

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut Crow and Crow (1958) Pendidikan adalah suatu proses proses yang berisi berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi kegenerasi (Annisa, 2022). Pendidikan juga merupakan suatu cara untuk memberi pertolongan secara sadar dan sengaja kepada seorang anak (yang belum dewasa) dalam pertumbuhannya menuju ke arah kedewasaan dalam arti dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab susila atas segala tindakannya dalam pilihannya sendiri dan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat mendapat keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Syahfitri & Rambe, 2023).

Pendidikan ditentukan oleh kualitas proses pendidikannya sehingga mata pelajaran Pendidikan Ilmu Sosial suatu bidang pelajaran yang membicarakan atau menitik beratkan pada pemahaman dan penghayatan akan ilmu Sosial, dengan demikian pendidikan ilmu Sosial yang merupakan tujuan pendidikan Nasional dengan kata lain bahwa pelajaran pendidikan sosial sendiri secara garis besarnya memberi isi kepada tercapainya pendidikan Nasional (Rahmawati, 2023).

Ahmad D. Marimba (2012) berpendapat Pendidikan adalah proses bimbingan atau bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya keperibadian yang utama (Rambe et al., 2022). Menurut UUD 1945 Pendidikan sekolah dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencentak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya.

Dalam UU NO.20 Tahun 2003 di jelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menjadikan susunan pembelajaran dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, ahlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 1 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. Untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru SD, yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar.

Guru SD adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di zaman perkembangan teknologi. Keberhasilan perkembangan mutu pendidikan di pengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, siswa itu sendiri, mata pelajaran, orang tua, dan guru, paling tidak guru harus menguasai dan tampil dalam mengajarkan materi (Marsela et al., 2023). Maka pelaksanaan dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi sangat penting untuk bertransformasi mengatasi berbagai masalah masalah sosial. Salah satu tujuan dari pendidikan IPS adalah mencetak calon penerus bangsa yaitu generasi milenial dan gen z untuk memiliki sikap patuh, bertanggung jawab, dan berjiwa sosial. Melalui pendidikan IPS, generasi milenial dan gen z diharapkan dapat memahami nilai-nilai sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang penting dalam kehidupan bermasyarakat (Ixfina et al., 2024).

UNESCO mengemukakan, seorang pendidik harus mampu menciptakan teori belajar sepanjang hayat (*life long learning*) dan bagaimana belajar (*learning how to learn*). Teori ini bertumpu pada empat pilar pendidikan yaitu *learning to know* (belajar mengetahui), *learning to do* (belajar berbuat), *learning to be* (belajar menjadi dirinya), dan *learning to live together* (belajar hidup bersama). pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan manusia dewasa untuk mengembangkan kemampuan anak melalui bimbingan, mendidik dan latihan untuk peranannya di masa depan. Sebagai suatu usaha atau lembaga kemanusiaan di dalam pendidikan dilakukan usaha yang penuh tujuan dengan cara hati-hati atau cermat. Dalam hal ini menekankan bahwa usaha pendidikan yang penuh tujuan ideal bagi pembentukan kepribadian generasi muda yang berilmu, beriman dan bertaqwa dalam prilakunya harus dilakukan dengan cara-cara pengelolaan yang baik.

Pendidikan bertujuan mencetak anak didik yang beriman. Wujud tujuan itu adalah akhlak anak didik yang mengacu pada kurikulum yang diterapkan dalam pendidikan yang dilaksanakan di berbagai lembaga, baik lembaga pendidikan formal

maupun nonformal. Pendidikan bertujuan untuk membangun karakter anak didik yang kuat menghadapi berbagai cobaan dalam kehidupan dan telaten, sabar, serta cerdas dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Peran pendidik yaitu melaksanakan *Inspiring Teaching*, yaitu melalui kegiatan mengajar mampu mengilhami murid-muridnya, Maksudnya, pendidik yang mengembangkan gagasan-gagasan besar dari peserta didik untuk lebih diperdalam lagi selama proses pembelajaran berlangsung, baik itu didalam kelas maupun di luar kelas, karena hal itu dapat meningkatkan mutu pendidikan (Violla et al., n.d.) . Meningkatkan mutu pendidikan merupakan menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru, yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar.

Guru adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di era pesatnya perkembangan teknologi. Dengan demikian tantangan guru dalam mengajar akan semakin kompleks. Saat ini siswa cenderung mengharapkan guru mengajar dengan lebih santai dan menggairahkan. Permasalahan yang sering terjadi adalah masalah kepribadian guru dan kompetensi, kecakapan dalam mengajar, yang antara lain mencakup ketepatan pemilihan metode, model, pendekatan, strategi, motivasi, improvisasi, serta evaluasi. Kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa.

Biasanya guru menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran. Menerangkan Melalui model pembelajaran konvensional dan metode ceramah, siswa akan lebih banyak memiliki pengetahuan, namun pengetahuan itu hanya diterima dari informasi guru, akibatnya pembelajaran menjadi kurang bermakna karena ilmu pengetahuan yang didapat oleh siswa mudah terlupakan. Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien serta mengena pada tujuan yang diharapkan (Manik et al., 2023).

Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu, guru harus menguasai teknik penyajian, atau biasanya disebut dengan metode mengajar. Setiap materi yang akan disampaikan harus menggunakan metode yang tepat, karena dengan menggunakan metode belajar yang berbeda akan mempengaruhi siswa dalam menerima pelajaran. Ilmu Pengetahuan sosial sebagai salah satu mata pelajaran pada setiap jenjang pendidikan formal yang memberikan peran penting. Ilmu Pengetahuan sosial

merupakan suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di sekitar baik individu maupun universal .

Melalui pembelajaran IPS dapat mengatasi permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat. Salah satu tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ialah memperoleh bekal pengetahuan konsep dan keterampilan IPS sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs. Berdasarkan kebiasaan yang sering terjadi dalam proses belajarmengajar guru cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas dan tidak divariasikan dengan media. Ketiga metode ini sesungguhnya dapat secara efektif digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, namun selama ini guru hanya menekankan pembelajaran IPS secara teori saja, penerapan media ataupun alat peraga dalam penyampaian materi pembelajaran pada mata pelajaran IPS masih kurang.

Dadan Djuanda berpendapat Media merupakan alat bantu peserta didik agar pembelajaran lebih baik. media pembelajaran berperan penting dalam segala sesuatu yang dapat digunakan baik itu metode maupun teknik yang digunakan dalam mengefektifkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya kegunaan media pembelajaran antara lain adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa (R. Septianingsih,D. Safitri, 2023).

Menurut Husna Media permainan monopoli ialah permainan yang sering dimainkan oleh seluruh kalangan,dari anak-anak maupun dewasa. hal ini membuat peneliti untuk memodifikasi media permainan monopoli sesuai dengan materi pembelajaran IPS dalam kebutuhan. peneliti memodifikasi media monopoli agar lebih sinkron pada pembelajaran, serta menarik dan menyenangkan yang menghasilkan belajar sambil bermain untuk semua kalangan pelajar atau siswa. pentingnya media permainan monopoli ini dapat melatih daya ingat peserta didik serta menguasai baik itu materi dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Melalui media permainan monopoli ini peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan serta adanya variasi yang dilakukan dalam hal kegunaan media permainan monopoli yang berpusat pada peserta didik (Kurniawati et al., 2021). Alasan peneliti memilih media monopoli dalam pembelajaran IPS, merupakan adanya hubungan pemilihan materi pada pembelajaran IPS tentang sejarah masuknya

penjajahan belanda dan jepang yang menggunakan sistem kolonialisme dan memonopoli perdagangan di Indonesia, hal ini digunakan untuk memperkenalkan monopoli kepada peserta didik selain sebagai media ajar juga sebagai materi yang diangkat dalam proses pembelajaran materi IPS.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Ada beberapa masalah yang saya temukan pada observasi penelitian kali ini, yaitu:

1. Kurangnya metode pengajaran yang bervariasi dalam memberikan ilmu pengetahuan pada anak didik sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan bosan dalam proses belajar mengajar.
2. Masih ada guru yang belum maksimal menerapkan metode dalam mengembangkan kecerdasan kognitif dalam proses pembelajaran.
3. Proses pembelajaran IPS yang selama ini terjadi berpusat pada guru sehingga perlu dilakukannya suatu proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam memperoleh informasi atau pengetahuan.
4. Selama proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan media gambar saja sehingga diperlukan variasi penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran IPS agar guru tidak cenderung menggunakan media seperti buku, peta, globe dan gambar tokoh pahlawan secara terus-menerus.
5. Selama ini, informasi atau pengetahuan diperoleh melalui buku-buku IPS saja sehingga pengembangan media untuk pembelajaran IPS yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaannya diperlukan. Media yang dikembangkan yaitu monopoli game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD

## **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, ada beberapa masalah yang hadir, maka dari itu supaya penelitian ini bisa dilaksanakan maka fokus peneliti ini dibatasi. penelitian ini dibatasi untuk menumbuhkan kecerdasan kognitif melalui Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti fokus pada masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Pembatasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Permainan Monopoli dikembangkan bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran IPS di kelas V SD pada materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah khususnya Standar Kompetensi 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam menyiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.
2. Pengembangan, Kelayakan Media Monopoli permainan Pengembangan media permainan monopoli akan didasarkan pada analisis kebutuhan dan studi literatur. Kelayakan media permainan monopoli diukur berdasarkan hasil validasi oleh ahli. Keefektifan media permainan monopoli diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar kognitif dan tanggapan guru dan siswa yang telah menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPS.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah dikemukakan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian adalah :

1. Bagaimanakah Kelayakan media permainan monopoli untuk proses pembelajaran IPS siswa kelas V SDN.101751 Desa Klambir lima ?
2. Bagaimana Keefektifan murid sebelum dan setelah mengikuti permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran IPS di SDN 101751 Desa Klambir lima ?
3. Bagaimana Kepraktisan serta Kevalidan proses pembelajaran IPS sebelum dan setelah mengikuti permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan di SDN.101751 Desa Klambir Lima ?

#### **1.5. Tujuan Pengembangan**

1. Mengetahui Mengetahui sejauhmana Kelayakan media dalam permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS pada siswa kelas V di SDN 101751 Desa klambir lima kecamatan hamparan perak, kab Deli Serdang, Sumatera Utara.

2. Mengetahui sejauhmana Keefektifan murid sebelum dan setelah mengikuti permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran IPS di SDN 101751 Desa Klambir lima

3. Mengetahui sejauhmana Kepraktisan serta Kevalidan proses pembelajaran IPS sebelum dan setelah mengikuti permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan di SDN.101751 Desa Klambir Lima

Hasil Penelitian Ini diharapkan bisa memberi manfaat sebagai berikut.

a. Manfaat teoritis

- 1) Menjadi Landasan teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya serta diharapkan dapat memperkaya cara pengajaran yang lebih bervariasi dilingkungan pendidikan.
- 2) memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan anak sekolah dasar, yaitu upaya guru untuk meningkatkan kemampuan dan minat murid dalam berliterasi pada proses pembelajaran IPS dalam mengikuti permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan
- 3) Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kemampuan dan minat murid dalam berliterasi serta meningkatkan kemampuan dalam mencerna pelajaran IPS Di permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi anak

Bagi siswa yaitu dapat meningkatkan kemampuan berliterasi didalam memahami pelajaran IPS dengan melalui permainan monopoli berbasis

papan ilmu pengetahuan di SDN 101751 Desa Klambir Lima dan Dapat meningkatkan kecerdasan Kognitif anak dengan cara bermain games.

2) Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan minat murid dalam berliterasi setelah mengikuti permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan dan Mendapat pengetahuan baru Tentang meningkatkan kecerdasan Kognitif anak menggunakan metode games papan permainan ilmu pengetahuan.

3) Bagi Sekolah

menggunakan metode permainan ilmu pengetahuan ini bisa memberikan referensi dalam meningkatkan kecerdasan Kognitif anak sekolah dasar, meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang lebih bervariasi dan agar dapat juga secara langsung permasalahan sarana yang dibutuhkan di sekolah untuk mendukung pembelajaran siswa mendapatkan materi yang lebih baik sehingga dapat menambah pengetahuan dan pengalaman.

4) Bagi guru

yaitu melalui penelitian ini guru dapat mengetahui bahwa meningkatkan kemampuan murid didik berliterasi serta memahami suatu pembelajaran dengan cara permainan monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan di SDN.101751 Desa Klambir lima.

## 1.6. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian mengenai Media Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan adalah :

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan monopoli. Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang diadopsi dari permainan monopoli. Dalam media permainan monopoli akan memuat materi pada mata pelajaran IPS siswa kelas V yaitu sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah yang terdiri dari kronologi pendudukan Belanda di Indonesia, VOC, penerapan kerja paksa, perlawanan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda, kronologi pendudukan Jepang di Indonesia, cara Jepang menarik simpati rakyat Indonesia, perlawanan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Jepang (Basri & Siregar, 2024).

Media monopoli game ini dibuat dalam 2 seri yaitu seri pertama memuat materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajahan Belanda dan seri kedua memuat materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajahan Jepang. Tujuan pengembangan media permainan monopoli agar dapat digunakan sebagai media dalam materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah, sebagai sarana transformasi pengetahuan kepada siswa, membantu siswa untuk menguasai materi. Pengembangan media monopoli game ini memiliki perbedaan dengan permainan monopoli pada umumnya, perbedaannya adalah sebagai berikut:

- a. Permainan monopoli pada umumnya bertujuan untuk penguasaan harta namun media monopoli game bertujuan untuk menguasai pengetahuan dengan banyaknya poin yang terkumpul dalam menjawab pertanyaan.
- b. Pada umumnya permainan monopoli memuat kompleks negara- negara, bandara, dan stasiun.

Sedangkan media permainan monopoli terdiri dari petak petak yang berisi gambar-gambar bendera penjajah Indonesia yaitu belanda serta jepang dan tokoh pahlawan Indonesia. Media permainan monopoli dibuat menggunakan kertas karton manila dengan ukuran lebih kurang lebar 60 cm x panjang 40 cm.

c. Kartu kepemilikan tanah, stasiun atau terminal yang terdapat pada permainan monopoli dimodifikasi menjadi kartupertanyaan yang berisi soal terkait materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah.

d. Kartu kesempatan dan Kartu dana umum dalam media monopoli game dimodifikasi sebagai kartu misteri / mystery card yang berisi penambahan atau pengurangan nilai dan kartu bebas penjara.

e. Setiap pemain yang sampai pada petak-petak berisi gambar materi tokoh penjajahan dan tokoh pahlawan wajib menjawab soal yang ada di kartu pertanyaan.

f. Setiap petak yang memiliki kelompok gambar yang sama apabila pertanyaan pada petak tersebut sudah dijawab dan

benar maka masih ada kesempatan untuk menjawab soal lagi karena setiap kelompok petak dengan gambar yang sama terdapat 4 pertanyaan. Apabila jawaban salah, maka soal tersebut dianulir namun dapat dijawab oleh pemain lainnya.

g. Media permainan monopoli tidak menggunakan uang namun diganti dengan mengumpulkan poin/skor Media monopoli game terdiri dari satu

set permainan yang terdiri dari :

1. Papan Media permainan Monopoli merupakan papan yang digunakan untuk permainan dalam proses pembelajaran IPS kelas V SD pada materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah. Papan ini berbentuk persegi dengan ukuran 60 cm x 40 cm. Pada papan monopoli game terdapat beberapa komponen, antara lain (1) Judul Media, (2) Petak permainan yang terdiri dari 1 petak Mulai, 2 petak masuk penjara, 2 petak mystery card, 1 petak pengurangan nilai/zonk, 15 petak gambar bendera penjajah dan pahlawan Indonesia.
2. Kartu Pertanyaan Monopoli permainan Media pembelajaran monopoli game yang dikembangkan dilengkapi dengan pertanyaan yang berhubungan dengan materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah. Kartu pertanyaan dikelompokkan dalam 15 gambar sesuai dengan gambar pada bidak bidaknya. Tiap bidak gambar terdapat 4 pertanyaan sehingga berjumlah 60 pertanyaan.
3. Kartu misteri/mystery card merupakan kartu permainan Monopoli, Kartu ini berisi penambahan nilai dan pengurangan nilai, kartu bebas penjara serta perintah-perintah yang harus dilaksanakan oleh pemain seperti menyanyikan lagu nasional dan lainnya.
4. Lembar Poin permainan Monopoli Lembar poin merupakan suatu bentuk penghargaan yang diberikan kepada siswa ketika siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar.
5. Bidak-Bidak Permainan dan Dadu Bidak-bidak permainan yang digunakan dalam media permainan monopoli
6. Buku Petunjuk Permainan Monopoli Untuk mempermudah dalam memahami cara permainan monopoli. Selain petunjuk permainan, buku ini juga memuat penjelasan gambar petak permainan monopoli. Penjelasan ini berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami makna gambar dalam petak dan menuntun siswa untuk mempelajari tokoh-tokoh dalam sejarah perjuangan Indonesia

melawan penjajah.

### **1.7. Pentingnya Pengembangan**

Dalam penelitian ini, pengembangan media permainan monopoli dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, yaitu;

- a. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- b. Media pembelajaran yang dapat menjadi sarana penunjang dalam pembelajaran adalah media monopoli game.
- c. Salah satu faktor pendukung yang dapat mempengaruhi proses belajar siswa adalah sarana prasarana, secara khusus adalah ketersediaan media pembelajaran. Itulah sebabnya perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

### **1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam pengembangan media permainan monopoli ini terdapat keterbatasan yaitu tahap pengembangan media hanya sampai pada dihasilkannya produk media permainan monopoli yang layak dan efektif dalam pembelajaran IPS kelas V khususnya materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah serta berdampak pada peningkatan hasil belajar IPS. Produk media yang dihasilkan tidak didiseminasikan atau disebarluaskan pada masyarakat karena pengujian produk masih dalam lingkup kecil yaitu di SDN.101751 Desa Klambir lima

### **1.9. Definisi Istilah**

Definisi Istilah Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai suatu istilah-istilah kunci yang dipergunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batasan batasan istilah sebagai berikut:

## **1. Media pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau informasi yang bertujuan untuk mempermudah dengan tujuan memberikan pengajaran. Dalam proses melakukan pembelajaran ada upaya yang harus dilakukan dalam perancangan media pada proses pembelajaran. Upaya yang harus dilakukan oleh tenaga pengajar yaitu merencanakan serta melaksanakan pelajaran dengan maksimal. Dalam kegiatan pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang baik dan menarik agar dapat meningkatkan serta mengembangkan daya tarik belajar siswa. (May Sela et al., 2023)

## **2. Permainan Monopoli**

monopoli merupakan suatu permainan papan (board game) dan permainan berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Permainan ini mengacu pada penguasaan harta. Permainan yang memiliki tanah, rumah dan hotel adalah pemenangnya. (Jian & Nordin, 2023)

Beberapa cara main Monopoli meliputi:

1. Menentukan urutan pemain, umumnya dengan mengelilingi gambar atau memilih bidak-bidak.
2. Membeli dan menyewa properti yang sesuai dengan strategi pemain.
3. Menjalankan anggota pelaku untuk mengumpulkan uang atau menghasilkan sumber daya.
4. Menukar dan menjual produk yang dihasilkan oleh anggota pelaku.