

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses aktivitas yang disengaja dilakukan oleh seseorang agar terjadi perubahan peningkatan kemampuan seseorang, karena dengan belajar seorang akan mengalami perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham. Khasanah, (2022:3) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut akan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah.

Menurut Lutfiandi & Hartanto, (2019:10) menyatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selain itu, Menurut Muhammad Soleh, (2021:19) menyatakan bahwa Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dengan perubahan pengetahuan, pengalaman, pemahaman, perilaku, dan sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar untuk memperoleh suatu konsep pemahaman atau pengetahuan baru yang berlangsung seumur hidup.

2.1.2. Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks, tidak sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Mengajar merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru dan pengetahuan yang dipelajari tersebut akan menambah kemampuan dalam mengajar. Ali, M. (2020:8) menyatakan bahwa

“Mengajar adalah segala upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan”.

Sudjana, (2019:28) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu proses yaitu mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar-mengajar”. Rahmat Pupu Saeful, (2019:4) menyatakan bahwa “Mengajar adalah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecapakan kepada peserta didik, atau usaha untuk mewariskan budaya masyarakat kepada generasi berikut sebagai penerus generasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa mengajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan yang dimiliki, dan memberikan bimbingan kepada siswa.

2.1.3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan antara guru dan siswa. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pengertian pembelajaran dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan sebuah interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”.

Endang Sri Wahyuni (2020:1) Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara siswa, pendidik, serta sumber atau media belajar yang digunakan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Yolandasari (2020:17) Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Menurut Rumsan dalam (Rosmita, 2020:15) Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang terjadi disengaja maupun tidak sengaja sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik melalui proses belajar yang melibatkan siswa dan guru.

2.1.4. Hakikat Hasil Belajar

2.1.4.1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan pada aspek kognitif, efektif dan psikomotor setelah mengikuti kegiatan proses belajar. Hasil belajar tersebut dapat digunakan untuk tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. Nana Sudjana dalam Haryanto (2022:28) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai bukti dari hasil belajar yang mencakup dalam bidang afektif dan juga psikomotorik”.

Mulyono dalam Zaiful, dkk. (2019:11) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Sani, Ridwan Abdullah, (2019:38) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah pengetahuan tingkah laku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan yang telah diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar yang menyangkut pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.4.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yang berasal dari siswa tersebut dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa tersebut. Slameto dalam Gustiana (2022:12) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua yaitu:

- a. Faktor *Intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar
Faktor *Intern* dibagi menjadi tiga faktor yaitu:

1. Faktor Jasmanah, terdiri atas faktor kesehatan, catat tubuh.
 2. Faktor Psikologi, terdiri atas intelegensi, perhatian, mana, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 3. Faktor Kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
- b. Faktor *Ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor Ekstern yang berpengaruh belajar, dikelompokkan menjadi tiga faktor, antara lain:
1. Faktor Keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 2. Faktor Sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar Pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 3. Faktor Masyarakat, meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman begaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.
 4. Faktor Metode, meliputi: metode mengajar dan metode belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor dari dalam diri siswa (internal) dan faktor dari luar diri siswa (Eksternal) sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar dan keberhasilan siswa dalam belajar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.5. Hakikat Media Pembelajaran

2.1.5.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin dari dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara” atau “penyalur”. Dengan demikian, maka media dapat diartikan sebagai alat wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media proses pembelajaran sangat terbantu. Menurut Syaiful Bahari Djamarah (2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya Menurut Asyhar (dalam khaira, 2020:40) mengatakan bahwa Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Wahab Abdul, dkk (2021:1) menyatakan bahwa Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan dan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan mendorong terjadinya proses pembelajaran.

2.1.5.2. Pengertian Media Monopoli

Media monopoli adalah permainan yang dapat dimainkan lebih dari satu orang, permainan ini lebih menekankan pada menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Permainan ini dimodifikasi menjadi media yang lebih menarik agar siswa dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Menurut Mahesti dan Koeswanti (2021:32) menyatakan bahwa Media monopoli sangat cocok dengan peserta didik Sekolah Dasar (SD) karena pada dasarnya ini media yang sudah ada di kehidupan sehari-harinya.

Selanjutnya Menurut Zahra (2020:209) menyatakan bahwa Media monopoli adalah media permainan yang memberikan pembelajaran edukasi, pemain akan dibagikan secara berkelompok oleh 5 siswa. Menurut (Cindy Masnarati, 2020) Media monopoli adalah media pembelajaran yang efektif karena mengubah bagian-bagian bahan-bahan untuk materi yang ingin disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media monopoli adalah suatu media yang bukan hanya sekedar alat permainan, tetapi juga sara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.



Gambar 2.1 Media Monopoli

Sumber : <https://effmedia.wordpress.com/2013/03/12/mathpoly/>

2.1.5.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli

Menurut (Lestari, Dewi, & Hasanah, 2021,p.279) berpendapat tentang kelebihan dan kekurangan terhadap media permainan monopoli sebagai berikut:

1. Kelebihan
 - a. Dirancang semenarik mungkin
 - b. Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik,
 - c. Dapat meningkatkan kekompakkan kelompok dan individu.
2. Kekurangan
 - a. Media permainan monopoli membatasi hanya terfokus pada satu mata pelajaran saja tidak tematik.
 - b. Bermain monopoli membutuhkan waktu yang lama.
 - c. Media permainan monopoli tidak cocok untuk diterapkan kepada anak yang suka belajar dengan menggunakan musik/audio saja.

2.1.5.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media Monopoli

Menurut (Rohmawati, 2019, pp. 177-178) bahwa ada beberapa langkah-langkah dalam melaksanakan permainan monopoli sebagai berikut:

1. Menyiapkan bahan dan peralatan terlebih dahulu.
2. Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 siswa.
3. Untuk memulainya permainan maka melempar dadu terlebih dahulu di kotak.
4. Jika pemain sudah berhenti disalah satu kotak.

5. Pemain mendapatkan pertanyaan dan perintah dalam kartu tersebut maka pemain harus bisa menjawab sebuah dan melaksanakan perintah.
6. Seorang pemenang mendapatkan hadiah dan pujian dari seorang guru.

2.1.6 Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Susanto (2022:167) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapat suatu kesimpulan.

Selanjutnya Menurut Kurniasih (2020:287) menyatakan bahwa IPAS adalah ilmu mengenai tentang gejala-gejala alam yang tersusun secara sistematis bersumber pada percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Menurut Inggit (2023:21) Kemendikbud, menyatakan bahwa salah satu implikasi penerapan kurikulum merdeka di Sekolah Dasar adalah terintergrasinya mata pelajaran IPA dan IPS dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuannya untuk memberikan pemahaman siswa tentang lingkungan hidup secara menyeluruh.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa IPAS adalah Ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati, dan ilmu pengetahuan alam dibagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai produk, proses, dan sikap.

2.1.6.1 Tujuan Pembelajaran IPAS

Menurut Sunendar (2022:18) terdapat 6 tujuan pembelajaran IPAS sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterkaitan serta ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.

2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial siswa berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
4. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
6. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik menjadi anggota satu kelompok masyarakat, bangsa dan dunia. Sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai tujuan pembelajaran IPAS dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah siswa dapat mengembangkan kreativitas di dalam dirinya, berperan aktif dalam melestarikan lingkungan alam di sekitarnya dan siswa dapat mengerti siapa dirinya, bagaimana kehidupan masyarakat yang berubah dari waktu ke waktu.

1.1.7 Materi Energi dan Perubahannya

1.1.7.1 Pengertian Energi

Pada saat berlari lama kelamaan tubuh kita akan merasa lemas karena kehabisan energi. Untuk dapat berlari kembali dengan baik maka kita memerlukan energi dan stamina yang baik, hal yang bisa kita lakukan dengan beristirahat atau dengan makan. Sama seperti mobil-mobilan yang menggunakan baterai bekas atau soak jalannya pasti lambat atau tidak normal. Setelah batreainya diganti dengan baterai yang baru atau baterai yang soak tadi di isi makan jalan mobil tadi akan dapat berjalan dengan normal kembali.

Dari ilustrasi di atas dapat diketahui pengertian dari energi yaitu sesuatu yang dapat menyebabkan benda dapat melakukan suatu pekerjaan atau energi merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan usaha. Energi juga dapat dikatakan

sesuatu usaha yang masih tersimpan. Dari pengertian ini energi merupakan suatu usaha yang masih tersimpan maka satuan energi menurut Satuan Internasional (SI) adalah joule.

1.1.7.2 Bentuk-Bentuk Energi

Energi yang paling besar adalah energi matahari. Energi panas dari sinar matahari memiliki banyak manfaat bagi kehidupan di muka bumi ini. Manfaat energi matahari dapat dirasakan oleh manusia yaitu dapat dimanfaatkan untuk mengeringkan pakaian, untuk menghangatkan ruangan, sebagai penghangat tubuh, untuk mengeringkan hasil pertanian seperti padi, kopi, cengkeh dan untuk pembangkit tenaga listrik. Selain dapat bermanfaat bagi manusia energi matahari juga bermanfaat bagi tumbuhan yang memiliki klorofil untuk dapat melakukan proses pembuatan makanan atau proses fotosintesis. Selain energi matahari yang merupakan energi paling besar secara umum energi dapat dibagi menjadi beberapa macam bentuk energi yaitu:

1. Energi Listrik

Energi Listrik merupakan salah satu bentuk energi yang paling banyak digunakan. Energi ini dipindahkan dalam bentuk aliran muatan Listrik melalui kawat logam konduktor yang disebut arus Listrik. Energi Listrik dapat diubah menjadi bentuk energi yang lain seperti energi gerak, energi Cahaya, energi panas.

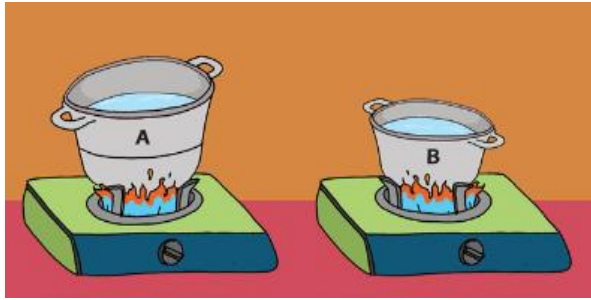


Gambar 2.2 Energi Listrik

Sumber : <https://kumparan.com/ragam-info/6-contoh-energi-listrik-menjadi-energi-cahaya-beserta-penjasannya-21cYg06hTwn>

2. Energi Panas

Energi panas merupakan suatu energi yang bersumber dari matahari, dimana matahari merupakan sumber energi panas yang paling besar. Sinar matahari yang memberikan panas yang sesuai dengan makhluk hidup yang ada di muka bumi.



Gambar 2.3 Energi Panas

Sumber : <https://shasolo.com/pengertian-rumus-dan-contoh-energi-panas/>

3. Energi Bunyi

Energi Bunyi merupakan energi yang dihasilkan oleh bunyi atau suara, yaitu benda yang bergetar. Contohnya bunyi gitar, bunyi bom dan bunyi petasan.



Gambar 2.4 Energi Bunyi

Sumber : <https://kumparan.com/kabar-harian/apa-yang-dimaksud-dengan-energi-bunyi-ini-penjelasan-nya-1wXwScz27Ga/4>

4. Energi Nuklir

Energi nuklir adalah suatu energi yang terkandung dalam inti atom dari unsur-unsur nuklir. Energi nuklir akan keluar bila suatu inti atom berubah menjadi inti lain. Besarnya energi nuklir yang dihasilkan tergantung pada jumlah dan jenis inti. Contohnya ledakan yang terjadi pada bom atom.



Gambar 2.5 Energi Nuklir

Sumber : <https://solarindustri.com/blog/energi-nuklir-adalah/>

5. Energi Mekanik

Energi mekanik merupakan energi yang disebabkan karena adanya suatu usaha yang berhubungan dengan gerakan yang terjadi pada benda. Energi mekanik terdiri atas dua buah energi yaitu energi potensial dan energi kinetik.



Gambar 2.6 Energi Mekanik

Sumber : <https://kumparan.com/ragam-info/5-contoh-energi-mekanik-yang-mudah-ditemukan-dalam-kehidupan-sehari-hari-20zM9UG22pm/full>

6. Energi Potensial

Energi potensial merupakan suatu energi tersimpan yang dimiliki oleh suatu benda karena posisi (kedudukan) terhadap suatu acuan. Sebagai contohnya yaitu batu yang kita angkat pada ketinggian tertentu memiliki energi potensial apabila batu kita lepas maka batu tersebut akan melakukan kerja yaitu bergerak ke bawah atau jatuh.



Gambar 2.7 Energi Potensial

Sumber : <https://www.kompas.com/skola/image/2022/12/26/180000169/apa-saja-yang-termasuk-energi-potensial-?page=1>

7. Energi Kimia

Makanan dan minuman yang kita konsumsi dapat menghasilkan energi kimia yang dapat digunakan untuk beraktivitas. Zat-zat kimia yang terkandung pada makanan dan minuman mengalami reaksi kimia di dalam tubuh, sehingga menghasilkan energi. Contohnya sumber energi kimia untuk kegiatan manusia adalah gas, bensin, solar, batu bara, dan minyak.



Gambar 2.8 Energi Kimia

Sumber : <https://kumparan.com/kabar-harian/contoh-energi-kimia-dan-pengertiannya-1wgCo045ZWC>

1.1.7.3 Perubahan yang Terjadi pada Energi

Suatu energi manfaatnya baru akan dapat terlihat apa bila energi tersebut mengalami suatu perubahan bentuk dari energi satu ke dalam energi lainnya.

Seperti yang kita ketahui bahwa energi memiliki suatu hukum yang sering disebut dengan hukum kekekalan energi. Bunyi dari kekekalan energi adalah energi tidak dapat diciptakan dan tidak dapat dimusnakan, tetapi energi dapat berubah dari bentuk yang satu ke bentuk yang lainnya.

Dari hukum kekekalan energi diatas apa bila energi dapat dirubah ke dalam bentuk energi lainnya maka energi tersebut akan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan energi yang paling banyak dimanfaatkan adalah perubahan dari energi listrik diubah ke dalam bentuk energi lainnya.

Contoh perubahan energi itu adalah :

1. Perubahan dari energi listrik menjadi energi panas misalnya setrika listrik.
2. Perubahan dari energi listrik menjadi energi panas contohnya penana nasi atau rice cooker.
3. Perubahan dari energi kimia menjadi energi cahaya. Energi kimia bisa diubah menjadi energi cahaya. Misalnya pemanfaat energi kimia menjadi energi cahaya ini terlihat pada penggunaan baterai di lampu senter.
4. Perubahan dari energi listrik menjadi energi gerak contohnya terdapat pada kipas angin.
5. Perubahan dari energi listrik menjadi energi cahaya dan suara misalnya pada televisi.
6. Perubahan dari energi gerak menjadi energi listrik misalnya terdapat pada dynamo sepeda.

2.2 Kerangka Berfikir

Perkembangan kognitif peserta didik pada usia sekolah dasar berada pada fase konkret, sehingga peserta didik masih sulit memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Peserta didik umumnya juga mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Peserta didik merasa senang ketika pembelajaran bersifat sederhana, namun ketika peserta didik menemukan materi yang berhubungan dengan konsep abstrak seperti bahasa ilmiah membutuhkan ucapan yang sempurna dan menyebutkan bahasa ilmiah dari materi energi dan perubahannya, yang akhirnya terbentuklah prepsi bahwa materi energi dan

perubahannya adalah materi yang sulit. Hal tersebut berpengaruh terhadap minat dan motivasi mereka, padahal minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran adalah salah satu faktor dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga jika minat dan motivasi belajar peserta didik berkurang maka hasil belajar siswa juga akan berkurang.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan memunculkan minat dan motivasi belajar peserta didik adalah dengan memunculkan motivasi belajar siswa melalui rancangan pembelajaran sedemikian rupa, salah satunya adalah dapat menggunakan media yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar dimana usia mereka masih senang bermain. Sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media permainan agar pembelajaran yang digunakan dapat berupa media permainan agar pembelajaran dapat bermakna dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Definisi Operasional

Ada beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah suatu perubahan terhadap suatu objek yang dapat dilihat maupun dirasakan perbedaannya sebelum dan sesudah diberikan suatu tindakan.
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 IPAS kelas IV SD.
3. Media monopoli merupakan salah satu permainan papan paling banyak dikenal didunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak diatas papan. setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan pionnya, dan apabila ia mendarat disuatu petak, ia menjawab yang ada dipetak tersebut.
4. Energi adalah Energi yang paling besar adalah energi matahari. Manfaat energi matahari dapat dirasakan oleh manusia yaitu dapat dimanfaatkan untuk mengeringkan pakaian, untuk menghangatkan ruangan.

5. IPAS adalah bidang studi yang merupakan paduan dari sejumlah disiplin ilmu sosial yaitu bidang-bidang keilmuan yang mempelajari manusia di masyarakat dan mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan rangka berpikir diatas, dapat diambil suatu hipotesis sebagai berikut:

- H_0 Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPAS materi energi dan perubahannya pada siswa kelas IV T.P 2024/2025.
- H_1 Ada pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPAS materi energi dan perubahannya pada siswa kelas IV T.P 2024/2025.

