kategori Layak. Hasil uji coba lapangan awal, dengan subyek penelitian 4 orang Siswa, mendapatkan persentase nilai 78,1% yaitu kategori layak. Hasil uji lapangan utama, dengan subyek penelitian 12 orang siswa, mendapatkan persentase nilai 92,7% yaitu kategori layak. Terakhir, uji lapangan operasional, dengan subyek penelitian 20 orang siswa, mendapatkan persentase nilai 98,1% yaitu layak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan

Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPA yang telah dibuat layak digunakan untuk peserta didik Sekolah Dasar.

3. Solekhah pada tahun 2015 yang berjudul “ Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku untuk Siswa Kelas IV di SDN Babarsari” Hasil Penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 4,8 dengan kategori Sangat Baik dan ahli media 3,9 dengan kategori Baik, melakukan uji coba lapangan awal yang melibatkan 4 orang siswa kelas IV memperoleh hasil uji coba sebesar 85% yang berarti Layak, revisi hasil uji coba yaitu perbaikan kejelasan tulisan pada kartu materi, uji coba lapangan utama yang melibatkan 8 orang siswa kelas IV memperoleh hasil uji coba sebesar 93,7% yang berarti layak”. revisi hasil uji coba tidak dilakukan karena dari hasil uji coba lapangan utama tidak ada bagian yang harus diperbaiki, uji coba lapangan operasional yang melibatkan 20 orang siswa kelas IV memperoleh hasil uji coba sebesar 97,5 yang berarti layak, dan hasil produk akhir dalam penelitian ini yaitu media Monopoli Tematik yang layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya tema “Tempat Tinggalku”. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Media Monopoli Tematik layak digunakan dalam proses pembelajaran di SD Negeri Babarsari.

Dari beberapa penelitian relevan yang diangkat oleh peneliti, dan masing-masing hasil penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan. Hal tersebut membuat peneliti semakin yakin untuk melakukan pengembangan media monopoli pembelajaran ini, untuk menciptakan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dapat digambarkan sebagai berikut.

