

Analisis Penerapan Media Monopoli dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV SD/MI

Kafrina ✉ M. Syafwan. HB²

✉ Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim

¹ Universitas Islam Negeri imam bonjo padang

Corresponding Author: Kafrina, E-Mail: kafrina.airmolek@gmail.com

Published: january 27, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis rancangan media monopoli dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD/MI, untuk menganalisis keunggulan media monopoli dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD/MI. Untuk menganalisis kelemahan media monopoli dalam pembelajaran di kelas IV SD/MI. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *deskriptif analitis* dengan metode kepustakaan (*Library Research*). Data tentang penerapan media monopoli dikumpul melalui pencatatan penelitian jurnal dan hasil-hasil penelitian tentang penerapan media monopoli dikelas IV SD/MI. Data dikumpul dianalisis menggunakan teknik *Content Analysis*. Hasil penelitian ini menemukan dengan menggunakan rancangan media monopoli mampu menjadikan pembelajaran lebih baik dari sebelumnya. Keunggulan media monopoli dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD/MI diantaranya: media monopoli menggunakan gambar yang menarik, media monopoli membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, media monopoli dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar, media monopoli memungkinkan penerapan konsep-konsep dalam pembelajaran. Sebaiknya, sebelumnya menggunakan media monopoli pendidik memerlukan persiapan yang matang serta konsep yang sesuai dengan materi pembelajaran, memerlukan perencanaan sebab media monopoli memerlukan alokasi yang panjang dan area yang luas.

Kata Kunci : Analisis Media, Monopoli, Pembelajaran IPA

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu komponen dalam kehidupan manusia yang paling penting. Pendidikan sendiri berproses mulai sejak manusia lahir di dunia. Pendidikan dibawa oleh manusia terdahulu dan diajarkan kepada kita hingga saat ini. Dengan pendidikan manusia dapat mengetahui berbagai hal yang sebelumnya tidak diketahui (Latifatul Ariyani: 2018). Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan demi kemajuan pendidikan di Indonesia. Perubahan itu dapat dilihat dari diterapkan kurikulum 2013 yang digunakan sebagai sistem pendidikan nasional yang lebih ditekankan pada penanaman karakter dan kompetensi. Implementasi Pembelajaran 2013 di SD/MI dikenal dengan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik yaitu suatu

sistem pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik baik secara individu maupun kelompok (Rusman:2014)

Dalam pembelajaran tematik terdapat salah satu mata pelajaran yang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA adalah pelajaran yang banyak membutuhkan pembuktian secara konkrit dalam kehidupan nyata. Mengajarkan IPA pendidik dituntut untuk dapat mengajak peserta didiknya memanfaatkan alam sekitar sebagai sumber belajar. Alam sekitar merupakan sumber belajar yang paling otentik dan tidak habis digunakan (Agus Sugianto:2009).

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam suatu kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai bentuk alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Pendidik dituntut untuk mampu menggunakan media dalam pembelajaran untuk memudahkan penyampaian pembelajaran pada peserta didik, sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik terhadap pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada tingkat SD/MI sebagai sumber belajar sangat dibutuhkan. Proses belajar mengajar akan terjadi dengan baik jika peserta didik berinteraksi dengan alat inderanya, semakin banyak alat indra dalam menerima dan mengelola informasi, maka kemungkinan akan lebih dimengerti dan mudah diingat peserta didik. Menciptakan media pembelajaran sangat diperlukan peranan pendidik diharuskan mampu menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk peserta didik lebih mudah dalam memahami proses pembelajaran. Mata pelajaran IPA memerlukan media dalam pembelajaran dengan materi yang berhubungan dengan makhluk hidup seperti manusia, hewan tumbuh-tumbuhan, pembelajaran tidak akan maksimal apabila pembelajaran hanya diajarkan dengan buku ajar saja.

Samatowa juga mengatakan bahwa harus ada keterkaitan antara pembelajaran IPA dengan kehidupan sehari-hari. Hal itu bertujuan menambah rasa ingin tahu, mengajukan pertanyaan, dan memunculkan ide-ide tentang apa saja yang ada disekitarnya sehingga menjadikan pembelajaran IPA menjadi menyenangkan. Tujuan pembelajaran IPA dapat dicapai jika pendidik mampu mengembangkan proses pembelajaran yang menuntut keterlibatan peserta didik secara aktif sehingga kemampuan berfikir peserta didik akan berkembang. Keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran dapat menghilangkan rasa jenuh serta menumbuhkan rasa senang dalam belajar dan akhirnya akan berimbas pada meningkatnya hasil belajar.

Namun hal berbeda penulis temui saat penulis melakukan wawancara dengan peserta didik dan pendidik MIN I Padang Pariaman tentang proses pembelajaran yang terjadi diantaranya: kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran, peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran, peserta didik kurang tekun dalam mengerjakan tugas, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran,

peserta didik tidak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran, peserta didik menganggap pembelajaran IPA pembelajaran yang susah dan kurang menyenangkan.

Selain itu, dokumentasi hasil belajar MIN Padang Pariman menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas IV dalam pembelajaran IPA masih dalam kategori rendah dari 20 orang peserta didik di kelas IV MIN I Padang Pariaman, hanya 35% saja yang tuntas dari ulangan harian . Terdapat hanya 7 orang peserta didik saja yang tuntas dan sebanyak 65% atau 13 peserta didik lainnya menunjukkan tidak tuntas.

Permasalahan dalam pembelajaran IPA yang hampir sama juga ditunjukkan oleh hasil penelitian terdahulu tentang penerapan media monopoli dalam pembelajaran IPA dikelas IV SD/MI. Penulis menemukan 4 hasil penelitian yang terkait, diantaranya: Rosita Dewi Nur Shalekhah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Dolpin terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN Gilang, Sudiarjo.Laily Mahmudah dengan judul ”pengaruh penggunaan media monopoli untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi hubungan makanan dan dimakan antar makhluk hidup (rantai makanan) siswa kelas IV SDN Pujahrak 1 Kecamatan Plembahan Kabupaten Kediri Tahun ajaran 2017/2018. Laily Mahmudah dengan judul pengaruh penggunaan media monopoli untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi hubungan makanan dan dimakan antar makhluk hidup (rantai makanan) siswa kelas IV SDN Pujahrak 1 Kecamatan Plembahan Kabupaten Kediri Tahun ajaran 2017/2018.ari hasil wawancara, dokumentasi dan pencatatan penelitian penulis menemukan bahwa memang terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD/MI. Atas dasar tersebut penulis berasumsi bahwa pendidik perlu menggunakan media yang tepat untuk mempermudah memberikan pemahaman kepada peserta didik. Dengan demikian peneliti mencoba untuk menawarkan media monopoli.

Mengunakan media akan menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi menyenangkan. Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena kebanyakan peserta didik sudah Mengetahui permainan tersebut. Melalui Media monopoli peserta didik dapat memahami pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memperoleh banyak pengetahuan dari materi yang dipelajari.

Menurut Heyman juga berpendapat bahwa menggunakan permainan dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih menyenangkan dalam proses belajar mereka, merangsang mereka untuk terlibat dikelas, dan meningkatkan kinerja akademik mereka (Bruce Lee: 2017). Penulis tertarik untuk melakukan analisis lebih jauh lagi tentang penerapan media monopoli dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD/MI yang diperkirakan mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD/MI. Sesuai dengan latar belakang dan rumusa masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis rancangan media monopoli dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD/MI, untuk menganalisis keunggulan media monopoli dalam

pembelajaran IPA di kelas IV SD/MI. Untuk menganalisis kelemahan media monopoli dalam pembelajaran di kelas IV SD/MI.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan judul penelitian yang dipaparkan diatas, maka jenis penelitian yang digunakan adalah yaitu *deskriptif analitis* dengan metode kepustakaan (*Library Research*). Deskriptif analitis adalah pendekatan yang digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Dengan kata lain penelitian deskriptif analitis mengambil masalah atau memusatkan perhatian kepada masalah-masalah sebagaimana adanya saat penelitian dilaksanakan, hasil penelitian kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulan (Sugiono: 2009).

Sedangkan metode penelitian *library research* yaitu meneliti bahan-bahan kepustakaan atau literatur yang berkaitan dengan masalah penelitian dengan memilih, membaca, menelaah dan meneliti buku- buku atau sumber tertulis lainnya yang relevan dengan judul penelitian yang terdapat dalam sumber- sumber pustaka (Djam'an Satori: 2013).

Penelitian ini dilakukan Penelitian ini dilakukan di pustaka dengan mengumpulkan dokumen-dokumen. Penelitian ini hanya menganalisis dokumen dari buku- buku pustaka dan hasil dokumen sekolah yang bertempat dipustaka. Pada penelitian ini peneliti mendapatkan data penelitian dari jurnal dan hasil penelitian tentang media monopoli dalam pembelajaran IPA di kelas IV yang didapatkan di internet melalui google cendekia, buku yang berkaitan dengan penelitian yang didapatkan dari perpustakaan dan google pencarian.

Data yang diambil berupa data Permasalahan pembelajaran IPA di kelas IV MIN I Padang Pariaman, data hasil evaluasi belajar peserta didik kelas IV MIN I Padang Pariaman, data hasil penelitian tentang penerapan media monopoli dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD/MI. Data tersebut diambil dengan teknik wawancara, dokumentasi dan pencatatan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu *Content Analysis*. Menurut Hostli bahwa Content Analysis adalah teknik apapun yang digunakan untuk menarik kesimpulan melalui usaha untuk menemukan karekteristik pesan, dan dilakukan secara objektif dan sistematis. Cara analisis isi dapat dibandingkan antara satu buku dengan buku yang lain dalam bidang yang sama, baik berdasarkan perbedaan dalam mencapai sasaran sebagai bahan yang disajikan kepada masyarakat atau sekelompok masyarakat tertentu (Noeng Muhajir: 1996).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran IPA dengan menggunakan media monopoli di kelas IV SD/MI tergambar dari rancangan RPP yang dibuat pendidik. Salah satu contoh rancangan yang terdapat pada media monopoli pada pembelajaran IPA di kelas IV SD/MI terlihat pada table 4.1.

Tabel 4.1
Rancangan Pembelajaran IPA dengan Model Kooperatif Berbantuan Media Monopoli

Satuan Pendidikan : SD/MI
 Kelas / Semester : IV (Empat)/ I
 Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup
 Sub Tema 1 : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan
 Rumahku Pembelajaran
 1
 Alokasi Waktu :

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi

Dasar IPA

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan pendidik, peserta didik dapat menjelaskan manfaat sumber daya alam yang ada dilingkungan setempat.
2. Melalui media monopoli, peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri sumber daya alam

C. Materi Pembelajaran

Ayo Membaca

Tahukah kalian makanan yang paling banyak dikonsumsi masyarakat Indonesia? Bacalah teks berikut dalam hati. Pahami isinya dengan baik.

Padi adalah tanaman yang sangat penting di Indonesia. Padi menghasilkan beras. Banyak penduduk Indonesia yang mengonsumsinya. Padi dapat tumbuh di daerah panas dengan curah hujan tinggi. Daerah utama penghasil padi adalah Jawa Barat, Jawa Timur, Jawa Tengah, Sulawesi Selatan dan Sumatera Utara.

Karawang, Jawa Barat, dikenal sebagai lumbung padi nasional. Pertumbuhan padi dibagi menjadi 3 tahap besar. Pertama-tama, benih atau biji padi dimasukkan ke dalam korong gori dan direndam satu malam di dalam air mengalir supaya perkecambahan benih terjadi bersamaan. Selanjutnya, benih-benih ini ditanam di lahan sementara. Bibit yang telah siap dipindahtanamkan ke sawah. Biji atau benih padi akan tumbuh berkecambah hingga muncul ke permukaan. Bakal akar dan tunas menonjol keluar. Lalu, batangnya memanjang. Petani juga mengairi, memberi pestisida dan pupuk pada tanaman ini. Selanjutnya, tanaman padi berbunga hingga gabah matang, berkembang penuh, keras, dan berwarna kuning. Gabah adalah bulir padi yang terbungkus dalam sekam (kulit padi). Gabah ini nantinya yang akan dijadikan benih lagi.

Tahap pertumbuhan padi berlangsung antara 110 hari hingga 130 hari. Setelah panen padi, gabah ditumbuk dengan lesung atau digiling sehingga sekam (kulit padi) terlepas dari isinya. Bagian isi inilah, yang berwarna putih, kemerahan, ungu, atau bahkan hitam, yang disebut beras.

Sumber: E. Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku

D. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan: saintifik
2. Metode : ceramah, permainan/stimulasi, diskusi.
3. Model : kooperatif (berbantuan media monopoli)

E. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Media

a. Gambar Media Monopoli

Gambar setiap petak monopoli



b. Bentuk Dadu Monopoli



c. Bentuk Kartu Dana Umum dan Kesempatan Media Monopoli



2. Alat

- Gambar tentang sumber daya alam
- Dadu
- Pensil
- Penggaris
- Penghapus
- kertas karton
- spidol
- papan tulis

3. Sumber Belajar:

- Buku Pedoman Guru Tema : *Peduli Terhadap Makhluk Hidup* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Peduli Terhadap Makhluk Hidup* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	1. Di awal pembelajaran, pendidik mengucapkan salam lalu menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik 2. Peserta didik dan pendidik berdoa bersama-sama dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Mengondisikan kelas dengan dengan menyuruh pendidik duduk yang tertib dan benar. 4. Pendidik dan peserta didik melakukan apersepsi (dengan nyanyian dan bertepuk tangan) 5. Peserta didik dan pendidik bertanya jawab tentang apersepsi
Inti	1. Peserta didik mendengarkan pendidik menyampaikan materi pembelajaran 2. Peserta didik dan pendidik bertanya jawab tentang materi pembelajaran 3. Peserta didik memperhatikan pendidik memajang alat peraga. 4. Peserta didik dan pendidik bertanya jawab tentang alat peraga 5. Peserta didik mendengarkan pendidik menjelaskan materi pembelajaran 6. Peserta didik dan pendidik bertanya jawab tentang materi pembelajaran 7. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok 8. Peserta didik mendengarkan pendidik menjelaskan aturan permainan 9. Pendidik menyuruh perwakilan anggota kelompok untuk melempar dadu kedepan 10. Setiap dadu yang di lempar menyatakan nomor pada media karton yng berisi 1 pertanyaan 11. Perwakilan kelompok bersama – sama anggota kelompoknya bersama – sama mencari jawaban dari pertanyaan yang di ajukan 12. Kelompok yang bisa menjawab dengan benar pertanyaan

	yang di dapat dinyatakan sebagai pemenang. 13. Pendidik memberikan apresiasi kepada kelompok pemenang.
Penutup	1. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran 2. Peserta didik dan pendidik bertanya jawab tentang materi yang belum di pahami. 3. Peserta didik mengadakan penilaian 4. Peserta didik memberikan tugas rumah 5. Mengajak semua speserta didik berdo'a

F. Penilaian

1. Penilaian ikap

No	Nama Peserta didik	Perubahan Tingkah Laku							
		Percaya Diri				Kerjasama			
		BT	MT		SM	BT	MT	MB	SM
1.									
2.									

an

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudidaya

Berilah tanda centang (V) pada kolom yang sesuai

2. Penilaian pengetahuan

No	Nama peserta didik	Nilai	Total	Ket
		IPA KD 3.8		
1.				
2.				

Kriteria penilaian:

- 1 soal benar diberi skor : 20
- Benar semua 5 x 20 : 100
- Skor maksimal : 100

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

3. Penilaian keterampilan

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan	
Memberi Daya Alam	memberikan 5 contoh sumber daya alam dilingkungan sekitar	memberikan 4 contoh sumber daya alam yang ada dalam kehidupan	memberikan 3 contoh sumber daya alam	memberikan 1 atau 2 contoh sumber daya alam yang da dilingkungan sekitar	

G. Lampiran Petunjuk media monopoli

1. Aturan permainan monopoli.

- Jika peserta didik bisa menjawab pertanyaan yang ada didalam kotak maka dia akan mendapat mengikuti instruksi pada kartu tersebut.
- jika tidak bisa menjawab berarti peserta didik tidak berhak mendapat kartu hadiah berupa point.
- jika masuk pada kotak kesempatan maka peserta didik akan mendapat kartu kesempatan berupa kesempatan untuk lanjut sesuai sesuai instruksi atau kesempatan mendapat poin.

- d. Peserta didik yang akan memenangkan permainan adalah peserta didik yang lebih duluan sampai di garis finish dan menempati kotak sesuai peringkat masing-masing.

2. Kartu dana umum (pertanyaan media monopoli)

- Contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah....
- Contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah....
- Sumber daya alam yang dapat untuk membuat kursi dan meja adalah.....
- Bagian tumbuhan yang paling banyak dimanfaatkan oleh manusia untuk peralatan rumah tangga adalah.....
- Bahan yang tidak dapat didaur ulang kembali adalah....

3. Kartu Kesempatan (berupa perintah, mendapatkan point)

- Kesempatan lanjut satu langkah
- Kesempatan lanjut dua langkah

4. Kartu hukuman

- menyayikan lagu nasional
- melakukan sebuah tepukkan
- meminta hukuman dari kelompok lain

H. Lampiran Lembar kerja siswa (LKPD)

Bacalah teks berikut dan isilah tabelnya.



Pantai

Pantai adalah daerah yang berbatasan langsung dengan laut, Pantai ada yang landai dan ada pula yang terjal. Pantai yang landai biasanya digunakan untuk objek wisata.

Dataran Tinggi

Dataran tinggi adalah permukaan bumi yang ketinggiannya 500 meter di atas permukaan laut. Dataran tinggi biasanya dimanfaatkan untuk peristirahatan, objek wisata, dan usaha perkebunan.

Dataran Rendah

Dataran rendah adalah permukaan bumi yang datar dengan ketinggian kurang dari 200 meter dari atas permukaan laut. Pada umumnya dataran rendah berada di sekitar pesisir pantai. Dataran rendah banyak digunakan untuk berbagai keperluan, di antaranya pertanian, peternakan, perumahan dan industri serta beberapa jenis kegiatan perkebunan seperti perkebunan kelapa dan tebu.

	Pantai	Dataran Tinggi	Dataran Rendah
Lokasi			
Ciri-ciri			
Sumber daya alam			
Manfaat			
Mata pencaharian penduduk			

- Sampaikan hasil tabel kepada gurumu.

Tuliskan pertanyaan sebanyak-banyaknya tentang karakteristik alam di mana tumbuhan pilihanmu hidup. Tambahkan pertanyaanmu ke dalam daftar pertanyaan sebelumnya.

Nah, sekarang kamu memiliki daftar pertanyaan yang sangat banyak dan beragam mengenai tumbuhan yang kamu pilih. Serahkan daftar pertanyaan tersebut kepada gurumu.

Adapun rancangan media monopoli mampu menyelesaikan permasalahan IPA di kelas IV SD/MI diantaranya:

Pertama penyampaian materi dengan menggunakan media monopoli. Langkah awal, permainan monopoli dapat menyelesaikan masalah peserta didik menganggap IPA ilmu yang susah dan kurang menyenangkan disebabkan terdapatnya gambar menarik pada setiap petak monopoli.

Kedua gambar media monopoli yang menarik bahwa tujuan digunakan gambar pada kotak media monopoli adalah untuk membangkitkan antusias peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hal diatas pada langkah ini dapat menyelesaikan permasalahan kurang antusias peserta didik dalam pembelajaran IPA yang terjadi di kelas IV SD/MI.

Ketiga Pendidik Membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok. Pada langkah ini dengan menggunakan media monopoli dapat menyelesaikan permasalahan peserta didik kurang aktif dalam belajar. Hal itu dapat dilakukan pendidik dengan cara membagi kelompok dengan cara bernyanyi dan sebagainya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

Keempat Pendidik jelaskan petunjuk permainan media monopoli. Langkah ini, pendidik dapat melatih pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Jadi pada langkah ini dapat menyelesaikan masalah kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran di kelas IV SD/MI.

Kelima dana umum dan kesempatan pada media monopoli. Pada langkah ini dengan penerapan media monopoli dalam pembelajaran dapat menyelesaikan permasalahan peserta didik yang tidak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran dalam pembelajaran IPA dikelas IV SD/MI.

Keenam pemberian apresiasi bagi pemenang permainan monopoli. Langkah ini mampu menyelesaikan permasalahan kurangnya antusias belajar peserta didik yang terjadi di kelas IV SD/MI hal itu disebabkan keinginan peserta didik untuk belajar didorong untuk mendapatkan hadiah sehingga menimbulkan antuas peserta didik dalam pembelajaran.

Hal diatas menunjukkan bahwa melalui langkah pembelajaran monopoli dapat menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang ada di kelas IV SD/MI. penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPA diperkirakan mampu menjadi pembelajaran IPA menjadi lebih baik. Penyelesaian permasalah pembelajaran IPA melalui media monopoli dikelas IV SD/MI juga telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya diantaranya.

Tabel 4.1
Hasil Penelitian tentang Media Monopoli dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD/MI

No	Nama Peneliti	Permasalahan	Sebelum	Sudah
1	Laily Mahmudah	Peserta didik tidak mampu bertanya dan	77	82.2

		menjawab pertanyaan dalam pembelajaran		
2	Rosita Dewi Nur Solekhah	Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran	76.75	86,75
3	Nur Azizah	Peserta didik menganggap belajar IPA susah dan kurang menyenangkan	9%	22%
4	Munthofiah	Peserta didik kurang tekun dalam mengerjakan tugas Peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran	26.32%	63,15%
		kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	10.53%	73,68%

Tabel menunjukkan penggunaan media monopoli dalam pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu menunjukkan bahwa dengan menggunakan media monopoli dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD/MI mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan IPA yang terjadi. Permasalahan yang hampir sama juga peneliti temui dari hasil wawancara, dan dokumentasi peneliti dalam pembelajaran IPA di kelas IV pada salah satu di sekolah dasar yang mengarah pada permasalahan yang hampir sama. Penggunaan media monopoli yang peneliti gunakan sebagai solusi dari penyelesaian permasalahan yang ada telah menunjukkan pembelajaran IPA yang lebih baik dari sebelumnya. Media monopoli yang memiliki rancangan dalam pembelajaran peserta didik diajak belajar sambil bermain. Media ini menurut analisis penulis sangat efektif digunakan di SD, selain sesuai dengan tahap perkembangan anak pada usia SD/MI yang suka bermain. Media ini sangat cocok sekali digunakan dalam pembelajaran IPA, Sebab pembelajaran IPA pembelajaran yang membahas manusia, hewan dan tumbuhan yang materinya lebih dominan memperkenalkan gambar pada peserta didik. Rancangan media monopoli ini dapat dijadikan solusi.

Keunggulan Media monopoli dalam pembelajaran IPA diantaranya:

Pertama media monopoli menggunakan gambar yang menarik. Media monopoli media yang terdiri dari petak monopoli yang terdapat gambar-gambar yang disesuaikan dengan pembelajaran. Penerapan media monopoli dalam pembelajaran IPA akan menghasilkan pembelajaran yang menarik. Media monopoli yang berbentuk permainan membuat peserta didik antusias dalam belajar dan mampu belajar lebih lama dari biasanya tanpa merasa bosan.

Pembelajaran dengan menggunakan media permainan akan menjadikan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Hal itu juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamzah yang mengemukakan bahwa: Pembelajaran dengan menggunakan media permainan menciptakan situasi belajar yang akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih lama, sesuai dengan indikator pembelajaran menarik yang menyatakan bahwa makin lama peserta didik belajar maka makin tertarik untuk belajar sesuatu.

Kedua Media monopoli membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran Menggunakan media

monopoli dalam pembelajaran akan dapat mengaktifkan peserta didik sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hamzah yang menyatakan bahwa proses pembelajaran aktif itu terjadi dialog yang interaktif antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan pendidik atau peserta didik dengan sumber belajar lainnya. Dalam suasana belajar yang aktif tersebut peserta didik tidak dibebani dalam memecahkan masalah perorangan yang harus dipecahkan dalam belajar, tetapi mereka dapat saling bertanya dan berdiskusi. Strategi pembelajaran yang aktif dengan tujuan dapat mengoptimalkan hasil belajar.

Ketiga Media monopoli menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar Permainan yang terdapat pada media monopoli dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. hal itu juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh ahmad susanto minat merupakan suatu kekuatan motivasi yang membuat seseorang memusatkan perhatian terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu (Ahmad Susanto: 2013). Dengan demikian, dengan adanya minat pada diri peserta didik akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar.

Keempat Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna. media monopoli dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dengan memanfaatkan media monopoli. Kemampuan menganalisis dan, menganalisis dan menjelaskan sesuatu termaksud dalam kemampuan mengidentifikasi. Kemampuan mengidentifikasi usaha untuk mengali, menganalisis dan menjelaskan sesuatu dengan ciri-ciri atau tandatanda tertentu. Dengan adanya media monopoli peserta didik dapat mehami pembelajaran melalui gambar yang ada pada kota media monopoli. Peserta didik dapat menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan kata- katanya sendiri yang dipahami dari media monopoli yang digunakan pendidik. Hal itu sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Siti Mawaddah, yang menyatakan bahwa;Kemampuan peserta didik untuk menjelaskan, peserta didik terlebih dahulu harus mengerti sebuah konsep dari pembelajaran walaupun penjelasnya yang disampaikan tidak sama persis dengan konsep yang diberikan akan tetapi maksudnya sama. Peserta mengerti tentang suatu konsep berarti peserta didik mengerti tentang suatu rancangan atau ide konsep abstrak yang sedang dipelajari (Siti Mawaddah : 2016).

Penerapan media monopoli dalam pembelajara juga memiliki kelemahan. Kelemahan media monopoli dalam pembelajaran diantara:

Pertama Media monopoli memerlukan persiapan yang matang serta konsep yang sesuai dengan materi pembelajaran. Penerapan media monopoli dalam pembelajaran pendidik harus terlebih dahulu memahami tentang media monopoli. Setelah itu, pendidik harus mempersiapkan terlebih dahulu hal-hal yang berhubungan dengan media monopoli. Adapun persiapan yang dapat dilakukan pendidik diantaranya :

1. Pendidik harus mempersiapkan rencana pembelajaran RPP yang sesuai dengan langkah –langkah permainan monopoli yang menjadi tujuan pembelajaran pada hari itu.

2. Pendidik terlebih dahulu harus membuat media monopoli yang disesuaikan dengan pembelajaran yang akan diajarkan. dan juga pendidik harus mempersiapkan segala peralatan yang dibutuhkan dalam permainan monopoli. Seperti dadu, bidak – bidak untuk mewakili pemain, kartu hak milik untuk properti, papan permainan, uang – uang
3. monopoli, serta kartu dana umum dan kesempatan yang berisi pertanyaan.
4. Penerapan media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai peserta didik
5. Pendidik harus terlebih dahulu menjelaskan aturan permainan monopoli pada peserta didik secara rinci dan juga pendidik harus memperagakan cara bermain monopoli agar peserta didik dapat memahami alur permainan monopoli dengan baik, sehingga dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang terjadi dalam bermain monopoli.

Kedua Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang untuk menerapkan media monopoli. untuk meminimalisir terjadinya kelemahan tersebut adapun hal yang harus dilakukan pendidik ketika menerapkan media monopoli ini didalam pembelajaran adalah pendidik harus menjelaskan aturan permainan terlebih dahulu kepada pemain dan juga menjelaskan sanksi yang didapat apabila melakukan kesalahan dalam bermain. mengawasi peserta didik sangat diperlukan dalam penerapan media ini. Dalam hal ini pendidik harus bisa membimbing peserta didik agar peserta didik dapat mengikuti permainan monopoli sesuai aturan yang telah dibuat, sehingga pada saat permainan monopoli peserta didik akan lebih fokus untuk mengikuti permainan tanpa ada melakukan kesibukan yang lain.

Ketiga media monopoli memerlukan arena yang luas. sebaiknya dalam penggunaan media monopoli ini terlebih dahulu pendidik harus mempertimbangkan jumlah peserta didik dan kondisi kelas sebelum menggunakan media monopoli. Dan juga sebelum menggunakan media monopoli pendidik terlebih harus mengkondisikan kelas, seperti mengatur posisi tempat duduk secara berkelompok, mengosongkan arena depan kelas untuk bermain monopoli.

Keempat Media Monopoli tidak cocok digunakan pada saat COVID 19. Pembelajaran di sekolah pada tahun 2020 lebih pada pembelajaran yang lebih menekankan pada *social distancing* yang semua kegiatan pembelajaran diadakan dirumah. Penerapan media monopoli sebagai media tidak efektif untuk diterapkan pada masa pandemi COVID19 jika pembelajaran dilakukan dengan tatap muka secara langsung. Sebaiknya jika pendidik tetap ingin menerapkan media ini pada pembelajaran. Pendidik bisa membuat media monopoli ini dalam bentuk aplikasi yang bisa dimainkan peserta didik secara online. Tetapi, Pendidik harus mempertimbangkan terlebih dahulu keadaan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Analisis penerapan media monopoli dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD/MI. Penggunaan media monopoli dalam

pembelajaran IPA dapat menyelesaikan permasalahan IPA di kelas IV SD/MI. Rancangan media monopoli dapat menyelesaikan permasalahan IPA diantaranya : kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran, peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran, peserta didik kurang tekun dalam mengerjakan tugas, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, peserta didik tidak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran, peserta didik menganggap pembelajaran IPA pembelajaran yang susah dan kurang menyenangkan.

Keunggulan media monopoli dalam pembelajaran IPA diantaranya: media monopoli menggunakan gambar yang menarik, media monopoli membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, media monopoli dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar, media monopoli memungkinkan penerapan konsep-konsep dalam pembelajaran. Kelemahan media monopoli diantaranya: media monopoli memerlukan persiapan yang matang serta konsep yang sesuai dengan materi pembelajaran, memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang untuk menerapkan media monopoli, harus menggunakan arena yang luas.

DAFTAR PUSTAKA

Ariyani, Latifatul, 2018, *Pengaruh Model Number Head Together (NHT) Berbantu Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sub tema hebatnya cita - citaku SDN Mranggen 04*, Universitas Pendidikan Ganesha, Vol .2, No.3

Dwi Ismayanti, Rafika dan Ali Mahsun, *Pengembangan Media Monopoli Berbasis Triprakoro pembelajaran tematik kelas IV di MI At- Itihat Jogoroyo Jombang*, Universitas Hasyim Asy'ari Jombang, Vol. 2, No. 2

Lee, Bruce, 2017, *Student Perception Of Using A Monopoly-Based Accounting Simulation Game: Evidence In Hong Kong*, International Research Journal Of Applied Finance, Vol.8, No.2.

Mawaddah, Siti, Ratih Maryanti, 2016, *Peserta didik Memiliki Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dalam Pembelajaran yang Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning)*, EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 4, No. 1

Muhajir, Noeng, 1996, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Rake Sarasin

Panduan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Sekolah Menengah Pertama 2017, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama

Rusman, 2014, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* ,Jakarta: Raja Grafindo Persada

Satori, Djam'an, 2013, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta

Sugianto, Agus, 2009, *Modul Pembelajaran IPA SD/MI*, Surabaya: Lapis

Sugiono, 2009, *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta

Susanto, Ahmad, 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta : PrenadaMedia Group