

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. *Medius* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran secara umum dikenal sebagai suatu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena media yang dipakai guru pada waktu mengajar dipakai juga oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan. Ketepatan media pembelajaran yang digunakan akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Salah satu solusi yang dapat diberikan yaitu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat menarik perhatian dan focus belajar peserta didik (Desyawati, K., dkk, 2021).

Peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sama dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apapun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila tidak sesuai dari isi dan tujuan pembelajarannya.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa agar memperoleh pengalaman, sehingga tingkah laku siswa akan bertambah baik kuantitas maupun kualitas. Tingkah laku yang dimaksud meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa selama proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermutu.

2.1.1.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Pendidik atau guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa 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 sebagainya.

Sedangkan Azhar Arsyad (dalam Nana, 2022) memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide dan film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya memberikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawasiswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya (dalam Nurrita, T., 2018), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

- 2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasisiswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkangairah siswa untuk belajar.

- 3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

- 4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

- 5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individuyang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa – peristiwa tertentu
Dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio.
- 2) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu
Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
Dengan penggunaan media, perhatian siswa terhadap materi pelajaran dapat lebih meningkat. Dari pendapat diatas dapat dianalisis bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

2.1.1.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Oemar Hamalik dalam (Tafonao, 2018) ada beberapa ciri-ciri umum dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, yang berarti suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan dapat diamati melalui panca indera.
- 2) Tekanan utama terletak pada benda atau suatu hal yang dapat dilihat dan diengar.
- 3) Dalam pengajaran antara pendidik dan peserta didik, media pembelajaran digunakan sebagai rangka hubungan (komunikasi).
- 4) Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun diluar kelas.
- 5) Media pembelajaran merupakan suatu perantara dan digunakan dalam rangka belajar.
- 6) Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat hubungannya dengan metode belajar.

2.1.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Nurrita, T., 2018) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

- 1) Dilihat dari sifat nya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja
 - b) Media Visual, yaitu media yang hanya dilihat saja
 - c) Media audio-visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauanya media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televise.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

2.1.2 Media Pembelajaran Monopoli

2.1.2.1 Pengertian Media Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan paling banyak dikenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan pion nya, dan apabila ia mendarat di suatu petak, ia menjawab yang ada di petak tersebut. Monopoli juga merupakan suatu permainan papan dimana pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan. Pada permainan monopoli ada beberapa langkah yang secara otomatis dijalankan apabila memasuki kondisi tertentu, seperti saat mengambil kesempatan, maka langkah atau petunjuk yang tertera pada kartu kesempatan akan secara otomatis dijalankan.

Setiap langkah yang diambil dalam permainan monopoli akan berpengaruh terhadap hasil dari permainan, yaitu menang atau kalah.

Monopoli biasanya dimainkan oleh 3-5 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki pion yang akan di jalankan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilempar dan apabila mata dadu nya sama, maka akan mendapatkan satu kesempatan lagi. Perjalanan pion dimulai dari kotak *start* kemudian memutar dan kembali lagi ke *start*.

Jadi media monopoli merupakan salah satu jenis permainan papan yang dapat dikembangkan untuk media pembelajaran sebagai sarana yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar dapat membangun pengetahuanya sendiri melalui aktivitas bermain sambil belajar.

2.1.2.2 Kelebihan Media Monopoli

Menurut Munadi (2013) permainan memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah asas (prinsipnya, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasil dan dampaknya) dengan cara yang menyenangkan.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancer dan orisinil serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motoric.
- 3) Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri. Saling menghargai dan menghormati, dan sebagainya.
- 4) Siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan sebagai anggota kelompok.
- 5) Suasana permainan menerima siswa sebagaimana adanya, memberikan kebebasan dan jauh dari sikap otoriter dalam memupuk bakat dan minat anak untuk berprestasi dan berkreasi secara actual.

Sejalan dengan itu maka, kelebihan media permainan monopoli adalah:

- 1) Proses pembuatanya sederhana.
- 2) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanannya.

- 3) Perawatan dan pemeliharaanya relative mudah.
- 4) Mudah dibawa dan dipindahkan.
- 5) Permainan ini memiliki banyak komponen, sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan.
- 6) Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.
- 7) Dapat dimainkan lebih dari 5 orang.
- 8) Pemain dapat merasakan senang, dan rasa ingin tahu.
- 9) Mudah dioperasikan.

2.1.2.3 Kekurangan Media Monopoli

Menurut Irwan (2017) yang menjadi kekurangan dari media monopoli ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak dapat dimainkan perorangan (minimal 3 orang).
- 2) Hanya untuk dapat melatih pemahaman konsep.
- 3) Untuk memainkannya dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar.

2.1.3 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

2.1.3.1 Pengertian IPA

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan dari *natural science*, artinya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Natural* berhubungan dengan alam atau yang bersangkutan paut dengan alam, sedangkan *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) disebut sebagai ilmu tentang alam dan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

Pengetahuan alam adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan alam semesta dengan segala isinya. Adapun pengetahuan itu sendiri artinya segala sesuatu yang diketahui manusia. Hendro Darmojo (dalam Dwiputra, D. H, 2016) IPA adalah pengetahuan yang rasional dan obyektif tentang alam semesta dengan segala isinya.

Selain itu Selain itu, Nash dalam (Dwiputra, D.H, 2016) dalam bukunya *The Nature of Sciences*, menyatakan bahwa IPA itu adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini

bersifat analisis, lengkap, cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang obyek yang diamatinya.

2.1.3.2 Hakikat IPA

Menurut Sri Sulistyorini (dalam Dwiputra, D.H, 2016) pada hakikatnya, IPA dapat dipandang dari segi produk, proses dan dari segi pengembangan sikap. Artinya, belajar IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk), dan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Ketiga dimensi tersebut bersifat saling terkait. Ini berarti bahwa proses belajar mengajar IPA seharusnya mengandung ketiga dimensi IPA tersebut.

1. IPA Sebagai Produk

IPA sebagai produk merupakan akumulasi hasil upaya para perintis IPA terdahulu dan umumnya telah tersusun secara lengkap dan sistematis dalam bentuk buku teks.

2. IPA Sebagai Proses

IPA sebagai proses disini adalah proses mendapatkan IPA. Kita mengetahui IPA disusun dan diperoleh melalui metode ilmiah. Jadi yang dimaksud proses IPA tidak lain adalah metode ilmiah. Untuk anak SD, metode ilmiah dikembangkan secara bertahap dan berkesinambungan, dengan harapan bahwa pada akhirnya akan terbentuk paduan yang lebih utuh sehingga anak SD dapat melakukan penelitian sederhana. Di samping itu, tahapan pengembangannya disesuaikan dengan tahapan dari suatu proses penelitian atau eksperimen, yakni meliputi: (1) observasi; (2) klasifikasi; (3) interpretasi; (4) prediksi; (5) hipotesis; (6) mengendalikan variabel; (7) merencanakan dan melaksanakan penelitian; (8) inferensi; (9) aplikasi; dan (10) komunikasi. Jadi pada hakikatnya, dalam proses mendapatkan IPA diperlukan sepuluh keterampilan dasar. Oleh karena itu, jenis-jenis keterampilan dasar yang diperlukan dalam proses mendapatkan IPA disebut juga “keterampilan proses”.

2.1.3.3 Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Menurut E. Mulyasa (dalam Dwiputra, D.H, 2016), pembelajaran IPA di Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

2.1.3.4 Ruang Lingkup IPA di Sekolah Dasar

Menurut E. Mulyasa (dalam Dwiputra, D.H, 2016), ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI secara garis besar meliputi aspek-aspek berikut:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- 2) Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Menurut uraian di atas, disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media monopoli penggolongan hewan ini termasuk dalam aspek pertama yaitu, makhluk hidup dan proses kehidupan yang terdiri dari manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.

Berikut adalah silabus mata pelajaran IPA kelas IV materi penggolongan hewan sebagai berikut:

| Standar Kompetensi | Kompetesi Dasar |
|---|--|
| Menggolongkan hewan, berdasarkan jenis makanannya | 1.1 Mengidentifikasi jenis makanan hewan 1.2 Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya (Herbivora, karnivora, dan omnivora). |

2.2 Kerangka Berfikir

Ketersediaan media pembelajaran yang terbatas khususnya mata pelajaran IPA di kelas IV SD dan media yang kurang menarik menjadikan siswa cenderung mudah bosan untuk belajar.

Melihat permasalahan ini, maka perlu adanya pengembangan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi IPA di SD. Penggunaan media sangat berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Melalui pengembangan media ini, dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menarik untuk siswa.

Penerapan media pembelajaran monopoli akan memberikan pengetahuan dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang melibatkan interaksi siswa, sehingga akan memengaruhi hasil belajar siswa. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berfikir.

Bagan kerangka berfikir disajikan pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir (Costarica, H., 2022)

2.3 Penelitian yang Relevan

1) Fauziah, dkk (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Ipa Dengan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (Tgt)* Di Kelas IV SDN 60/II Muara Bungo Tahun ajaran 2020/2021, hasilnya dapat disimpulkan hasil penelitian menunjukkan bahwa:

- a) penilaian kinerja guru pada siklus I pertemuan 1 diperoleh skor 68,75% dengan kriteria baik, pertemuan II dengan skor 75% dengan kriteria sangat baik. Pada siklus II pertemuan I memperoleh skor 81,25% dengan kriteria sangat baik, dan pertemuan II dengan skor 87,5% kriteria sangat baik.
- b) ketuntasan klasikal hasil belajar siswa siklus I pertemuan I sebesar 70% dan siklus I pertemuan II sebesar 75%. Pada siklus II pertemuan I sebesar 85% dan pertemuan II sebesar 90%.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian relevan adalah dalam penggunaan media monopoli. Sementara itu, terdapat perbedaan pada jenis penelitiannya, pada penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*), sedangkan pada penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas.

2) Khasanah, I.N.,(2018) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di SD Mutiara Singaraja. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran monopoli dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran monopoli sebagai media pembelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang digunakan yaitu Model Hannafin dan Peck. Sasaran penelitian ini yaitu media pembelajaran IPS dalam bentuk permainan monopoli dan perangkat pembelajaran. Hasil penelitian ini berupa media monopoli pembelajaran dengan kualitas:

- a) hasil review ahli isi mata pelajaran sangat baik (92%)
- b) hasil review ahli desain pembelajaran sangat baik (93%)
- c) hasil review ahli media pembelajaran sangat baik (95%)

- d) hasil uji coba perorangan sangat baik (94,6%)
- e) hasil uji coba kelompok kecil sangat baik (93,5%) dan
- f) hasil uji coba lapangan sangat baik (91,5%).

Dari deskripsi tersebut media pembelajaran monopoli efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian relevan pada tujuannya mengembangkan media pembelajaran monopoli dan mendeskripsikan kelayakan media monopoli sebagai media pembelajaran dan jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Sementara itu, terdapat perbedaan pada mata pelajarannya dan model pengembangannya. Pada penelitian yang relevan mengangkat mata pelajaran IPS SD, sedangkan pada penelitian ini mengangkat mata pelajaran IPA kelas IV SD. Perbedaan lainnya yaitu subjek dan tempat penelitiannya.

- 3) Costarica, H. (2022) dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi untuk siswa SMP/MTs. Data penelitian diperoleh dari angket uji validitas, angket uji praktikalitas, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian ahli media sebesar 86% (sangat valid), ahli praktikalitas sebesar 91% (sangat praktis), dan respon peserta didik sebesar 82,5% (sangat positif).

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi layak digunakan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil yang diperoleh akan dianalisis dengan metode statistik data sederhana yang digunakan untuk mendapatkan kesimpulan kualitas media.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian relevan pada penggunaan media pembelajaran monopoli. Sementara itu, terdapat perbedaan pada pembelajarannya. Pada penelitian yang relevan mengukur respon peserta didik sedangkan pada penelitian ini mengukur tingkat kelayakan media, aktivitas dan hasil belajar siswa. Perbedaan lain nya yaitu subjek dan tempat penelitiannya.

2.4 Defenisi Operasional

1. Pengembangan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara terencana untuk membuat atau memperbaiki produk dari sesuatu bentuk yang sudah ada sebelumnya, sehingga menciptakan produk yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu yang lebih baik.
2. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam proses transformasi informasi saat proses pembelajaran oleh guru dan peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV SD.
3. Media monopoli adalah salah satu permainan papan paling banyak dikenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan pionnya, dan apabila ia mendarat di suatu petak, ia menjawab yang ada di petak tersebut.
4. Penggolongan hewan merupakan standar kompetensi pelajaran IPA bagi siswa kelas IV SD. Penggolongan hewan yang dibahas pada media monopoli ini, hanya sebatas pada penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.



