



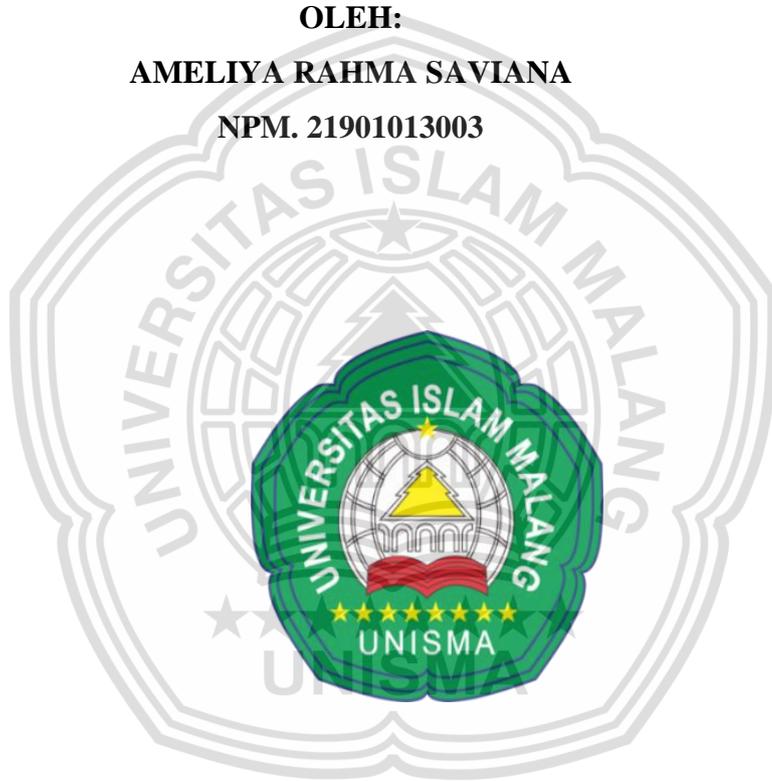
**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY  
GAME OF SMART SAINS TERHADAP HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS  
V SDN 01 BANJAREJO NGANTANG**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**AMELIYA RAHMA SAVIANA**

**NPM. 21901013003**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**2023**

## ABSTRAK

Saviana, Ameliya Rahma, 2023. *penggunaan media pembelajaran monopoly game of smart sains terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ipa di kelas V SDN 01 Banjarejo NgantangNgantang Malang. Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. H. Muhammad Hanif, M.Pd.I Pembimbing 2: Devi Wahyu Ertanti, S.Pd. M. Pd

**Kata kunci:** monopoly games of smart sains, hasil belajar.

Media pembelajaran monopoly games of smart sains adalah metode yang menarik yang dapat membantu memahami serta meningkatkan hasil belajar dalam dalam pelajaran IPA, kemudahan penggunaan media pembelajaran monopoly games of smart sains pada siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa SDN 01 Banjarejo NgantangNgantang masih menggunakan metode pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih menggunakan buku tema, dan pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan tentunya pembelajaran ini masih bersifat *teaching centered learning*.

Pendekatan dan Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara siklus berulang, setiap siklus meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dari penelitian yang dilakukan memperoleh hasil penelitian sebagai berikut: Pertama, media pembelajaran monopoly games of smart sains dapat meningkatkan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 01 Banjarejo NgantangNgantang yaitu, penerapan media monopoly games of smart sains terhadap hasil belajar perta didik dapat dilihat pada pra siklus, siklus I dan siklus II yang adanya peningkatan. Penerapan media monopoly games of smart sains pada siklus I menjelaskan tentang kegiatan inti terlebih dahulu tentang media pembelajaran monopoly games of smart sains materi zat tunggal dan zat campuran, siswa diarahkan untuk berhitung 1-8 untuk membentuk kelompok, perwakilan semua ketua kelompok untuk maju kedepan dan bermain sambil belajar dengan menggunakan media monopoly games of smart sains. Pada siklus I data yang diperoleh masih kurang maksimal jadi di adakannya siklus II. Pada siklus II ini menggunakan lembar kerja siswa (LKPD) untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi zat tunggal dan zat campuran, pada siklus II ini data sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

1. Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan membuahkan sebuah kesimpulan: Hasil observasi yang didapat menunjukkan penerapan media pembelajaran monopoly games of smart sains dapat dilaksanakan dan terlaksana dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya perolehan nilai ketika pelaksanaan observasi aktivitas siswa. Sedangkan hasil nilai aktivitas siswa pada siklus I yaitu 83,75% (baik) dan mengalami peningkatan menjadi 98,6% ( sangat baik ) pada siklus II.

2. Terdapat peningkatan pemahaman dengan dilihat dari hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Banjarejo NgantangNgantang Malang pada mata Pelajaran IPA. Hal ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran monopoly *games of smart sains* yaitu dengan melihat ketuntasan belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada kegiatan pra siklus sebelum menerapkan media pembelajaran monopoly *games of smart sains* diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 21,2% (sangat kurang) dengan nilai rata-rata 67 (kurang). Kemudian pada saat siklus I mengalami peningkatan dengan nilai persentase ketuntasan 45,4% (sangat kurang) dan nilai rata-rata kelas 45,4 (sangat kurang) sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan nilai persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 78,7% (baik) dan nilai rata-rata kelas sebesar 80,7 (baik). Hal ini membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran monopoly *games of smart sains* dikatakan berhasil dan termasuk kriteria yang baik.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Berdasarkan observasi pada tanggal 25 Mei 2023 di SDN 01 Banjarejo Ngantang, peserta didik mengikuti pembiasaan pagi sebelum memulai pembelajaran, yakni baca tulis al-qur'an. Kemudian memasuki kelas masing-masing, dan berdo'a bersama didalam kelas yang dipandu oleh ketua kelas, dan dilanjutkan dengan apersepsi kepada peserta didik.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 25 Mei 2023 dengan guru kelas V SDN 01 Banjarejo Ngantang, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih menggunakan buku tema, dan pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan tentunya pembelajaran ini masih bersifat *teaching centered learning*. Menggunakan media pembelajaran di kelas membutuhkan persiapan waktu dan biaya oleh guru, sehingga masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Dikatakan dengan demikian karena media pembelajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien. Dalam proses pembelajaran, terdapat sistem yang harus kita perhatikan dengan baik. Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan sebuah proses belajar yang efektif. Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku

sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna. Pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan keterampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar.

Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan pelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media yang paling baik, menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dapat dilaksanakan dengan mengadopsi beberapa permainan yang sederhana. Tidak mudah bagi guru untuk memilih media yang paling baik di antara begitu banyak alat yang tersedia. Setiap alat pendidikan mempunyai kebaikan dan kekurangannya, tetapi semua dapat memberi bantuan menurut hakikat masing-masing

Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat untuk mata pelajaran tertentu menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Hal ini dilakukan demi memenuhi kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran permainan seperti monopoly game smart sains memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6)

permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul penggunaan media pembelajaran monopoly *game of smart sains* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 01 Banjarejo NgantangNgantang. Inilah yang menjadikan penulis tertarik untuk memberikan pandangan serta meneliti penggunaan pada media pembelajaran monopoly *game of smart sains* tersebut.

### **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana media pembelajaran Monopoly *Games of Smart sains* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 1 Banjarejo Ngantang ?
2. Bagaimana media pembelajaran Monopoly *Games of Smart sains* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pembelajaran IPA di kelas V SDN Banjarejo Ngantang ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam peneltian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Sebarapa besar Hasil belajar IPA peserta didik pada kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran Monopoly *Game of Smart sains* pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 1 Banjarejo Ngantang.
2. Untuk mengetahui respon siswa dengan diterapkannya media pembelajaran Monopoly *Game of Smart sains* pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 1 Banjarejo Ngantang.

#### D. Manfaat Penelitian

##### 1. Secara teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini bisa bermanfaat, yaitu:

- a. Bahwa penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi bagi semua pihak terkhusus bagi sekolah yang belum menerapkan metode penggunaan metode pembelajaran monopoly *game of smart sains* pada mata pelajaran IPA.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan rujukan bagi penelitian yang memusatkan tentang menerapkan metode penggunaan metode pembelajaran monopoly *game of smart sains* pada mata pelajaran IPA.

##### 2. Secara praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi siswa  
Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA dan dapat melatih siswa untuk belajar kreatif dan inovatif, dan untuk menemukan pengetahuan, mengembangkan wawasan, meningkatkan kemampuan.
- b. Bagi guru  
Dapat memberikan ide kreatif dalam memilih media yang sesuai dalam membangkitkan minat bakat siswa. Dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi menarik.

c. Bagi sekolah

Sebagai sumbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa disekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

d. Bagi penulis

Dengan adanya penelitian ini, penulis atau peneliti dapat menambah wawasan dan keilmuan serta pengalaman dalam dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran monopoly game smart sains terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

e. Bagi penelitian lain

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk penelitian selanjutnya, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran monopoly game smart sains terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dapat juga dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian selanjutnya.

### E. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran monopoly *game of smart sains*

Media pembelajran monopoly. Adalah suatu media permainan yang dikemas dalam suatu permainan monopoly. Media pembelajaran monopoly juga merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran monopoly yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran monopoly *game of smart sains* berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mendorong peserta didik

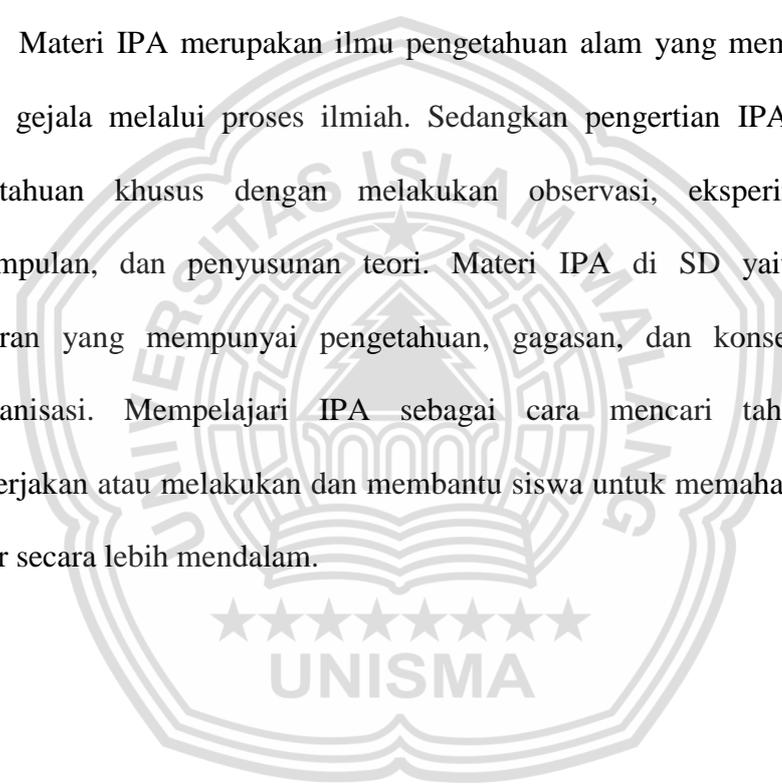
lebih termotivasi, lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

2. Hasil belajar peserta didik

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, efektif, maupun psikomotor.

3. Mata pelajaran IPA SD kelas V

Materi IPA merupakan ilmu pengetahuan alam yang mempelajari gejala gejala melalui proses ilmiah. Sedangkan pengertian IPA adalah pengetahuan khusus dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, dan penyusunan teori. Materi IPA di SD yaitu mata pelajaran yang mempunyai pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi. Mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu, cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian di kelas V SDN 01 Banjarejo Ngantang Malang, dengan menerapkan media pembelajaran monopoly games of smart sains pada mata pelajaran IPA materi zat tunggal dan zat campuran dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Hasil observasi yang didapat menunjukkan penerapan media pembelajaran monopoly games of smart sains dapat dilaksanakan dan terlaksana dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya perolehan nilai ketika pelaksanaan observasi aktivitas siswa. Sedangkan hasil nilai aktivitas siswa pada siklus I yaitu 83,75 % ( baik ) dan mengalami peningkatan menjadi 98,6% ( sangat baik ) pada siklus II.
2. Terdapat peningkatan pemahaman dengan dilihat dari hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Banjarejo Ngantang Malang pada mata Pelajaran IPA materi zat campuran dan zat tunggal . Hal ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran monopoly games of smart sains yaitu dengan melihat ketuntasan belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada kegiatan pra siklus sebelum menerapkan media pembelajaran monopoly *games of smart sains* diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 21,2% (sangat kurang) dengan nilai rata-rata 67 (kurang). Kemudian pada saat siklus I mengalami peningkatan dengan nilai persentase ketuntasan 45,4% (sangat kurang) dan nilai rata-rata kelas 45,4 (sangat kurang) sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan lagi

dengan nilai persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 78,7% (baik) dan nilai rata-rata kelas sebesar 80,7 (baik). Hal ini membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran monopoly *games of smart sains* dikatakan berhasil dan termasuk kriteria yang baik.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian di kelas V SDN 01 Banjarejo NgantangNgantang Malang, dengan menerapkan media pembelajaran monopoly *games of smart sains* pada mata pelajaran IPA materi zat tunggal dan zat campuran maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal di bawah ini :

1. .Bagi guru khususnya guru IPA kelas V diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran *games smart sains* sesuai dengan materi yang akan diajarkan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dengan menggunakan metode ini siswa dapat lebih tertarik dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa menjadi lebih berminat dalam belajar dan juga mudah memahami materi yang sedang diajarkan.
2. Bagi siswa sendiri, diharapkan agar lebih bersemangat dalam belajar dan disarankan untuk berani atau tidak takut dalam memberikan pendapat atau bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang kurang dimengerti.
3. Bagi peneliti lain, disarankan untuk melakukan penelitian yang sejenis pada materi dan sekolah lainnya agar diperoleh hasil penelitian yang lebih sempurna dan bermanfaat sebagai baha informasi bagi dunia pendidikan

## DAFTAR RUJUKAN

- Andri Kurniawan, Y. A. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang Sumatera Barat: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Ardiyanto, R. (2014). *Benda Benda Disekitar Kita Seri Pembelajaran Tematik* . Sukoharjo: CV Hasan Pratama.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran* . Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Darodjat. (2021). *Media Pembelajaran* . Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Dr. Ajat Rukayat, M. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas Classroom Action Research* . Yogyakarta : DEEPUBLISH .
- Ertanti, D. W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Pada Mata Pelajaran Untuk Meningkatkan prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Modeling Jurnal Program Studi PGMI*, 12.
- Farhana. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS RECOUNT PADA SISWA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PEMETAAN SEMANTIK. 66-75.
- Faujiah, S. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran . *JURNAL TELEKOMUNIKASI, KENDALI DAN LISTRIK*, 83.
- Firdaus, M. A. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru ( Anggota IKAPI ).
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran* . Tahta Media Group .
- Iskandar, A. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru* . Jakarta : Bentari Buana Murni.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran* . Banjarmasin: Antasari Press.
- Jihad, A. &. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Mayadnya, I. P. (2022). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas* . Sleman : CV Budi Utama.
- Media Pembelajaran*. (2009). Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Milawati, M. (2021). *Media Pembelajaran* . Tahta Media Group.
- Muakhirin, B. (2014). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI . *PENDEKATAN*, 52-53.
- Muhammad Ilham, L. M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada . *Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD*, 5056.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.

- Nana Sudjana, D. A. (2013). *Media Pengajaran* . Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Naziah, S. T. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama . *Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar* , 109-20.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Bogor: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Nurhasanah, A. S. (2016). MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA. *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 130.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK. *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*, 176-177.
- Nursifa Faujiah, S. N. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. 83.
- Oemar, H. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Prihantoro. (2019). MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 52-53.
- Rahmad, A. (2021). *Media Pembelajaran* . Sukoharjo: Tahta Media.
- Ramli. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rusman. (2014). *Model Model Pembelajaran* . Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- Septatiningtyas, M. D. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Setria Utama Rizal, D. (2016). *Media Pembelajaran*. Bekasi: Penerbit Nurani .
- Silahuddin, A. (2022). PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA . *PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG*, 162-175 .
- Sujana. (2013). *Pendidikan IPA*. Bandung: Rizqi Press.
- Sujitno. (2023). *Media Monopoli Siswa Mudah Belajar Akuntansi* . Indramayu : Adanu Abimata.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo.
- Sumiharsono, R. (2018). *Media Pembelajaran* . Jember: CV Pustaka Abadi .
- Tanjung, M. A. (2016). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Games Lorong Waktu. *Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah* , 1-4.