

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Definisi Pengembangan

Borg & Gall (1983) menyatakan bahwa “Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan”. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian atau proses pengembangan yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, evaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas dan standar tertentu (Setyosari,2013. Hal. 276-277).

Pengembangan model Borg & Gall ini merupakan model yang bersifat deskriptif. Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, bahan material atau rancangan sebagaimana suatu siklus penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut: (1) Penelitian dan Pengumpulan Data. (2) Perencanaan. (3) Pengembangan Produk Awal. (4) Uji Coba Lapangan Awal. (5) Revisi Hasil Uji Coba Awal. (6) Uji Coba Lapangan. (7) Penyempurnaan Produk yang telah Disempurnakan. (8) Uji Pelaksanaan Lapangan. (9) Penyempurnaan Produk Akhir. (10) Desiminasi dan Implementasi.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” diambil dari bahasa Latin yaitu “*medius*” memiliki arti yang merupakan perantara atau pengantar. Sementara itu “media” berasal dari bahasa Arab yang dikatakan sebagai penerima pesan. Arsyad (2017: 3) menyatakan bahwa, “Dalam suatu poses belajar maka informasi visual atau verbal perlu untuk ditangkap, diproses dan di susun kembali supaya dapat lebih mudah di pahami, yang karenanya dibutuhkan suatu alat baik berupa grafis maupun elektronis, alat itu disebut dengan media”.

Fatria (2017: 136) menyatakan bahwa “Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa”. Selain itu, H.Malik (1994) juga menyatakan dalam (Sumiharsono, 2017:10) bahwa “Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”.

Media dipahami sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang dapat merangsang peserta didik sehingga terjadinya proses belajar. Selain itu terdapat pendapat lain, (Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dijakdikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk

menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur intruksional untuk merangsang siswa belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

(Satrianawati, 2018:10) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar secara umum dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yakni :

- (1) Media visual, media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indera pengelihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- (2) Media audio, media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indera telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, CD, dll.
- (3) Media audio visual, media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan VCD.
- (4) Multimedia, semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala aspek yang membantu untuk menarik perhatian, minta, pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran, selain itu juga membantu untuk memudahkan penyampaian materi dari yang abstrak ke konkrit kepada peserta didik..

2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, oleh sebab itu guru sebagai pendidik diharapkan memiliki pemahaman tentang fungsi dan manfaat media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki tiga fungsi menurut Arsyad (2017 :19) antara lain :

- (1) Fungsi Afektif, media yang dapat dinikmati peserta didik dalam proses belajar dengan teks yang bergambar.
- (2) Fungsi Kognitif, media yang dapat memudahkan untuk memahami dan mengingat informasi yang

terkandung didalamnya. (3) Fungsi Kompensatori, media dapat membantu memudahkan untuk memahami dan mengingat lagi.

Penggunaan media dalam pendidikan memiliki manfaat yang diungkapkan oleh Kemp & Dayton dalam Arsyad (2017: 25) yakni :

- (1) Materi yang disampaikan menjadi lebih kaku, menarik dan interaktif.
- (2) Mempersingkat waktu dalam menyampaikan pesan.
- (3) Meningkatkan hasil belajar saat media dapat memberikan informasi yang komunikatif, spesifik dan jelas.
- (4) Pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- (5) Meningkatkan sikap positif peserta didik dalam proses pembelajaran.
- (6) Beban guru saat menjelaskan materi yang berulang-ulang dapat berkurang, bahkan dapat hilang serta peran guru dapat berubah menjadi lebih positif.

Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat indera. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Siswa yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan bertahan, dibandingkan dengan peserta didik yang belajar lewat mendengarkan dan melihat. Media juga mampu membangkitkan dan membawa peserta didik ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat siswa belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup sehingga bermuara kepada peningkatan pemahaman belajar terhadap materi ajar sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar peserta didik

2.1.4 Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan memperhatikan materi yang akan dipelajari. Pemilihan media yang sesuai akan membantu memperjelas materi yang akan membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Akan tetapi, jika pemilihan media kurang tepat maka materi yang disajikan dalam media tersebut menjadi kurang jelas yang berakibat pada pemahaman siswa dan hasil belajar.

Sudjana dan Rivai (2017: 4-5) menyatakan ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, kriteria-kriteria tersebut antara lain :

- (1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran.
- (2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- (3) Kemudahan mendapatkan media.
- (4) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- (5) Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- (6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Selain itu terdapat kriteria khusus dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media sesuai dengan kriteria khusus dapat dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu akronik dari : *Access* (akses), *cost* (biaya), *technology* (teknologi), *interactivity* (interaktif), *organization* (organisasi), dan *novelty* (kebaruan).

Nana Sudjana dalam Haryono, 2017: 67 menyatakan bahwa dalam memilih dan menggunakan media ada beberapa prinsip yang harus dilakukan antara lain :

- (1) Menentukan jenis media yang tepat.
- (2) Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat.
- (3) Menyajikan media dengan tepat.
- (4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan lingkungan, kebutuhan peserta didik, materi dan tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, guru adalah tokoh yang paling memahami kondisi dan kebutuhan lingkungan maupun siswa. Guru harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan kreativitasnya dengan cara memilih dan menggunakan media yang cocok digunakan untuk membantu pembelajaran. Jika dalam pemilihan media pembelajaran kurang tepat dan tidak relevan, maka dapat mengurangi daya tangkap siswa terhadap materi yang akan dipelajari dengan menggunakan media tersebut.

2.1.5 Alat Permainan Edukatif

2.1.5.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang penting bagi anak, dengan bermain mendapatkan pengetahuan serta dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan yang ada pada dirinya. Bermain juga merupakan salah satu cara terbaik untuk mempelajari sesuatu yang baru. Melalui bermain anak juga dapat belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, kerja sama dan disiplin. Ada beberapa hal yang mendukung efektivitas hasil belajar siswa diantaranya siswa belajar dalam kondisi senang, guru menggunakan berbagai variasi metode dan teknik, menggunakan media belajar menarik dan menantang, penyesuaian dengan konteks, pola induktif, dan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran.

Istilah permainan menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main”. Permainan dimainkan dengan aturan alat tertentu. “Alat permainan merupakan semua alat bermain yang digunakan oleh anak-anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya” (Anggani Sudono, 2017).

Alat Permainan Edukatif (APE) tidak dapat dipisahkan dari anak. Sulastri et al. (2017) menyatakan bahwa “Alat permainan edukatif merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak”. Kemudian Fadillah, 2017 menyatakan bahwa “Alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak”. Selain itu, (Santoso, 2019) menyatakan bahwa “Alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik”. Artinya alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari

sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa alat permainan edukatif adalah semua alat yang dirancang secara khusus dalam lingkup pendidikan untuk digunakan anak-anak dalam memenuhi naluri bermainnya serta mencari kesenangan atau kepuasan.

Membuat atau merancang alat permainan edukatif sebaiknya terdapat unsur-unsur yang membelajarkan. Terdapat 5 unsur dalam menyempurnakan permainan edukatif, yaitu :

- 1) Motorik, unsur yang melatih kemampuan daya tahan, kekuatan, keterampilan dan ketangkasan.
- 2) Afeksi, unsur ini bisa dilatih melalui pendekatan emosional anak bermain dalam kelompok.
- 3) Kognitif, unsur ini dapat melatih serta mengasah kecerdasan otak anak.
- 4) Spiritual, unsur ini dapat melatih anak untuk memiliki budi pekerti yang luhur, memahami dan mengerti dengan benar arti penting kasih sayang, cinta, etika, tata krama dan sopan santun. Pada puncak tertinggu unsur ini akan dapat mendidik dan mengarahkan anak mengenal Tuhan sebagai pencipta alam semesta.
- 5) Keseimbangan, penjelasan singkat serta mudah dan sesuai dengan tujuan alat permainan diciptakan sehingga dapat menjaga keseimbangan tubuh anak

Pemilihan alat atau perlengkapan belajar dan bermain sebaiknya orang tua atau guru memperlihatkan ciri-ciri peralatan yang baik, yaitu :

- 1) Desain yang mudah dan sederhana, alat untuk kegiatan kreativitas anak sebaiknya menggunakan desain yang sederhana karena desain yang terlalu rumit akan menghambat kebebasan siswa untuk berkreativitas. Yang penting adalah alat yang tepat mengenai sasaran edukatif, dan tidak terbebani akan kerumitan.
- 2) Multifungsi, permainan yang diberikan kepada anak sebaiknya serbaguna, baik bagi anak laki-laki atau baik bagi anak perempuan.
- 3) Menarik, sebaiknya pemilihan peralatan yang dapat memungkinkan untuk dapat memotivasi anak untuk melakukan kegiatan, sehingga akan bebas dengan penuh kesukaan dalam meekspresikan kegiatan kreatifnya.
- 4) Awet (tahan lama), ciri – ciri bahan yang tahan lama adalah tidak pegas, lentur, kuat dan keras. Salah satu contoh bahan yang tahan lama tetapi bahannya tidak mahal ialah kayu. Selain itu kertas juga bisa dihunakan sebagai salah satu alternatif bahan yang tahan lama dan murah tetapi haruslah mencapai ketebalan tertentu.
- 5) Sesuai Kebutuhan, sedikit banyaknya peralatan yang digunakan untuk anak

tergantung kepada seberapa banyak kebutuhan anak akan peralatan itu. 6) Tidak Membahayakan Anak, tingkat keamanan sebuah peralatan kreativitas anak sangatlah membantu orang tua/pendidik untuk mengawasi kegiatan anak. 7) Mendorong Anak untuk Kerjasama, untuk dapat mendorong anak untuk bekerjasama, maka dibutuhkan peralatan yang dapat merangsang kegiatan yang melibatkan orang lain. Hal ini penting juga untuk melatih anak dalam bersosialisasi dengan teman sebaya. 8) Dapat Meningkatkan Daya Fantasi, alat permainan yang mudah dibentuk dan diubah-ubah sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi, karena dapat memberikan kesempatan anak untuk melatih daya fantasinya. 9) Bukan karena kelucuan atau kebagusan, alat-alat yang dipilih sebaiknya alat pengembang kreativitas anak bukan alat yang bagus atau lucu, tetapi alat yang mampu mengembangkan intelektualitas, afeksi dan motorik anak. 10) Jika memungkinkan gunakan alat-alat yang terbuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, kebanyakan orang beranggapan bahwa peralatan yang berkualitas adalah peralatan yang mahal padahal peralatan yang bagus adalah peralatan yang benar-benar dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak.

2.1.5.2 Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat-alat permainan mempunyai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna pada anak. Badru Zaman (2017: 8-10) menyatakan fungsi alat permainan edukatif, antara lain :

- (1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan, pada dasarnya anak-anak menyukai kegiatan bermain, dengan menggunakan alat permainan edukatif kegiatan tersebut dapat diarahkan menjadi kegiatan yang lebih positif. Melalui alat permainan edukatif anak-anak dapat menikmati kegiatan belajar dengan bermain sehingga proses belajar pun akan lebih menyenangkan.
- (2) Memberikan kesempatan untuk anak dapat bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya, alat permainan edukatif berfungsi memfasilitasi anak-anak dalam mengembangkan hubungan yang harmonis dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, misalnya teman-teman sebaya. Ada beberapa alat permainan edukatif yang digunakan bersama-sama dengan yang lain.
- (3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, alat permainan edukatif juga dapat menjadi media dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Sebagai contoh alat permainan edukatif boneka tangan, permainan ini menggunakan dialog sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa.
- (4) Menumbuhkan rasa percaya diri kepada si anak untuk membentuk citra diri anak yang positif, dengan suasana yang menyenangkan anak dapat

melakukan semua kegiatan yang mereka suka dengan cara menemukan yang ingin diketahui. Pada kondisi tersebut dapat mendukung anak untuk mengembangkan rasa percaya diri mereka.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif berfungsi untuk menciptakan situasi bermain yang menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran, serta menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.

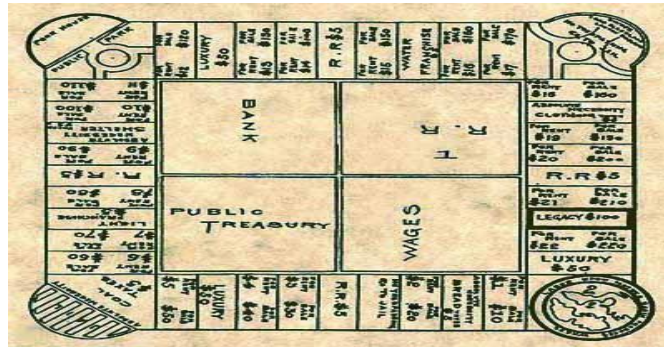
2.1.6 Permainan Monopoli Tematik

2.1.6.1 Pengertian Monopoli

Permainan monopoli merupakan permainan yang dimainkan di atas papan berpetak dengan dua buah dadu dengan pion sebagai alat untuk bermain. Permainan dimulai pada petak start dan pemenangnya adalah pemain yang berhasil menguasai banyak petak. Pertama kali permainan ini dikenalkan pada 1904 oleh Elizabeth Magie dengan nama *The Landlord's Game*.

Namun permainan ini tidak berkembang dan tidak ada yang memproduksi secara luar. Pada tahun 1910, sebuah perusahaan di New York bernama *The Economic Game Company* di Inggris memproduksinya dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*. Permainan ini semakin lama semakin berkembang. Salah satu variasi permainan ini adalah *Action Monopoly* yang disingkat menjadi *Monopoly*. Parker Brother mulai memproduksi permainan ini pada 5 November 1935.

Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi yang akan dipelajari secara mandiri dan berkelompok, membantu guru dalam melaksanakan tugasnya untuk menyampaikan materi pelajaran dan meningkatkan komunikasi baik itu antara guru dengan peserta didik dan juga antar peserta didik satu dengan yang lainnya. Baik itu dalam satu kelompok maupun berbeda kelompok. Media permainan monopoli dalam pembelajaran, yaitu media visual yang mengacu pada pendapat Levie & Lentz (*dalam* Sumiharsono, 2017)



Gambar 2.1 Permainan Monopoli pertama kali pada tahun 1904

Sumber : <https://akurat.co/hari-ini-84-tahun-lalu-permainan-monopoli-pertama-kali-dipasarkan>



Gambar 2.2 Permainan Monopoli sekarang

Sumber : <https://www.orami.co.id/magazine/cara-bermain-monopoli>

2.1.5.2 Kelebihan & Kekurangan Permainan Monopoli

Berikut kelebihan dan kelemahan media monopoli dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kelebihan media monopoli dalam kegiatan pembelajaran adalah :

- (1) Memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran.
- (2) Meningkatkan interaksi antar peserta didik.
- (3) Kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.
- (4) Permainan monopoli dapat digandakan atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik.
- (5) Unsur kompetisi yang ada dalam permainan dapat

meningkatkan semangat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

Selain kelebihan tersebut, permainan monopoli sebagai media permainan juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan media monopoli dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- (1) Perlu adanya pemahaman kepada peserta didik tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan permainan.
- (2) Guru harus memperhatikan seluruh kelompok dalam kegiatan pembelajaran.
- (3) Di akhir pembelajaran guru harus memberikan penguatan materi kepada peserta didik.
- (4) Kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam permainan akan membuat peserta didik terlalu asyik, sehingga lupa dari esensi materi pembelajaran

2.1.5.3 Pengertian Monopoli Tematik

Monopoli Tematik merupakan sebuah alat permainan edukatif yang dimainkan 2 orang atau lebih yang berbasis aktif dan kreatif. Monopoli Tematik ini digunakan dalam pembelajaran tematik. Model dari permainan Monopoli Tematik ini adalah sama seperti tujuan permainan monopoli biasanya yaitu menguasai. Tetapi menguasai dalam hal ini adalah menguasai ilmu pengetahuan yang ada dalam permainan Monopoli Tematik. Media monopoli yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran tematik siswa kelas IV SD Negeri 101816 Pancur Batu. Media monopoli dirancang sesuai materi pembelajaran tematik pada tema pembelajaran 8 kelas IV yaitu tempat tinggalku yang bertujuan untuk meningkatkan nilai-nilai kebudayaan yang terdapat di berbagai daerah di Indonesia. Dalam media monopoli ini terdapat sajian materi pembelajaran dan beberapa tantangan soal tanya jawab serta soal-soal tertuang dalam kartu bank soal pada setiap kotak dan kartu kesempatan atau kartu materi.

Tantangan dari media Monopoli Tematik ini adalah menjawab soal- soal di bank soal dan permainan *puzzle*. Apabila bisa menjawab dengan benar maka berhak mendirikan rumah dilahan kosong atau lanjut main. Tetapi jika tidak bisa menjawab maka pemain harus menyerahkan pin *smile* kepada pemain berikutnya. Apabila pin *smile* habis berarti kalah sedangkan apabila dapat

mengumpulkan pin *smile* banyak berarti pemain tersebut dapat memenangkan permainan itu, maka dapat dikatakan siswa tersebut mampu menguasai materi pada tema tersebut atau pintar. Media Monopoli Tematik ini dilengkapi dengan buku petunjuk permainan untuk memudahkan penggunaan permainan.

Alat permainan edukatif Monopoli Tematik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- (1) Mempunyai perangkat keras (*hardware*) yaitu papan yang berisi seperangkat permainan yang terbuat dari kayu dan kertas dengan ukuran papan 50 cm x 50 cm.
- (2) Memiliki pesan pembelajaran yang terdapat didalamnya (*software*) yaitu untuk mengembangkan kecerdasan verbal/bahasa, kecerdasan logika /matematik, kecerdasan visual/ruang, kecerdasan musikal/ritmik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal.
- (3) Media Monopoli Tematik dapat digunakan berkelompok.
- (4) Media Monopoli Tematik dapat membantu proses pembelajaran tematik kelas IV.

Dalam permainan monopoli yang menang adalah yang mendapatkan pin *smile* terbanyak. Diawal permainan 5 pin *smile* akan dibagikan kepada setiap pemain. Pin *smile* ini diibaratkan nyawanya pemain. Apabila pin *smilenya* sudah habis maka pemain tersebut kalah dan yang mendapatkan pin *smile* terbanyak itulah pemenangnya. Pin *smile* didapat dari pemain bisa menjawab pertanyaan pada setiap kotak. Media Monopoli Tematik ini terbuat dari bahan kayu. Bentuk papan monopoli seperti papan catur yang bisa dilipat sehingga terdapat ruang supaya bisa menjadi tempat penyimpanan komponen permainan monopoli seperti kartu, pin *smile*, *puzzle*, pion, rumah dan dadu. Gambar permainan monopoli terbuat dari stiker yang ditempelkan diluar papan catur. Ukuran media Monopoli Tematik adalah 50 cm x 50 cm. Dadu terbuat dari kardus yang ditempelkan kertas Origami dan miniatur orang-orangan yang digunakan untuk memainkan Monopoli Tematik.

2.1.5.4 Prinsip-Prinsip Media Monopoli Tematik

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran haruslah memenuhi prinsip desain supaya pesan yang disampaikan melalui media tersebut dapat diterima serta dipahami oleh pengguna. Berikut ini adalah prinsip-prinsip desain

pesan pembelajaran (C.Asri Budiningsih, 2003, hal. 118-126). Prinsip-prinsip tersebut antara lain :

(1) Prinsip Kesiapan dan Motivasi, prinsip ini mengatakan bahwa jika dalam kegiatan pembelajaran siswa memiliki kesiapan dan motivasi tinggi, maka hasil belajar akan lebih baik. Media Monopoli Tematik ini menuntut kesiapan siswa untuk menguasai materi terlebih dahulu dengan mempelajari modul dan buku yang sesuai dengan tema Daerah Tempat Tinggalku. Media pembelajaran ini menggunakan konsep bermain sambil belajar, hal ini merupakan salah satu penarik minat dan motivasi siswa untuk mempelajari materi tersebut.

(2) Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian, prinsip ini mengatakan bahwa jika dalam proses belajar perhatian siswa terpusat pada pesan yang dipelajari maka proses dan hasil belajar semakin baik. Media Monopoli Tematik ini memiliki beberapa aspek yang dapat membuat siswa terpusat perhatiannya antara lain yaitu :

a. Warna

Warna yang digunakan pada permainan ini adalah warna cerah yaitu biru. Warna yang cerah umumnya disukai oleh anak-anak, dari hal ini akan membuat mereka menjadi tertarik dan terpusat perhatiannya.

b. Gambar

Gambar digunakan untuk memvisualisasikan materi dan teks pesan pembelajaran sehingga anak dapat melihat langsung dan berfikir secara konkret materi yang disajikan. Penggunaan gambar yang menarik dan beragam juga dapat menarik siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini.

c. Bentuk dan Penggunaan Media

Bentuk media menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Dengan bentuk yang besar sehingga dapat menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam bermain. Media Monopoli Tematik mempunyai sistem berkompetisi menguasai membuat pemain akan

termotivasi dalam bermain.

(3) Prinsip Keaktifan Siswa

Proses belajar merupakan aktivitas pada diri siswa, baik aktivitas mental, emosional, maupun aktifitas fisik. Jika dalam proses pembelajaran siswa berpartisipasi aktif maka proses dan hasil belajar akan meningkat. Media Monopoli Tematik dapat merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Sehingga mereka dapat turut aktif belajar sambil melakukan kegiatan bermain yang menyenangkan.

(4) Prinsip Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi yang diberikan siswa mengenai keberhasilan atau kemajuan serta kekurangan dalam pembelajarannya. Prinsip umpan balik menyatakan bahwa jika dalam proses belajar siswa diberitahukan kemajuan dan kelemahan belajarnya, maka hasil belajar akan meningkat. Kemajuan atau kekurangan siswa dalam memahami materi akan terlihat ketika mereka bermain

Dengan demikian guru dapat mengidentifikasi siswa yang sudah paham dan yang belum paham dengan mudah sehingga guru dapat memberikan pengarahan kembali kepada siswa.

Dalam mengembangkan sebuah media untuk pembelajaran haruslah memenuhi prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran supaya pesan informasi dapat sampai dengan baik kepada siswa. Prinsip-prinsip tersebut digunakan sebagai pedoman sehingga media yang dihasilkan layak sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Pengembangan Media Monopoli Tematik didesain menggunakan prinsip desain pesan pembelajaran yaitu prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, sehingga informasi dan pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa.

2.1.5.5 Langkah-langkah Penggunaan Media Monopoli Tematik

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan Media Monopoli Tematik yang didesain semenarik mungkin agar perhatian dan minat belajar siswa terhadap suatu proses pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan.

Langkah-langkah penggunaan media Monopoli Tematik sebagai berikut:

- (1) Guru memberikan pengarahan dan peraturan tentang media Monopoli Tematik.
- (2) Guru membagikan siswa menjadi beberapa kelompok dengan cara berhitung 1-4, kemudian siswa diminta duduk sesuai angka yang didapat siswa.
- (3) Diawal permainan siswa diberi 5 pin smile sebagai nyawa pada setiap kelompok. Pin smile ini digunakan selama permainan berlangsung, pin smile yang terbanyak adalah pemenang dan sebaliknya pin smile yang habis maka kalah dalam permainan media monopoli tematik.
- (4) Guru menunjukkan bank-bank soal yang akan dijawab oleh kelompok saat bermain media Monopoli Tematik, apabila siswa mampu menjawab dibank-bank soal siswa berhak mendapatkan 1 pin smile .
- (5) Kemudian guru menjelaskan tentang bank materi yang akan didapat pada saat permainan berlangsung agar anak lebih mendapatkan wawasan tentang materi yang akan didapatkan.
- (6) Kemudian guru meminta anak untuk maju mewakili kelompok nya dengan cara memutar tangan ke atas dan menunjuk teman dan siapa yang banyak ditunjuk dialah sebagai ketua kelompoknya, untuk mendapatkan gacu/pion yang diinginkan siswa, siswa harus berhompimpa dan siapa yang menang pertama siswa wajib memilih gacu/pion yang inginkan.
- (7) Siswa memulai bermain Media Monopoli Tematik, kelompok pertama mendapatkan bank soal, kesempatan kelompok pertama untuk berdiskusi agar jawabnya benar dengan cara kesempatan bersama untuk bisa mendapatkan pertama pin smile, mereka harus benar menjawab bank soal

tersebut, kemudian kelompok kedua mendapatkan ayo bermain puzzle kesempatan kelompok dua berdiskusi untuk menyusun puzzle dengan catatan mereka harus cepat menyusun dikarenakan batasan waktu menyusun 30 detik, kemudian kelompok 3 mendapatkan bank bermain tebak lagu kesempatan kelompok 3 berdiskusi dan menjawab lagu yang dinyanyikan oleh guru untuk mendapatkan 1 pin smile dan kelompok 4 bermain mendapatkan bank materi kesempatan kelompok 4 untuk mendapatkan materi yang berhubungan dengan soal- soal yang ada teletak pada bank-bank soal.

- (8) Setelah gacu/pion sudah keposisi awal maka kelompok tersebut berhak mendapatkan 1 pin smile.
- (9) Pin smile yang banyak berhak membeli rumah yang ada dibank soal dengan harga 5 pin smile. Apabila kelompok lain masuk ke dalam rumah yang sudah dibeli kelompok tersebut membayar dengan harga yang dibeli pemilik rumah yaitu 5 pin smile.
- (10) Kelompok yang banyak membeli rumah dan banyak mengumpulkan pin smile adalah pemenangnya dan kelompok tersebut bisa dikatakan bisa menjawab pertanyaan di setiap bank soal yang ada.

2.1.6 Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Permendikbud no. 57 Tahun 2014) *dalam* (Malawi, 2017:1). Selain itu (Pebriana dkk:2017), menyatakan bahwa “Pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman yang bermakna”. Kemudian Sri Anitah *dalam* (Malawi, 2017:2) menyatakan bahwa “Pembelajaran terpadu sebagai suatu konsep yang menggunakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan konsep-konsep secara terkoneksi baik secara inter maupun antar mata pelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Hubungan antar beberapa mata pelajaran pada pembelajaran tematik akan mendorong siswa menjadi aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memahami konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung yang dihubungkan dengan pengalaman nyata sesuai dengan materi pembelajaran.

2.1.6.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang saat ini diterapkan di Sekolah Dasar. Sebagai suatu model pembelajaran, tematik memiliki karakteristik (Depdiknas, 2006) *dalam* (Malawi, 2017: 6-7) :

- (1) Berpusat pada peserta didik (*Student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar moderen yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.
- (2) Memberikan pengalaman langsung (*Direct experiences*), peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memaahami

hal-hal yang lebih abstrak. (3) Pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik. (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. (5) Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes, dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain. (6) Hasil pembelajaran sesuai minat dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran tematik mengadopsi prinsip belajar PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan). (7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

2.1.7 Kajian Tentang Tema Tempat Tinggalku

Pada penelitian pengembangan media Monopoli Tematik, peneliti mengambil tema ke- 8 yaitu tempat tinggalku. Tema tempat tinggalku terdiri dari 3 subtema yaitu Daerah Tempat Tinggalku, Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dan Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku. Setiap subtema terdapat beberapa mata pelajaran dan 6 pembelajaran yang digolongkan dalam kegiatan pembelajaran. Pada subtema 1 “Tempat Tinggalku”. Materi yang dipelajari adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (menunjukkan perilaku peduli lingkungan dalam aktivitas sehari-hari dan mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mempelajari tentang memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat, melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) mempelajari tentang membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi rendah nada dengan gerak tangan, mendeskripsikan ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugerah Tuhan, menyanyikan solmisasi lagu wajib dan lagu daerah yang harus dikenal dan membuat karya kreatif yang diperlukan untuk melengkapi proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan di lingkungan.

Bahasa Indonesia mempelajari tentang menggali informasi gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia dengan memilih dan memilah kosakata baku dan mengamati, mengolah dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempelajari tentang memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya, mendeskripsikan kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya di masyarakat sekitar.

Pada subtema 2 yaitu “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”. Materi pelajaran yang akan dipelajari adalah IPA, mempelajari tentang mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat. PPKn mempelajari tentang memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat. SBdP mempelajari tentang mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugerah Tuhan. Bahasa Indonesia mempelajari tentang menggali informasi tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempelajari tentang mengidentifikasi dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.

Pada subtema 3 yaitu “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku”. Materi pelajaran yang akan dipelajari adalah IPA, mempelajari tentang mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat. PPKn mempelajari tentang memahami manfaat keberagaman karakteristik individu di rumah, sekolah dan masyarakat. SBdP mempelajari tentang membuat karya kreatif yang diperlukan untuk melengkapi proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan di lingkungan. Bahasa Indonesia mempelajari tentang mengamati, mengolah dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

IPS mempelajari tentang menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

2.1.8 Hakikat Minat Belajar

2.1.8.1 Pengertian Minat Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 916) arti kata minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah dan keinginan. Minat dapat didefinisikan dengan kecenderungan untuk melakukan respon dengan cara tertentu disekitarnya. Minat dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan atau kebutuhan sendiri. Sehingga apa yang telah dilihat seseorang tersebut tentu akan membangkitkan minat sejauh apa yang telah dilihatnya dan mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri.

Djamarah (2017: 64) menyatakan bahwa “Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas”. Kemudian, Shalahudin (Darmadi 2017: 310) menyatakan bahwa “Minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Pernyataan Shalahudin tersebut memberikan pengertian bahwa minat berkaitan dengan rasa senang. Oleh karena itu, minat sangat menentukan sikap yang menyebabkan seseorang aktif dalam satu pekerjaan atau situasi, atau dalam kata lain minat bisa menjadi sebab atau faktor motivasi dari suatu kegiatan.

Minat belajar menurut Guilford (Lestari dan mokhammad, 2017: 93) adalah dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya. Selain itu, hidayat dan Djamilah (2018: 66) menyatakan bahwa “Minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan rasa semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran

Berdasarkan pengertian beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan tanpa adanya paksaan untuk meningkatkan kualitas dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran dan hasil pembelajaran.

2.1.8.2 Fungsi Minat Belajar

Minat dalam belajar memiliki fungsi sebagai berikut:

- (1) Sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar, siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar.
- (2) Pendorong siswa untuk berbuat dalam mencapai pembelajaran.
- (3) Penentu arah perbuatan siswa yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- (4) Penseleksi perbuatan sehingga perbuatan siswa yang mempunyai motivasi senantiasa selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

Dari beberapa fungsi dalam belajar, disimpulkan bahwa minat bisa mendorong siswa mengoptimalkan dan tekun belajar, karena proses pencapaian keberhasilan tergantung pada minat. Proses belajar akan terhambat jika kurangnya minat belajar siswa.

2.1.8.3 Indikator Minat Belajar

- (1) Perasaan Senang, apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contoh yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.
- (2) Keterlibatan Siswa, keterlibatan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Contohnya yaitu, aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
- (3) Ketertarikan, berhubungan dengan dorongan siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan, atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh yaitu antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.
- (4) Perhatian Siswa, minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan

mengesampingkan yang lain siswa memiliki minat terhadap objek tersebut. Contohnya yaitu mendengarkan pelajaran guru dan mencatat materi.

2.2 Penelitian yang Relevan

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

1. Dwi Oktaviana Sari, dkk. (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) pada mata pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat validitas media MOONSTAR (Monopoli Super Pintar) dibantu model pembelajaran *Talking Stick* lebih efektif dari pembelajaran konvensional. Persamaannya adalah sama-sama penelitian pengembangan, model ADDIE dan menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada materi yang disampaikan, subjek penelitian dan desain serta ukuran media yang dikembangkan.
2. Skripsi yang ditulis oleh Solekha tahun 2015 Universitas Negeri Yogyakarta Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari” Hasil penilaian menunjukkan bahwa penelitian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 3,9 termasuk kategori layak. Penelitian ahli mendapatkan rata-rata skor 4,8 termasuk kategori layak. Uji coba lapangan utama mendapatkan persentase skor 85% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan utama mendapatkan persentase skor 93,7% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan operasional mendapatkan persentase 97,5% termasuk dalam kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media monopoli tematik untuk pembelajaran tematik

siswa kelas IV sekolah dasar layak digunakan. Perbedaan penelitian ini terletak pada desain yang digunakan dan ukuran media yang digunakan.

2.3 Kerangka Berpikir

Guru sebagai pemegang peran utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih dengan baik metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara guru dengan media sama-sama menunjang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil menggunakan media. Namun, dalam kenyataan pemanfaatan media pembelajaran disekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurang kreatifnya guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran

Untuk lebih jelasnya kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Kondisi Ideal

Berdasarkan prinsip pembelajaran kurikulum 2013, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat memberikan kesan positif, interaktif, efektif dan menarik dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kondisi di Lapangan

1. Hasil Observasi

- a) Sarana yang ada di SD Negeri 101816 Pancur Batu masih kurang terutama di media pembelajarannya. Hal tersebut dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang masih jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.
- b) Proses pembelajaran terlihat membosankan, khususnya pembelajaran tematik karena hanya menggunakan modul belajar sebagai sumber pembelajaran.

2. Hasil Wawancara Guru kelas IV

Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran, khususnya di pembelajaran tematik, guru hanya menggunakan buku/modul, setelah itu siswa ditugaskan untuk menyelesaikan latihan yang ada di LKS. Selain itu metode yang sering digunakan guru adalah metode ceramah sehingga banyak siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Permasalahan

Dalam proses belajar mengajar, guru di SD Negeri 101816 Pancur Batu masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan namun tidak menghilangkan unsur edukatif nya karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan buku pembelajaran sebagai media dan sumber belajar.

Solusi

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Tujuannya agar membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan minat sikap aktif siswa dikelas. Sehingga berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Monopoli Tematik yang layak, interaktif, edukatif dan menyenangkan khususnya pembelajaran tematik pada tema “Temat Tinggalku”.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada metode penelitian R&D dengan model ADDIE yang terdapat 5 langkah pengembangan. (1) Analisis (*Analyse*), (2) Desain (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Penerapan (*Implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*)

Luaran

Luaran yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran yang berupa monopoli tematik tema tempat tinggal yang terbuat dari papan berbentuk persegi dengan desain dan gambar yang lebih menarik. Media Monopoli Tematik layak dijadikan sebagai media pembelajaran pada kelas IV karena membantu kegiatan pembelajaran, juga memberikan inovasi pengembangan media baru. Media Monopoli Tematik diharapkan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.