

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

Sesuai dengan judul penelitian tentang “Pengembangan Media Monopoli berbasis Peta Indonesia pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV UPT SD NEGERI 263 Gresik”, maka dalam bab ini akan diuraikan beberapa teori yang dapat mendukung penelitian tersebut.

##### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Model 4-D

Model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination*. Pengembangan perangkat model 4-D dapat dijelaskan sebagai berikut :

###### a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap dimana penulis melakukan langkah-langkah atau segala sesuatu yang disediakan dalam penelitian. Tujuan tahap pendefinisian adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan melakukan analisis tujuan dalam batasan materi pelajaran yang akan dikembangkan perangkatnya.

Ada lima langkah pokok di dalam tahap ini, yaitu :

- 1) Analisis Awal
- 2) Analisis Peserta Didik

- 3) Analisis Materi
- 4) Analisis Tugas
- 5) Perumusan Tujuan Pembelajaran

**b. Tahap Perancangan (*Design*)**

Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu:.

- 1) Menyusun tes criteria.
- 2) Memilih media pembelajaran yang sesuai.
- 3) Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.
- 4) Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang.

**c. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan, yaitu Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya dan Developmental testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.

**d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Tahap penyebaran produk akan disebar luaskan. Tentunya setelah melewati tiga tahap validasi dari pihak validator. Akan tetapi dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan (*Develop*).

## 2. Media Pembelajaran

### a) Definisi Media Pembelajaran Menurut Para Ahli

Arief S. Sadirman, dkk. (2009:7) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswasedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

(Robert Heinich, dkk “*Instructional Media and Technologies for Learning* 2002:10)Media pembelajaran adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas komunikasi, yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan.

(Yusufhadi Miarsi, 1986:47) mengartikan media pembelajaran sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dimana dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian dari peserta didik sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas.

**b) Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam dunia pendidikan khususnya pada kegiatan pembelajaran, media menempati kedudukan penting dalam ketercapaian keberhasilan pemahaman peserta didik. Wina Sanjaya (2008: 208-210) menyebutkan bahwa media memiliki peran dan fungsi sebagai berikut :

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa
4. Media memiliki nilai praktis, nilai praktis tersebut adalah :
  - a) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik.
  - b) Media dapat membatasi batas ruang kelas.
  - c) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
  - d) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
  - e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
  - f) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik.
  - g) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
  - h) Media dapat mengontrol kecepatan belajar peserta didik.

- i) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai abstrak.

### 3. Permainan Monopoli

Permainan (games) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama (Arief S. Sadiman, 2009:75), yaitu :

- a) Adanya pemain (Pemain-pemain)
- b) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai
- d) Adanya aturan permainan.

Sebagai media pendidikan, permainan memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Berikut ini kelebihan dari permainan :

- a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan.
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e) Permainan bersifat luwes.
- f) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Kekurangan dalam permainan, antara lain :

- a) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan / teknis pelaksanaan.
- b) Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
- c) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa / warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran media permainan dapat membantu peserta didik seolah-olah mereka sedang belajar dan bermain sehingga rasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran dapat berkurang. Dengan demikian proses belajar mengajar dikelas berjalan dengan lancar dan optimal.

Pengertian permainan monopoli mengatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang terkenal didunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana (Husna, 2012).

Dalam permainan ini, para pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan dengan cara membeli, menyewa dan pertukaran tanah dengan menggunakan uang mainan sebagai alat pembayaran. Cara bermainnya para pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu

dan bergerak sesuai bilangan yang diperoleh menempati tempat-tempat sesuai urutan di papan monopoli. Permainan monopoli juga memiliki aturan main, berikut ini aturan permainan dari permainan monopoli :

## **ATURAN PERMAINAN MONOPOLI PETA INDONESIA**

### **A. Spesifikasi Monopoli Indonesia**

1. Papan permainan media monopoli peta Indonesia
2. Dadu 2 biji
3. 25 buah biji rumah (warna merah), 20 buah biji hotel (warna putih)
4. 1 set kartu bintang
5. Kartu hak milik bangunan dengan keterangan nama provinsi beserta nama sewa dan harga jual
6. Uang-uang mainan Rupiah dari berbagai nominal ( Rp. 1000 – Rp. 100.000)
7. Pion

### **B. Persiapan**

1. Papan permainan diletakkan diatas meja/ lantai
2. Kartu bintang diletakkan terbalik di papan monopoli.
3. Kartu hak milik bangunan, uang, rumah-rumah dan hotel-hotel diserahkan kepada penjaga bank
4. Pemain diberi uang sebanyak Rp. 300.000 ( dibagi dalam nilai sebagai berikut : 2 lembar Rp. 100.000), 1 lembar Rp. 50.000, 1 lembar Rp. 20.000, 1 lembar Rp. 10.000, 1 lembar Rp. 5.000, 5 lembar Rp. 2.000, 5 lembar Rp. 1.000.
5. Pemain tidak boleh menjual properti pada pemain yang lain serta meminjam uang di bank.

6. Kartu bintang yang sudah dibaca diletakkan ditumpukkan yang paling bawah.
7. Waktu permainan berdurasi 30 Menit.
8. Permainan dikatakan selesai jika pemain lainnya bangkrut dan kekayaan dari masing-masing pemain dapat dihitung dengan menjual ke pihak bank ( 1 rumah Rp. 35.000, 1 hotel Rp. 80.000).

### **C. Alur Permainan**

Pion berada pada garis START terletak pada nomor 1. Pemain melempar dadu bergiliran, angka dadu yang paling banyak akan main terdahulu. Pemain berjalan sesuai alur nomor yang disediakan, pemain melewati sekali putaran, jika pemain melewati START pemain berhak mendapatkan uang dari pihak Bank sebesar Rp. 25.000. Jika pemain menempati suatu petak provinsi dan belum dimiliki pemain lain pemain berhak membeli dengan menyebutkan nama provinsi yang ditempati (pemain membayar dengan harga yang sesuai pada kartu kepemilikan dan mendapatkan kartu tersebut). Pemain yang menempati petak provinsi yang sudah dimiliki orang lain berhak membayar sewa sesuai yang tertera pada kartu hak tanah bangunan. Disetiap petak terdapat gambar bintang, jika ada pemain yang menempati petak tersebut pemain harus mengambil kartu bintang yang sudah disediakan (jika didalam kartu terdapat pertanyaan pemain menjawab sesuai pertanyaan, tetapi jika pemain tidak bisa menjawab pemain akan dikenakan denda sebesar Rp. 10.000) didalam kartu bintang terdapat pertanyaan, jebakan dan hadiah jika pemain mendapatkan perintah untuk maju ke pulau terpencil yaitu pulau Malaysia (nomor 23) pemain tetap dipulau terpencil dan tidak boleh bermain selama sekali permainan. permainan dikatakan selesai jika : waktu yang ditentukan telah habis dan adanya pemain yang bangkrut.



Sumber:<http://www.google.com/amp/s/restualpiansah.wordpress.com/2016/03/15/cara-bermain-monopoli/amp/>

#### 4. Peta Indonesia

Peta merupakan gambaran gambaran atau lukisan atau sebagian gambaran dari permukaan bumi yang digambarkan pada bidang datar yang diperkecil dengan menggunakan skala tertentu dan dijelaskan dalam bentuk simbol dan dibuat mengikuti ukuran sama luas, sama bentuk, sama jarak, dan sama arah.

Peta merupakan kalibrasi dari bidang permukaan bumi 3 dimensi menjadi sebuah gambaran utuh yang lebih sederhana ke dalam selembur kertas media yang datar dengan penyesuaian baik ukuran maupun bentuknya disertai pula dengan informasi dan detail-detailnya. Dengan kalimat sederhana, pengertian peta merupakan pengecilan dari permukaan bumi atau benda angkasa yang digambarkan pada bidang datar dengan menggunakan ukuran, simbol, dan sistem generalisasi (Imran, 2009).

Peta adalah gambaran permukaan bumi dengan skala tertentu, digambar pada bidang datar melalui system proyeksi tertentu (Aryono Prihandito 1998).

Peta adalah gambaran konvensional permukaan bumi yang diperkecil dengan berbagai kenampakan dan ditambah tulisan-tulisan sebagai tanda pengenal (Erwin Raisz).

##### a. Pengertian Peta Menurut Para Ahli

Menurut indarto (2010:177), peta dapat digolongkan menjadi dua jenis :

#### 1. Peta Dasar

Peta dasar adalah peta yang menyajikan informasi permukaan bumi secara umum, baik penampakan alami (misalnya : jalan raya, rel kereta api, pemukiman) contohnya : peta rupa bumi bakosurtanal.

#### 2. Peta Tematik

Peta tematik adalah peta yang menyajikan informasi tentang fenomena atau kondisi tertentu yang terjadi dipermukaan bumi. Contohnya : peta curah hujan, peta kepadatan penduduk, peta penyebaran hasil pertanian, peta laju erosi, dan peta kesesuaian lahan.

#### **b. Komponen-komponen Peta**

Menurut Indarto, (2010 : 183) Komponen – Komponen Peta terdiri dari :

1. Judul peta merupakan keterangan mengenai isi peta.
2. Skala peta, skala peta menyatakan hubungan antara dimensi pada peta dan dimensi pada permukaan bumi. Skala biasanya dinyatakan sebagai perbandingan antara jarak di peta dan jarak sebenarnya di permukaan bumi.

3. System proyeksi peta, sistem proyeksi peta merupakan tehnik informasi yang digunakan untuk menggambarkan permukaan bumi yang tiga dimensi (3D).
4. Legenda peta, legenda peta merupakan simbol – simbol yang digunakan untuk menerangkan obyek – obyek peta agar mudah dibaca dan ditafsirkan.
5. Petunjuk arah (Orientasi), petunjuk arah merupakan keterangan untuk meunjukkan arah utara, selatan, timur dan barat guna menghindari terjadinya kekeliruan dalam pembacaan arah mata angin.
6. Sumber dan tahun pembuatan peta, merupakan keterangan tentang asal usul peta dan waktu pembuatannya. Informasi ini berfungsi untuk memberikan kepastian kepada pembaca peta bahwa peta tersebut bukan hasil rekaan dan untuk memberi informasi apakah peta tersebut masih cocok atau tidak untuk digunakan untuk masa sekarang.
7. Simbol peta adalah tanda atau gambar yang mewakili kenampakan yang ada permukaan bumi yang terdapat pada peta kenampakannya, jenis-jenis simbol peta antara lain:
  - a) Simbol titik, digunakan untuk menyajikan tempat atau data posisional.
  - b) Simbol garis, digunakan untuk menyajikan data yang berhubungan dengan jarak.

- c) Simbol area, digunakan untuk mewakili suatu area tertentu dengan simbol yang mencakup area tertentu.
- d) Simbol aliran, digunakan untuk menyatakan alur atau gerak.
- e) Simbol batang, digunakan untuk menyatakan suatu harga/dibandingkan dengan harga/nilai lainnya.
- f) Simbol lingkaran, digunakan untuk menyatakan kuantitas (jumlah) dalam bentuk prosentase.
- g) Simbol bola, digunakan untuk menyatakan volume, makin besar simbol bola menunjukkan volume semakin besar dan sebaliknya makin kecil simbol bola berarti volume semakin kecil.
- h) Garis Lintang dan Garis Bujur, garis lintang adalah garis yang melintang dari arah barat - timur atau dari arah timur – barat sedangkan garis bujur adalah garis yang membujur dari arah utara - selatan atau selatan - utara.

##### **5. Subtema Keberagaman Budaya Bangsa**

Abdul Majid (2014) dalam “Pembelajaran Tematik Terpadu” mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Pada penelitian dengan judul pengembangan media monopoli berbasis peta Indonesia, peneliti mengambil tema “Indahnya kebersamaan” dari tersebut terdapat 3 subtema yaitu Keberagaman

Budaya Bangsa, Kebersamaan dalam keberagaman, bersyukur atas keberagaman.

Pada subtema 1 “ Keberagaman Budaya Bangsa “ terdiri dari 7 mata pelajaran yang setiap pembelajaran membahas materi, seperti mata pelajaran IPA materi yang dipelajari adalah sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran. Bahasa Indonesia materi yang dipelajari adalah mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual. Matematika membahas materi tentang menganalisis sifat-sifat segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan. Mata pelajaran PPKn materi yang dipelajari yaitu mensyukuri berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.

Mata Pelajaran IPS materi yang dipelajari yaitu mengidentifikasi keragaman sosial ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Pada mata pelajaran SBdP materi yang dipelajari yaitu memahami dasar – dasar gerak tari daerah. Materi yang dipelajari pada mata pelajaran PJOK yaitu memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan tradisional.

## **B. Indikator Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dikatakan baik apabila memiliki indikator. Berikut ini indikator menurut Rivai dalam (Mahardika Pratiwi & Meilani, 2018) mengemukakan terdapat lima indikator yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang baik, yaitu :

### **1. Relevansi**

Relevansi atau kesesuaian memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

### **2. Kemampuan Guru**

Kemampuan guru yaitu dengan adanya media pembelajaran tersebut guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

### **3. Kemudahan Penggunaan**

Kemudahan penggunaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoperasiannya.

### **4. Ketersediaan**

Ketersediaan yaitu sarana prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. Karena setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda-beda.

### **5. Kebermanfaatan**

Kebermanfaatan yaitu media pembelajaran harus memiliki nilai guna dan mengandung manfaat dalam pemahaman materi bagi peserta didik.

Berdasarkan indikator diatas, Penelitian kali ini menggunakan teori yang dikemukakan menurut pendapat Mahardika Pratiwi & meilani untuk acuan penilaian instrumen validasi ahli media pembelajaran monopoli berbasis peta indonesia

### C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapaun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah :

1. Subroto, Dkk (2016) dalam penelitiannya yang berjudul pemanfaatan media monopoli untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas III SD N Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar pada siswa kelas III Mata Pelajaran IPA. Sebelum menggunakan media monopoli terlebih dahulu diadakan evaluasi dimana hasilnya masih banyak peserta didik yang belum tuntas dari KKM 70% dan masih 40% peserta didik yang sudah tuntas. Pada penelitian Siklus I dan Siklus II sudah mengalami peningkatan yang mulanya pada Siklus I peserta didik yang aktif hanya 20% atau 4 saja pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 70% (14 Siswa) , bahkan ada peserta didik yang sangat aktif berjumlah 2 orang.
2. Ghufron, dkk. (2017) dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media monopoli edukatif dikelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media monopoli edukatif yang valid menurut ahli dan efektif menurut pengguna. Jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu

hasil modifikasi dari peneliti tersendiri, hasil dari penelitian ini berupa hasil data uji ahli media dengan perolehan sebanyak 63 sedangkan skor maksimal yaitu 68 dan jika di presentasikan menjadi 92,65% serta memenuhi kriteria skor validitas media yang sangat valid, ahli materi 1, 2, dan 3 dinyatakan valid karena memenuhi skor validitas materi, uji coba guru jika dipresentasikan menjadi 92,31% presentase ini memenuhi kriteria evaluasi media efektif yaitu antara presentase skor 65,01%-85% dan menurut data uji coba siswa yaitu mendapatkan skor keseluruhan yang diperoleh sebanyak 72, jika di presentasikan menjadi 91,04% perolehan presentase ini telah memenuhi kriteria skor evaluasi media yang sangat efektif.

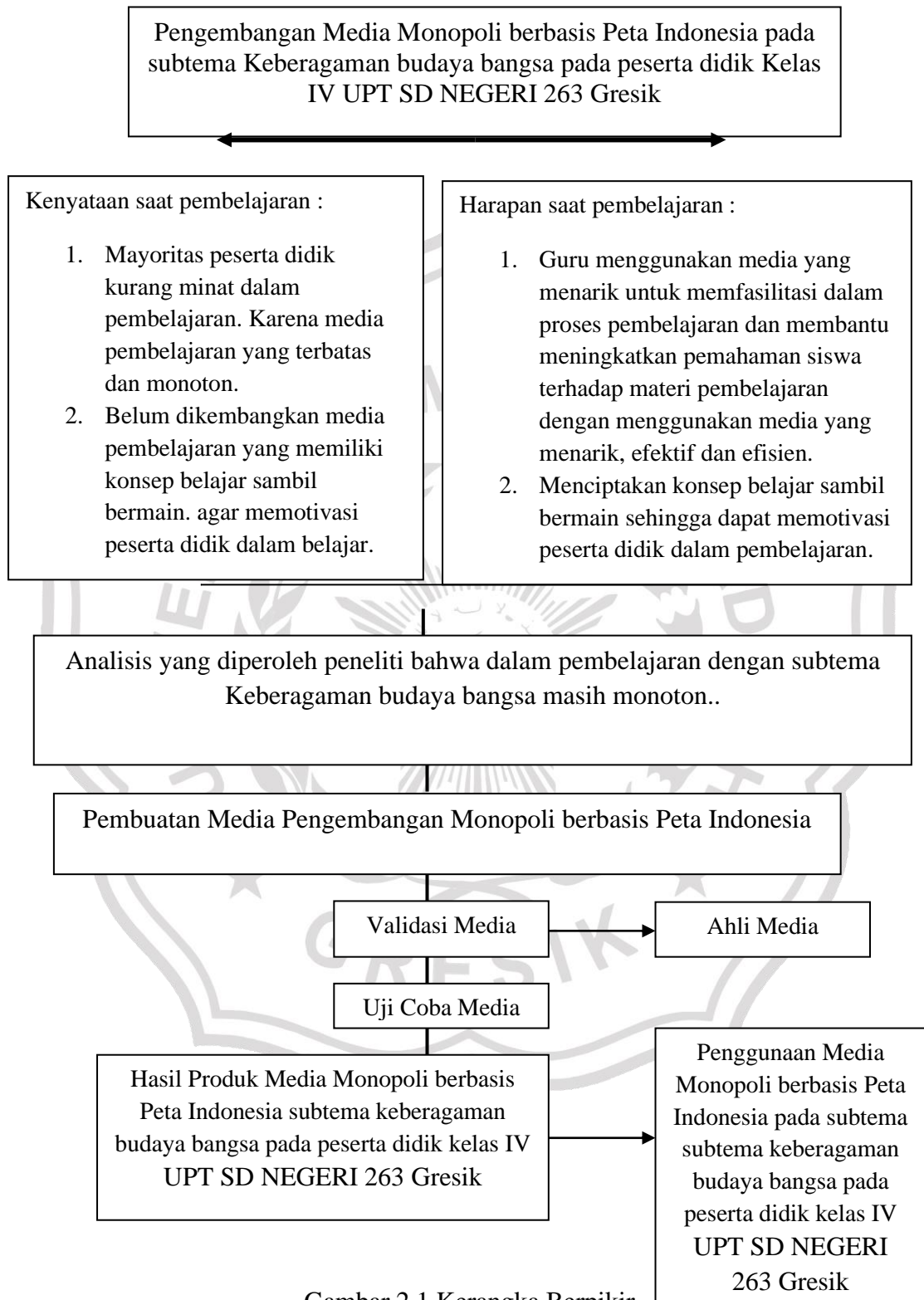
3. Widya Wacana, (2018) dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan Media MOONSTAR (Monopoli Super Pintar) pada Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi untuk Peserta Didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat validitas Media MOONSTAR (Monopoli Super Pintar) serta mengetahui pembelajaran menggunakan Media MOONSTAR berbantu model pembelajaran Talking Stick yang lebih efektif dari pembelajaran konvensional. Jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan prosedur penelitian menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and, Evaluation). Hasil penelitian ini berupa hasil



validasi oleh ahli media dengan skor 92% (Kriteria Baik Sekali), Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 83% (Kriteria Baik Sekali), angket respon dari guru terhadap media memperoleh skor 91% (Kriteria Baik Sekali), hasil angket respon siswa terhadap media memperoleh skor 97% (Kriteria Baik Sekali) dan untuk hasil evaluasi dari siswa kelas IV yang berjumlah 30 Peserta Didik dengan menggunakan Media MOONSTAR memberikan hasil rata-rata 0,51 dengan Kategori Sedang.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, maka peneliti mempunyai kerangka pikir guna mencapai dan memperoleh alur yang lebih terstruktur dan sistematis. Khususnya pada proses pembelajaran perlu adanya harapan dan kenyataan. Berikut merupakan gambar kerangka berpikir dalam penelitian.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir