

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA PEMBELAJARAN IPA
MATERI TATA SURYA**

Yanti Yuniarti¹, Nandang Budiman², Novi Ayudyaningtias³

^{1,2} Universitas Pendidikan Indonesia, ³ SDN 031 Pelesiran Kota Bandung

¹yantiyuniarti09@gmail.com, ²nandang.budiman@upi.edu,

³noviayudyaningtias41@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students as a result of the learning process which is still conventional and without using interactive learning media, so that students are less motivated and learning does not involve students actively. The purpose of this research is to describe the improvement of student learning outcomes in class VI A by using monopoly game media. This research method uses the Collaborative Classroom Action Research (PTKK) method or classroom action research by developing a research design from John Elliot, namely the action is carried out in 3 cycles with data collection carried out through observation sheets, interviews, student worksheets and evaluation tests. The results obtained from the student worksheets in cycle 1 obtained an average of 78.56, cycle II achieved an average of 83.29 and experienced an increase in learning outcomes of 4.73% from cycle 1, cycle III achieved an average of 91.5 and experienced an increase learning outcomes of 8.21%, while the results obtained from evaluation tests in cycle 1 obtained an average of 74.52, cycle II achieved an average of 91.45 and experienced an increase in learning outcomes of 16.93% from cycle 1, cycle III achieved an average an average of 93.53 and experienced an increase in learning outcomes of 2.08%, so that monopoly game media can improve student learning outcomes.

Keywords: Monopoly Game Media, Learning Outcomes, Science Learning in Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik akibat dari proses pembelajaran yang masih konvensional dan tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan pembelajaran kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan mengenai peningkatan hasil belajar siswa kelas VI A dengan menggunakan media permainan monopoli. Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) atau classroom action research dengan mengembangkan desain penelitian dari John Elliot yaitu tindakan dilakukan sebanyak 3 siklus dengan pengambilan data dilakukan melalui lembar observasi, wawancara, lembar kerja peserta didik dan tes evaluasi. Hasil yang diperoleh dari lembar kerja peserta didik pada siklus 1 mendapatkan rata-rata mencapai 78.56, siklus II mencapai rata-rata 83,29 dan

mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 4.73% dari siklus ke 1, siklus III mencapai rata-rata 91.5 dan mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 8.21%, sementara hasil yang diperoleh dari tes evaluasi pada siklus 1 mendapatkan rata-rata mencapai 74.52, siklus II mencapai rata-rata 91.45 dan mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 16,93% dari siklus ke 1, siklus III mencapai rata-rata 93.53 dan mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 2,08%, sehingga media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Media Permainan Monopoli, Hasil Belajar, Pembelajaran IPA di SD

A. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara berkembang yang selalu berusaha mengembangkan semua bidang/sektor kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan di Indonesia telah berkembang kearah yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia karena pada hakekatnya manusia dilahirkan dalam keadaan tidak berdaya, tidak langsung dapat berdiri sendiri, dan dapat memelihara dirinya sendiri. Manusia pada saat lahir sepenuhnya memerlukan bantuan orang tuanya. Karena itu pendidikan merupakan bimbingan orang dewasa yang mutlak diperlukan manusia.

Menurut Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, pengertian pendidikan yakni:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pengertian pendidikan menurut Undang-undang No 20 tahun 2003 lebih menekankan kepada usaha untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa dalam rangka meningkatkan beberapa keterampilan yang harus dimiliki untuk keperluan individu, masyarakat, bangsa dan Negara.

Peranan pendidikan di Indonesia menjadi prioritas utama, secara jelas dalam Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pada Bab II pasal 3 dijelaskan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Sesuai dengan uraian di atas, maka pendidikan sangat berperan penting dalam rangka mengembangkan kemampuan siswa selain itu pendidikan juga berfungsi untuk membentuk watak siswa sehingga bisa menjadi warga Negara yang baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional seperti yang tercantum di atas, maka ujung tombaknya adalah kurikulum. Dalam suatu kurikulum tentunya terdapat muatan pelajaran, salah satunya adalah pelajaran IPA. Dalam kurikulum dijelaskan bahwa IPA diajarkan di setiap kelas dalam bentuk tematik terpadu. Dalam hal ini permasalahan yang muncul yakni peserta didik hasil belajarnya masih kurang, terutama dalam pembelajaran IPA, hal ini terjadi di dukung karena pembelajaran masih di selenggarakan secara klasikal, salah satunya kurang adanya media

pembelajaran yang menarik minat dan semangat belajar peserta didik sehingga hasil belajarnya pun jauh dari yang di harapkan. Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Penggunaan media menjadikan sesuatu yang bisa memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi konkret kepada peserta didik. Media pembelajaran yang diperlukan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke 21 adalah media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung. Oleh karena itu dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik perlu adanya cara yang dilakukan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik secara langsung.

Dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan di kelas, tentunya mengharapkan hasil belajar yang memuaskan. Namun terkadang hasil belajar dari proses pembelajaran masih saja ada yang

tidak sesuai dengan harapan. Seperti halnya yang terjadi pada peserta didik kelas VI hasil belajarnya pada mata pelajaran IPA masih rendah. Hal ini dibuktikan ketika pembelajaran dilakukan secara klasikal dan tanpa menggunakan media hasil evaluasi dari materi yang sudah dilakukan cukup rendah.

Sesuai dengan pengamatan peneliti tentang fenomena yang terjadi di lapangan, maka dapat dianalisis beberapa faktor yang menjadi penyebab hal tersebut terjadi, diantaranya semangat belajar siswa dipengaruhi oleh suasana belajar yang diciptakan, menurut pengamatan suasana pembelajaran yang terjadi kurang memicu semangat dan antusias siswa dalam belajar karena pembelajaran berlangsung secara konvensional jalan pengajaran pun tampak kaku, selain itu motivasi dalam diri siswa tidak muncul sehingga mengakibatkan siswa tampak murung dan lebih memilih diam dalam belajar,

Maka dari itu hal ini menjadi dasar penulis untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui gambaran mengenai peningkatan hasil belajar siswa kelas VI A dengan

menggunakan media permainan monopoli.

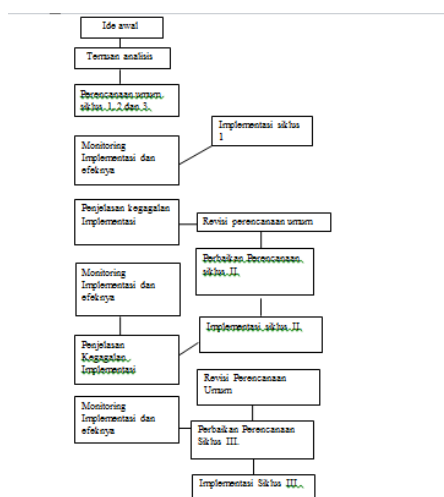
B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau *classroom action research*. Melalui penelitian tindakan kelas masalah-masalah yang terdapat dalam praktek pendidikan dapat dikaji, dievaluasi, dan dipecahkan melalui tindakan-tindakan yang terencana. Hal tersebut senada dengan pendapat Kunandar (2012, hlm. 44) bahwa:

Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain atau kolaborasi dengan jalan merancang, atau melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari tiga siklus dan tindakan, oleh karena itu

peneliti menggunakan desain penelitian dari John Elliot dengan prosedur penelitian terdiri dari identifikasi masalah, penyelidikan, rencana umum, implementasi tindakan, memonitor implementasi, penyelidikan dan merevisi ide umum. Adapun desain penelitian menurut John Elliot digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Penelitian Menurut John Elliot

Berdasarkan desain tersebut, maka penelitian ini dilakukan selama 3 siklus di kelas VI A dengan jumlah peserta didik 27 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen yang sudah dibuat sebelumnya diantaranya adalah lembar observasi, wawancara, lembar kerja peserta didik (LKPD) lembar soal evaluasi. Adapun teknik pengolahan data dilakukan secara kualitatif melalui deskripsi terhadap

seluruh proses kegiatan penelitian untuk memberikan gambaran terhadap variabel-variabel yang baru diteliti. Proses analisis data dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti lembar observasi, lembar wawancara, dan dokumentasi, selain itu teknik kuantitatif juga dilakukan dengan metode kuasi statistik untuk mengolah data penelitian tersebut. Data ini disajikan dalam statistik deskriptif, grafik, tabel, yang mampu menunjukkan kemajuan proses pembelajaran ditinjau dari peningkatan hasil belajar dan rata-rata nilai yang diperoleh seluruh peserta didik, data kuantitatif diperoleh dari nilai tes hasil belajar peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari semua perencanaan penelitian yang telah dibuat. Perencanaan yang dibuat menjadi acuan dalam pelaksanaan tindakan. Perencanaan yang dibuat terangkum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu instrumen juga merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari perencanaan dan pelaksanaan tindakan.

Berdasarkan kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, maka dari setiap siklus dapat dideskripsikan, dianalisis, direfleksikan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran di kelas dan temuan-temuan di kelas terhadap pembelajaran berlangsung. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri di Bandung di kelas VI A.

Langkah awal yang penulis lakukan sebelum penelitian adalah membuat suatu perencanaan terlebih dahulu dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mencakup penentuan indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, model pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan yaitu merancang permainan monopoli. Dikanjutkan dengan melakukan kegiatan pelaksanaan penelitian sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah disusun sebelumnya yang tentunya merujuk kepada sintaks model pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. Selanjutnya penulis melakukan analisis temuan-temuan

yang telah terjadi pada proses penelitian yang kemudian dijadikan bahan refleksi untuk perbaikan kedepannya.

Siklus 1

Siklus 1 terdiri dari 1 tindakan. Materi yang dipelajari mengenai pengertian tata surya dan anggota system tata surya. Pada siklus 1 peserta didik nampak kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, serta masih malu dalam mengungkapkan pendapat dan belajar dengan guru yang belum terbiasa dengan mereka. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan guru baru dan model pembelajaran yang baru yang tentunya dengan menggunakan media pembelajaran yang baru juga bagi mereka. Hal tersebut dapat terlihat ketika beberapa siswa sudah mampu mengungkapkan pendapatnya untuk menjawab pertanyaan guru pada saat apersepsi. Kegiatan apersepsi dimaksudkan untuk memotivasi siswa dan menghubungkan pengetahuan baru dengan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang. Kegiatan

pembelajaran dengan cara berkelompok dimaksudkan agar ketika proses analisis permasalahan yang diberikan oleh guru siswa dapat berbagi pengetahuannya dengan teman dan agar dapat bertukar ide dan pendapat dengan teman satu kelompoknya dengan menggunakan media permainan monopoli. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Laily, et al., (2022) yang menjelaskan bahwa Media permainan monopoli adalah permainan yang dapat dimainkan lebih dari satu orang, permainan ini lebih menekankan kepada penguasaan materi yang akan diajarkan oleh guru. Pada kegiatan berkelompok siklus 1 sifat egois siswa masih terlihat, masih pilih-pilih teman dan kerjasama siswa belum terlihat dengan baik. Siswa masih mengandalkan temannya yang pintar dan masih blum paham betul tentang tata cara bermain media monopoli dengan benar.

Pada kegiatan inti, saat tahap pengenalan masalah, peserta didik masih belum bisa memahami betul tentang luar angkasa dan benda-benda langit. Ketika guru bertanya kepada peserta didik tentang benda langit dan luar angkasa, masih ada peserta didik yang terlihat

kebingungan. Pada saat pembagian kelompok, peserta didik sedikit rebut dan berebut media permainan monopoli, dan saat guru menjelaskan aturan permainan, ada beberapa peserta didik yang ngobrol sehingga menanyakan kembali aturan main monopoli kepada guru. Pada saat mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD, anggota kelompok saling mengandalkan dan saling tunjuk antar teman.

Pada kegiatan akhir, kegiatan menyimpulkan pembelajaran masih kurang interaktif. Peserta didik masih malu-malu dan tidak berani untuk mengungkapkan pendapatnya. Kegiatan evaluasi pun masih diwarnai dengan kebingungan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi.

Setelah semua tahapan pembelajaran dilaksanakan, teknik analisis data pun dilaksanakan. Hasil pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada siklus 1 masih rendah.

Siklus 2

Siklus 2 dilakukan dengan 1 tindakan, dengan materi yang dibahas yaitu Menjelaskan cara kerja system tata surya, menjelaskan karakteristik anggota system tata

surya serta mengurutkan planet berdasarkan ukurannya. Hasil dari kegiatan belajar pada siklus 2 dapat dianalisis dan disimpulkan bahwa masih ada kekurangan-kekurangan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung, namun terjadi peningkatan kecondusifan peserta didik serta antusias peserta didik dalam belajar.

Pada kegiatan awal, semangat dan antusias peserta didik sudah berkembang, namun masih ada peserta didik yang belum bisa kondusif. Selain itu ketika melakukan kegiatan berdoa suasana khidmat. Pada saat kegiatan apersepsi peserta didik sudah mampu untuk mengungkapkan pendapatnya, dan beberapa peserta didik antusias mengacungkan tangan.

Pada kegiatan inti, saat tahap pengenalan masalah, peserta didik sudah sedikit memahami betul tentang luar angkasa dan benda-benda langit. Pada saat pembagian kelompok, peserta didik sedikit rebut dan berebut media permainan monopoli, hal ini terjadi karena mereka sudah tidak sabar ingin segera bermain. Pada saat mempresentasikan hasil pengerjaan

LKPD, peserta didik sudah mulai percaya diri.

Pada kegiatan akhir, kegiatan menyimpulkan pembelajaran sudah cukup interaktif. Peserta didik sudah berani untuk mengungkapkan pendapatnya. Kegiatan evaluasi pun sudah berjalan dengan tertib dan peserta didik terlihat mudah untuk mengerjakannya. Setelah semua tahapan pembelajaran dilaksanakan, teknik analisis data pun dilaksanakan. Hasil pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada siklus 2 mengalami peningkatan..

Siklus 3

Siklus 3 dilaksanakan dengan 1 tindakan, dengan materi yang dibahas yaitu mengklasifikasikan planet dan membuat karya sederhana system tata surya. Berdasarkan hasil temuan esensial pada siklus 3 dapat dianalisis dan disimpulkan bahwa meskipun masih ada kekurangan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung, namun terjadi peningkatan kecondusifan peserta didik serta antusias peserta didik dalam belajar yang sangat pesat.

Pada kegiatan awal, semangat dan antusias peserta didik sudah

sangat berkembang dan peserta didik sudah bisa kondusif. Selain itu ketika melakukan kegiatan berdoa suasana khidmat. Pada saat kegiatan apersepsi peserta didik sudah mampu untuk mengungkapkan pendapatnya, dan beberapa peserta didik antusias mengacungkan tangan.

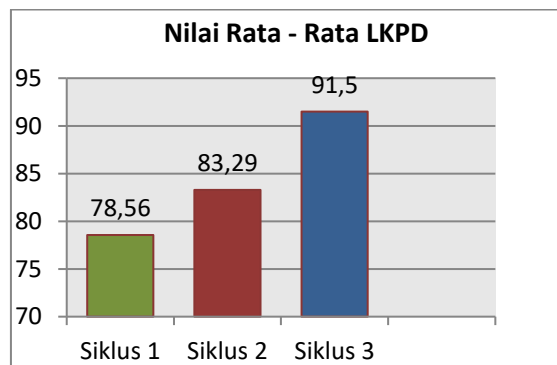
Pada kegiatan inti, saat tahap pengenalan masalah, peserta didik sudah memahami tentang luar angkasa dan benda-benda langit. Pada saat pembagian kelompok, peserta didik sudah sangat kondusif dan tidak sabar untuk bermain media permainan monopoli. Pada saat mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD, peserta didik sudah mulai percaya diri.

Pada kegiatan akhir, kegiatan menyimpulkan pembelajaran sudah cukup interaktif. Peserta didik sudah berani untuk mengungkapkan pendapatnya. Kegiatan evaluasi pun sudah berjalan dengan tertib dan peserta didik terlihat mudah untuk mengerjakannya. Setelah semua tahapan pembelajaran dilaksanakan, teknik analisis data pun dilaksanakan. Hasil pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada siklus 3 mengalami peningkatan yang sangat pesat

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil deskripsi, analisis dan refleksi dari penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dilakukan pembahasan sebagai berikut:

Pelaksanaan siklus 1, 2 dan 3 dilakukan pada waktu yang berbeda, namun jarak pelaksanaannya tidak terlalu jauh. Setiap siklus yang dilaksanakan terjadi perubahan yang signifikan, mulai dari motivasi belajar peserta didik, antusias peserta didik sampai kepada hasil peserta didik yang diharapkan. Hasil belajar yang diharapkan diukur dengan Lembar Kerja Peserta Didik dan soal tes evaluasi.

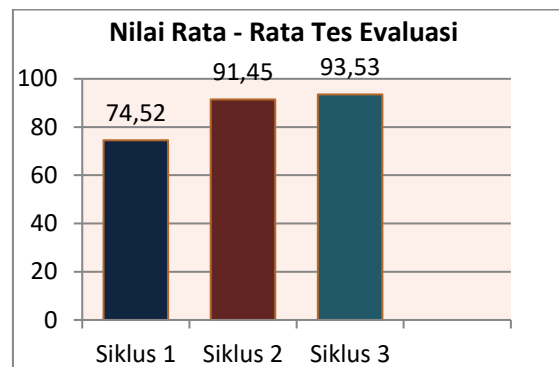
Hasil tes yang dilakukan ternyata mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui Lembar Kerja Peserta Didik dan Tes Evaluasi dapat lihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 1 Peningkatan Nilai rata-rata Lembar Kerja Peserta Didik

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik melalui Lembar Kerja Peserta Didik. Pada siklus 1 rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 78.56, pada siklus 2 rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 83.29 dan presentase peningkatan hasil belajarnya mencapai 4,73%, dan pada siklus 3 mendapatkan nilai rata-rata 91.50 dan presentase peningkatan hasil belajarnya mencapai 8,21 %. Hal ini bisa terjadi karena dari setiap siklus ke siklus lainnya peserta didik semakin memahami bagaimana belajar dengan menggunakan media permainan monopoli, sehingga mereka dengan mudah bisa mengkontruksi pengetahuannya sendiri melalui media monopoli tersebut.

Begitupun dengan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh melalui tes evaluasi mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 2 Peningkatan Nilai rata-rata Tes Evaluasi.

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik melalui tes evaluasi. Pada siklus 1 rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 74.52, pada siklus 2 rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 91.45 dengan presentase peningkatan hasil belajarnya mencapai 16,93% dan pada siklus 3 mendapatkan nilai rata-rata 93.53 dengan presentase peningkatan hasil belajarnya mencapai 2,08%. Hal ini bisa terjadi karena dari setiap siklus ke siklus lainnya peserta didik semakin memahami bagaimana belajar dengan menggunakan media permainan monopoli, sehingga mereka dengan mudah bisa mengkontruksi pengetahuannya sendiri melalui media monopoli tersebut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan pada bab

sebelumnya berkaitan dengan proses dan hasil yang diharapkan pada pembelajaran IPA materi tata surya dengan menggunakan media permainan monopoli diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPA materi tata surya dengan menggunakan media permainan monopoli permainan dilakukan dengan disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas. Pada penelitian ini, materi yang dibahas mengenai tata surya, sehingga isi dari media permainan monopoli semuanya berhubungan dengan tata surya. Dalam permainan monopoli ini terdapat papan permainan dan terdapat 4 kartu yang ada didalam permainan tersebut, kartu yang dimaksud adalah kartu langkah, kartu baca, kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Setiap peserta didik dalam kelompoknya bermain monopoli sesuai dengan buku panduan yang ada.

2. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media permainan monopoli meningkat dengan baik, yakni siklus 1 mencapai rata-rata 78.56 dengan kriteria sedang, siklus II mencapai rata-rata 83,29 dengan kriteria

kriteria cukup tinggi dan mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 4.73% dari siklus ke 1, siklus III mencapai rata-rata 91.5 dengan kriteria tinggi dan mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 8.21%. Hasil belajar peserta didik tercermin pada. Oleh karena itu, hasil belajar setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari hasil pengerjaan LKPD dan tes evaluasi yang semakin meningkat di setiap siklusnya.

Adapun rekomendasi yang penulis berikan yaitu sebagai berikut.

1. Dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media permainan monopoli sebaiknya guru mempersiapkan segala sesuatunya secara matang baik itu Rpp, Media, Bahan evaluasi dan sebagainya dengan memperhatikan tahapan-tahapan model yang akan digunakan sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

2. Media permainan monopoli dapat dijadikan pertimbangan bagi guru dalam proses pembelajaran karena media permainan monopoli ini akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

mengkontruksi pengetahuannya sendiri lewat permainan yang mereka lakukan yang tentunya tidak akan membosankan saat belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik apabila media permainan monopoli ini dapat digunakan dengan baik dan optimal

3. Untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan mengurangi berbagai hambatan yang dialami peserta didik pada materi tata surya dengan menggunakan media permainan monopoli, maka guru hendaknya menyajikan materi secara lengkap dalam setiap kartu yang ada pada permainan monopoli tersebut sebanyak-banyaknya, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anak Bangsa. (2003). *Undang undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. Bandung: Wahana Anak Bangsa.
- Deswayati, Kadek, et al., (2021). *Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*.
- Fadilah, Nunik Uswatun. (2020). *Media Pembelajaran*.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nurmalia, Laily, et.al., (2022). *Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi "Sumber Energi" Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI*.
- Nurazizah. (2015). *Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*.
- Nurkumala, Farida. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Edide Infografika.
- Roopii, Muhammad.dkk (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Lombok Timur : Universitas Hamzanwadi Press.
- Sapriati, Amalia, dkk. (2021). *Pembelajaran IPA di SD Edisi 2*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Setiamihardja,R. (2012). *Evaluasi Pembelajaran (Assessment Based Classroom)*. Bandung: HSSA Press.
- Silabus.Web.id. (2022). *Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam*.
- Yulianti , Cicicn (2022). *Tata Surya: Pengertian, Teori, dan Anggotanya, dari Matahari hingga Meteor*.
- Zakki, (2020). *Pengertian Hasil Belajar | Definisi, Fungsi, Tujuan, Faktor [Lengkap]*.