

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### 2.1. Model Yang Sudah Ada (Existing Model)

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian - penelitian sebelumnya mengenai pembelajaran menggunakan media permainan mengacu pada penerapan permainan untuk digunakan dalam pembelajaran dan pengajaran. Hal ini memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu, peneliti telah menilik beberapa skripsi tentang pengembangan media pembelajaran. peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan metode berikut :

NO	Nama Peneliti, judul, penerbit, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1	<b>Nama peneliti :</b> Datin Ima Sa'diyah <b>Judul :</b> pengembangan media pembelajaran Berbasis permainan monopoli materi bank dan lembaga keuangan bukan bank kelas X IPS di MA Bilingual Batu	Menggunakan Metode yang sama (R & d) , menggunakan media yang sama yaitu permainan monopoli	Objek Sekolah, tingkatan kelas, tujuan pengembangan dan materi yang dikembangkan	Dari Hasil pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli mata pelajaran ekonomi kelas X IPS mampu dan layak sebagai media pembelajaran dengan rata-rata nilai yang dihasilkan sebesar 40%

2	<p>Nama peneliti : Tsuabitul Islamiyah</p> <p>Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di MTs Nurul Ulum Malang Tahun : 2017</p>	<p>Menggunakan Metode yang sama (R &amp; d) , menggunakan media yang sama yaitu permainan monopoli</p>	<p>Objek Sekolah, tingkatan kelas, tujuan pengembangan dan materi yang dikembangkan</p>	<p>Dari Hasil pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII IPS mampu dan layak sebagai media pembelajaran dengan rata- rata nilai yang dihasilkan sebesar 79,1 %</p>
3	<p>Nama peneliti : Sherli Indah Mardiani</p> <p>Judul : Pengembangan Media Monopoly Game Berbasis Kontekstual pada</p>	<p>Menggunakan Metode yang sama (R &amp; d), menggunakan media yang sama</p>	<p>Objek Sekolah, tingkatan kelas, tujuan pengembangan Mata pelajaran</p>	<p>Media Monopoly Game Berbasis Kontekstual Pada pembelajaran</p>

	Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Penerbit : jurnal ilmu pendidikan dasar Tahun : Januari 2023	yaitu permainan monopoli	dan materi yang dikembangkan	IPA Siswa Kelas IV mampu dan layak sebagai media pembelajaran dengan rata-rata nilai yang dihasilkan sebesar 85%
--	--	--------------------------	------------------------------	--

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti juga akan mengembangkan suatu media permainan untuk melatih penguasaan materi yaitu pada materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah pada mata pelajaran IPS. Konsep permainan yang dikembangkan juga memiliki perbedaan yaitu media permainan yang akan dikembangkan merupakan jenis permainan monopoli yang terdiri dari satu set permainan terdiri dari papan permainan, bidak-bidak, dan beberapa kartu.

Oleh karena itu, Pengembangan Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS akan dikembangkan oleh peneliti bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPS dan siswa dapat memproses informasi sendiri melalui pembelajaran IPS sehingga pembelajaran berpusat pada siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Penelitian yang telah dipaparkan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yang memiliki kesamaan yaitu meneliti tentang media pembelajaran dan konsep bermain dalam pembelajaran.

Namun penelitian-penelitian yang telah dipaparkan memiliki perbedaan pada konten media yang akan dikembangkan, tempat penelitian, subjek penelitian, dan pada sebagian penelitian di atas berbeda variabel terikatnya dengan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Reaserch and development (RND) dengan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian yang telah dilaksanakan, sebagai bahan rujukan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengetahui pengembangan untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 101751 desa Klambir lima kecamatan hampan perak, kab Deli Serdang, Sumatera Utara.

## 2.2. Analisis Kebutuhan

Analisis merupakan tahap awal dalam proses pengembangan. Analisis kebutuhan merupakan studi awal yang dilakukan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian. Analisis data ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan produk dalam proses pembelajaran. Analisis ini langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan siswa dalam meningkatkan kinerja belajar. Analisis ini dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang sering ditemui dalam proses pembelajaran (Munir Tubagus, Haerudin, Apit Fathurohman, Adiyono, 2023).

Analisis ini langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan siswa dalam meningkatkan kinerja belajar. Analisis ini dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang sering ditemui dalam proses pembelajaran. Pada penelitian yang akan dilakukan terdapat permasalahan bahwa selama proses pembelajaran siswa hanya mengerjakan soal dari buku paket dan menjawab soal dalam buku paket yang hanya berisi soal pilihan berganda, soal essay, dan lain sebagainya. Salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan bahan ajar berupa Media pembelajaran Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS, hal ini merupakan sebuah media ajar yang akan diterapkan oleh guru untuk peserta didik dalam pembelajaran IPS yang berisi dalam media ini ialah berupa penjelasan yang menarik agar siswa tidak bosan saat proses pembelajaran. Penerapan media Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS ini diharapkan mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

## 2.3. Materi Yang Dikembangkan

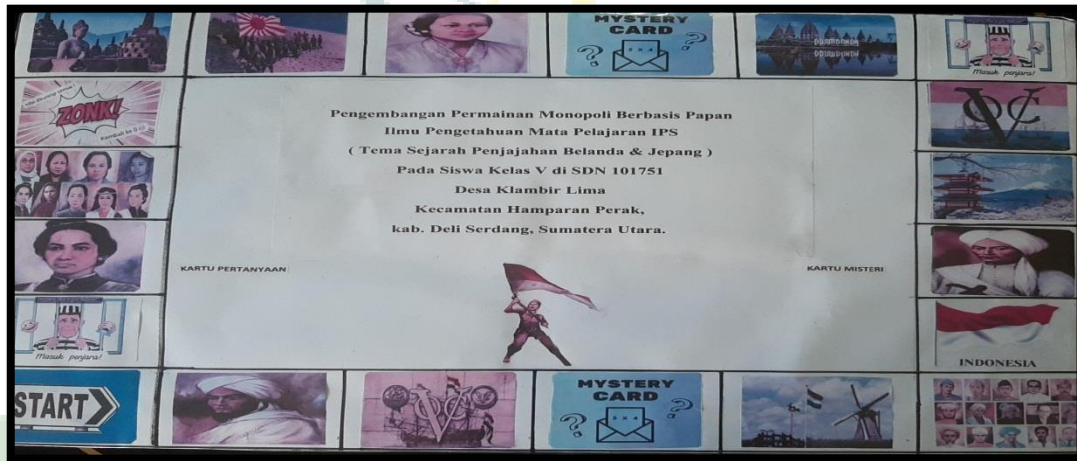
### 2.3.1. Pengembangan Media Permainan Monopoli

Monopoli biasanya dimainkan oleh 2-5 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan berdasarkan jumlah mata dadunya sama, maka akan mendapatkan satu kesempatan lagi. Perjalanan bidak dimulai dari kotak start kemudian memutar dan kembali ke *start*.

Bagi anak sekolah dasar penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan minat serta menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran akan efektif dalam

menumbuhkan minat siswa dalam belajar karena pada hakikatnya jiwa anak adalah jiwa bermain. Dari sinilah peneliti tertarik untuk merancang sebuah media pembelajaran IPS dalam bentuk media monopoli *game* agar terjadi keselarasan antara belajar dan kesenangan siswa yang gemar bermain (May Sela et al., 2023).

### 2.3.2. Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran IPS

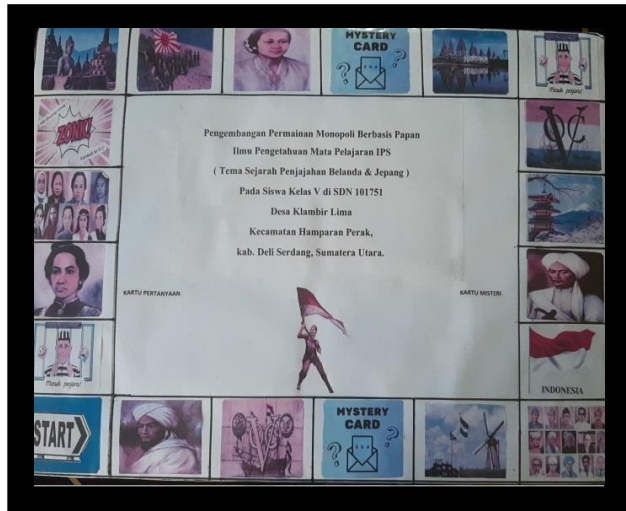


Gambar 1. contoh papan media monopoli IPS

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan monopoli yang merupakan adopsi dan modifikasi permainan monopoli yang akan diterapkan dalam pembelajaran IPS khususnya materi sejarah perjuangan Indonesia melawan penjajah, yang terdiri dari perjuangan melawan penjajahan Belanda, Jepang dan tokoh pejuang melawan penjajahan yang dituangkan dalam kartu pertanyaan, dan kartu bonus poin. Media permainan monopoli dirancang menggunakan gambar-gambar menarik agar siswa lebih antusias. Tujuan dari penggunaan media permainan monopoli ini adalah untuk menguasai materi dan mengumpulkan *reward* apabila pemain dapat menjawab soal dengan benar. (Anggraini & Kristin, 2022)

Adapun buku petunjuk perihal tata cara bermain monopoli berbasis papan ilmu pengetahuan mata pelajaran IPS materi sejarah penjajahan belanda & jepang ialah :

No	Gambar	Keterangan cara bermain
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Permainan dimulai dari kotak "START"</li> <li>➤ Pemain minimal 2 orang / 2 kelompok.</li> <li>➤ Jika permainan</li> </ul>





menggunakan system kelompok maka harus menunjuk ketua kelompok sebagai yang menggerakkan pion serta membacakan pertanyaannya dan anggota kelompok yang akan menjawab pertanyaan tersebut dengan serentak.

- Pemain mengocok dadu sesuai dengan angka yang keluar pada dadu.
- Jika pion jatuh pada angka tertentu didalam gambar para pahlawan atau penjajah, maka para pemain harus menjawab pertanyaan sesuai dengan gambar di bidak gambar pion yang jatuh dan mengambil pertanyaan di dalam kartu pertanyaan sesuai dengan gambarnya.

2



- Setiap pertanyaan memiliki gambar nya masing-masing, maka pemain harus mengambil pertanyaan sesuai dengan pion yang jatuh pada gambar tersebut.
- Jika dapat menjawab maka mendapat poin 10
- Jika tidak bisa menjawab maka pemain tidak mendapatkan poin, dan pemain lain

		<p>melanjutkan permainan dengan mengocok dadu.</p>
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ jika pemain mengocok dadu dan pion jatuh pada kotak kartu misteri, maka pemain harus mengambil kartu misteri yang telah tersedia.</li> <li>➤ Kartu misteri memiliki macam-macam hal seperti: Penambahan poin , pengurangan poin , tantangan agar mendapatkan poin , serta kartu bebas penjara.</li> </ul>
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Jika pemain mengocok dadu dan pion jatuh pada kotak zonk maka poin dari pemain kembali menjadi 0 atau kosong.</li> </ul>

5		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Jika pemain mengocok dadu dan pion jatuh pada kotak gambar penjara maka pemain masuk penjara.</li> <li>➤ Jika pemain ingin keluar dari penjara, maka harus melakukan hal tersebut : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Harus mengocok dadu dengan angka 6 jika ingin keluar. atau</li> <li>2. Keluar dengan menggunakan kartu bebas penjara.</li> </ol> </li> </ul>
6		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Jika pemain mengocok dadu dan pion jatuh pada kotak gambar misteri card dan pemain mendapatkan kartu bebas penjara, maka pemain bisa menggunakan kartu tersebut bila masuk kedalam penjara atau bisa dijual pada pemain lain dengan nilai/poin diatur dengan yang disepakati. Maka poin tersebut akan diambil oleh sang penjual kartu tadi.</li> </ul>
7	<p style="text-align: center;"><b>Pemenang permainan</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pemain yang memiliki poin paling tertinggi maka dialah pemenangnya.</li> </ul>

Tabel 2. Tata cara Media Permainan Monopoli IPS



### 2.3.3. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Ilmu Pengetahuan

Pengembangan pembelajaran berbasis ilmu pengetahuan adalah pengembangan pembelajaran yang didasarkan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini juga disampaikan oleh Al- Qur'an dan Al Hadist, Allah Subhanahu wata'aala berfirman (Q.s Al- Alaq ayat 1-5)

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ  
الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

**Artinya :**

- Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. (١)
- Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (٢)
- Bacalah, dan tuhanmulah yang maha pemurah. (٣)
- Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. (٤)
- Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (٥)

**Hadist Yang terkait mengenai Pendidikan :**

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

**Artinya :** “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim” (HR. Ibnu Majah dari Anas ra.).

Media pembelajaran berbasis ilmu pengetahuan dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang untuk mengkomunikasikan informasi secara lebih bermakna dan interaktif, sehingga membantu peserta didik memahami konten pelajaran dengan lebih baik. Berikut beberapa poin penting mengenai pengembangan pembelajaran berbasis ilmu pengetahuan:

### 2.3.4. Perjuangan Pahlawanku Melawan Penjajah

#### 1. Kedatangan Belanda Ke Indonesia

Belanda adalah penjajah yang paling lama berkuasa di Indonesia. Mereka menjajah Indonesia selama sekitar 350 tahun. Bangsa belanda datang ke Indonesia untuk bedaganag dan mencari rempah-rempah. Merekaa dipimpin oleh cornelis de houtman tiba di banten. Cornelis de houtman datang dengan sikap yang arogandan membuat rakyat banten tidak senang sehingga

mengusirnya. Saat itu terjadi persaingan diantara sesama pedagang dari belanda. Untuk mengatasi persaingan tersebut dibentuklah serikat dagang yang menyatukan mereka bernama VOC (vereenigde oostindische compagnie). Voc dibentuk dibawah pemerintahan Belanda dengan peraturan yang merugikan rakyat Indonesia. Pada 31 desember 1799 voc dinyatakan bankrupt oleh kerajaan Belanda karena hutang yang menumpuk. Kemudian, Indonesia diperintah langsung oleh pemerintahan kolonial Belanda dibawah gubernur jendral pertama, yaitu Pieter gerardus van overstraten. Selanjutnya pada pemerintahan gubernur jendral Johannes van den bosch tahun 1830 diberlakukan tanam paksa yang membuat rakyat menderita (Basri & Siregar, 2024).

## **2. Perlawanan terhadap Penjajah Belanda (Perlawanan terhadap voc)**

Pada saat voc berkuasa di Negara Indonesia terjadi beberapa kali perlawanan. Pada tahun 1628 dan 1629, Mataram melancarkan serangan besar-besaran terhadap voc di Batavia. Sultan agung mengirimkan ribuan prajurit untuk menggempur batavia dari darat dan laut di Sulawesi selatan voc mendapat perlawanan dari rakyat Makassar dibawah pimpinan sultan Hasanuddin. Perlawanan terhadap voc di jawa timur dipimpin oleh untung surapati. Sementara Sultan ageng tirtayasa mengobarkan perlawanan daerah Banten (Basri et al., 2024).

## **3. Kedatangan Jepang Ke Indonesia**

Sejarah masuknya Jepang ke Indonesia merupakan keinginan membentuk kekuasaan di Asia. Setelah jepang berhasil menghancurkan pangkalan Amerika serikat di pearl harbor Hawaii pada 7 desember 1941. Jepang menguasai Indonesia pada 8 maret 1942, ketika panglima pemerintah Hindia Belanda menyerah tanpa syarat di kalijati, Subang. Pada awal kedatangan, pasukan jepang disambut hangat oleh bangsa Indonesia. Padahal, Jepang membutuhkan bahan-bahan mentah untuk memenuhi kebutuhan perang pacific. Pada masa penjajahan jepang dikenal adanya Romusha, yaitu rakyat yang dipaksa bekerja tanpa dibayar. Selain itu, adanya system tanam paksa, dimana rakyat harus menanam dan memberikan hasil taninya kepada jepang. Hal tersebut membuat rakyat Indonesia menderita (Zuriatin, 2022)

#### **4. Perlawanan Terhadap Penjajah Jepang**

Penjajahan Jepang menyisakan kenangan buruk bagi rakyat Indonesia. Kala itu, penguasa Jepang bersikap semena-mena sehingga memicu rakyat Indonesia untuk melakukan perlawanan (Dahlan, Z., & Nurzana, 2024).

##### **2.4. Pendekatan yang digunakan**

Pendekatan Yang Digunakan Untuk melakukan suatu penelitian, seorang peneliti harus tepat dalam memilih jenis penelitian. Hal ini bermaksud agar peneliti dapat memperoleh data yang jelas mengenai masalah yang dihadapi dan mendapatkan solusi dalam masalah tersebut. Adapun jenis pendekatan penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Metode Research and Development (R & D) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk dalam bidang keahlian tertentu yang memiliki efektifitas dari produk tersebut. Jadi agar produk ini bisa berfungsi, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian untuk menguji keefektifan produk sebanyak 26 peserta didik. Pendekatan dari penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini menggabungkan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif (Nasution, 2020).

#### **2.5. Model Teoritis**

##### **2.5.1. Hakikat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan menyenangkan. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik. Jenis-jenis media pembelajaran antara lain media audio, media visual, media audio visual, media serba guna, gambar fotografi, dan peta. (Anas et al., 2021)

### **2.5.1.1. Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan secara tak langsung dapat mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Dalimunthe, Jelita, Sapri, n.d.).

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, baik bagi guru maupun siswa, Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain :

1. Meningkatkan perhatian siswa: Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memperhatikan siswa.
2. Memperjelas isi/pesan pembelajaran: Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan dengan cara yang lebih nyata dan detail.
3. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, tenaga: Media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan dalam membawa materi pembelajaran secara fisik ke dalam kelas.
4. Pembelajaran lebih interaktif: Kehadiran media yang menarik, berwarna, dan variatif dapat membuat pembelajaran lebih interaktif.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, membantu siswa memperluas wawasan dan pengalaman, serta membuat pembelajaran lebih efektif.

### **2.5.1.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, media memiliki berbagai jenis. Setiap jenis media memiliki sifat dan karakteristik masing-masing. Oleh karena itu, dibutuhkan pemahaman mengenai berbagai jenis media pembelajaran tersebut. Sehingga untuk memudahkan pendidik, maka terdapat beberapa pengelompokan media menurut ahli. Seperti yang dikemukakan oleh Seels dan Glasgow, media dikelompokkan sebagai berikut:

1. Media tradisional (visual, audio, multimedia, cetak, permainan, realita)
2. Media teknologi mutakhir (Mardianto et al., 2021)

### **2.5.1.3. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya seperti kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lain-lain. Artinya setelah dokumen-dokumen pembelajaran siap disusun, dilanjutkan dengan pengadaan/penyiapan media pembelajarannya sebagai sumber belajar atau alat bantu dalam proses pembelajaran (Hasibuan, 2022).

Apabila ragam dan jumlah media pembelajaran yang tersedia sangat terbatas, maka pendidik perlu mengembangkannya secara individu, berkelompok, dan/atau melibatkan pihak lain, agar diperoleh efisiensi dan segala konsekuensi serta manfaatnya menjadi milik bersama. Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dalam arti efektif meningkatkan mutu pembelajaran, diperlukan suatu perancangan yang baik. (Anggraini & Kristin, 2022)

Secara umum, prosedur pengembangan media sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa Analisis kebutuhan
- b. Merumuskan tujuan pembelajaran
- c. Merumuskan butir-butir materi
- d. Menyusun instrumen evaluasi
- e. Menyusun naskah/ draft media
- f. Melakukan validasi ahli
- g. Melakukan uji coba/tes dan revisi

urutan dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- b. Merumuskan tujuan instruksional.
- c. Merumuskan butir-butir materi secara rinci sesuai dengan tujuan.
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Menulis naskah media
- f. f. Mengadakan tes dan revisi

### **2.5.2. Karakteristik Permainan**

Pada paparan sebelumnya, permainan memiliki peran penting dan manfaat yang beragam bagi anak didik. Oleh karena itu, agar aplikasi permainan dalam

kegiatan belajar mampu memberikan manfaat seutuhnya, dibutuhkan pemahaman mengenai karakteristik permainan terlebih dahulu. (Violla et al., n.d.)

Menurut Riskiani, ciri kegiatan bermain yaitu sebagai berikut:

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi instrinsik, maksudnya muncul berdasar keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri;
- b. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif. Kalaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai baik bagi anak;
- c. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas keaktivitas lain;
- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir, hal ini menunjukkan pada tujuan yang ingin dicapai;

ciri dari kegiatan bermain yaitu bebas dari aturan-aturan yang ditetapkan dari luar dan keterlibatan secara aktif dari pemain. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Ismail, bahwa permainan yang bersifat mendidik dapat berfungsi untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman serta menyenangkan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak. Kegiatan permainan mampu membangun daya pikir dan sikap yang baik. (Riskiani & Wulandari, 2022).

#### **2.5.2.1. Media Permainan**

Menurut pendapat Arief Sadiman (2003:6) Media Permainan adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menambah variasi pembelajaran, segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Selain itu media game juga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran menulis laporan perjalanan siswa di Sekolah Menengah.

Dalam penelitian ini, penelitian akan mengembangkan jenis media permainan. permainan adalah bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Anak-anak sampai dewasa sangat menyenangi akan permainan. Permainan tidak hanya memperoleh kesenangan belaka, namun Sadiman, menyatakan bahwa permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Anggraini & Kristin, 2022).

Menurut Ismail, suatu kegiatan bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu:

- a. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri mendapat kepuasan;
- b. Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, serta tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa;
- c. Menyenangkan dan dapat dinikmati;
- d. Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas;
- e. Melakukan secara aktif dan sadar.

Hal ini juga disampaikan oleh Al-Quran dan al hadist, Allah Subhanahu wata'ala berfirman :

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُمْ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ  
الْآخِرَةَ لَهِىَ الْحَيَاةُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ ﴿٦٤﴾

**Artinya :** Dan kehidupan dunia ini hanya senda-gurau dan permainan. Dan sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya, sekiranya mereka mengetahui. (QS. Al-'Ankabut Ayat 64)

Adapun hadist yang berkorelasi dengan permainan yang dianjurkan dalam Islam sesuai dengan perkataan nabi Muhammad s.a.w yang diriwayatkan oleh Al-Baihaqi:

عن ابن عمر قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم " اعلّموا ابناتكم السباحة والرّميّ والمرأة المغزل" (رواه البيهقي)

Artinya: dari Ibnu Umar berkata : Rasulullah s.a.w bersabda ajarilah anak-anakmu permainan berenang, melempar dan bagi perempuan memintal (menenun).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan hal yang tidak terpisahkan dari anak karena melalui permainan dapat mengembangkan potensi dan kreatifitasnya dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

#### 2.5.2.2. Pentingnya Permainan

Dunia bermain selalu berkaitan dengan dunia anak karena bermain sangat berpengaruh untuk anak. Menurut pendapat Vygotsy, menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kondisi anak. anak kecil tidak mampu berpikir abstrak karena bagi mereka makna dan objek berbau menjadi satu. Bermain juga memiliki peran penting dalam pendidikan.

Hal ini dijelaskan oleh Ismail, bahwa salah satu fungsi utama pentingnya game bagi anak adalah sebagai alat pendidikan. Dalam bermain dapat mengembangkan otot besar dan otot halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaannya di lingkungan teman sebaya, membentuk daya imajinasi dengan dunia sesungguhnya, mengikut peraturan, tata tertib serta

disiplin yang tinggi. Oleh karena itu permainan yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar harus memperhatikan kebutuhan pembelajaran dan anak didik (Mey Lestanti Mukodri et al., 2023).

### 2.5.2.3. Manfaat Permainan

Menurut Ismail bermain memiliki manfaat sebagai berikut :

- a. Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat.
- b. Untuk mengenal kekuatan sendiri.
- c. Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.
- d. Dapat melatih menempa emosi.
- e. Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan.
- f. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku.

Beberapa manfaat permainan, antara lain sebagai berikut:

- a. melatih kemampuan motorik,
- b. melatih konsentrasi,
- c. kemampuan sosialisasi meningkat,
- d. melatih keterampilan berbahasa,
- e. menambah wawasan,
- f. mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*,
- g. mengembangkan jiwa kepemimpinan,
- h. mengembalikan pengetahuan tentang norma dan nilai,
- i. meningkatkan rasa percaya diri.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ini memiliki banyak manfaat. Manfaat permainan ini dapat diaplikasikan ke dalam suatu pembelajaran di kelas salah satunya dengan mengembang media pembelajaran yang mengandung permainan (Mey Lestanti Mukodri et al., 2023).



### 2.5.3. Pengertian Pembelajaran

Menurut Kokom Komalasari (2013:3) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar subjek/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien atau bisa disebut suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Tujuan dari pembelajaran adalah membantu peserta didik agar dapat memperoleh ilmu dan penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai media dan teknologi, baik secara formal, non-formal, maupun informal. Pembelajaran juga melibatkan berbagai komponen yang saling berhubungan, seperti guru, siswa, metode, tujuan, materi, media pembelajaran, dan evaluasi (Widiastuti, n.d.).

Pembelajaran merupakan upaya sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya (Akillah et al., 2024).

### 2.5.3.1. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran meliputi beberapa elemen yang saling terkait dan berkesanar dalam proses pembelajaran (Akillia et al., 2024). Berikut adalah daftar komponen pembelajaran :



Gambar 2. Hubungan antar Komponen Pembelajaran

1. Guru: Guru berperan sebagai pemimpin dalam proses pembelajaran, mengatur kegiatan, dan memberikan panduan kepada peserta didik.
2. Siswa: Siswa adalah penerima dalam proses pembelajaran, yang bertanggung jawab untuk mengengarkan, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan dalam konteks pembelajaran.
3. Tujuan: Tujuan pembelajaran adalah suatu target yang harus dicapai oleh peserta didik setelah proses pembelajaran selesai. Tujuan ini dapat mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor.
4. Materi: Materi pembelajaran adalah bahan yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, seperti buku, jurnal, dan materi interaktif.
5. Metode: Metode pembelajaran adalah cara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, yang dapat meliputi metode berbasis kognitif, afektif, dan psikomotor.
6. Media: Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, seperti film, video, dan teknologi interaktif.

7. Evaluasi : Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk mengukur pencapaian, kemampuan, dan kesadaran peserta didik, serta memberikan umpan balik kepada guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran.

### Hubungan 3 Komponen Pembelajaran



Gambar 3. Hubungan 3 Komponen Pembelajaran

Komponen-komponen pembelajaran saling terkait dan bekerja sama untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyelamatkan. Interaksi antara komponen ini sangat penting untuk memastikan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hal ini tercantum didalam Al- Qur'an, Allah Subhanahu wata'ala berfirman (Q.s Al-kahfi : 66).

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَ مِنَّمَا عَلَّمْتَ رُشْدًا

**Artinya :**

“Musa berkata kepada Khidr : Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu ?”

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## 2.5.4. Hakikat IPS di SD

### 2.5.4.1. Pengertian IPS di SD

Menurut Trianto Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang masyarakat, lingkungan, sejarah, geografi, ekonomi, dan kehidupan bermasyarakat. IPS memadukan beberapa konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah sebuah mata pelajaran yang mempelajari tentang masyarakat dan lingkungannya. IPS diajarkan di jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK. IPS memiliki beberapa pengertian, antara lain:

1. IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk social.
3. IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan antara manusia dengan lingkungannya.

IPS memiliki cakupan materi yang luas, mulai dari sejarah, geografi, sosiologi, ekonomi, sampai dengan kewarganegaraan.

Metode pembelajaran IPS yang efektif adalah metode yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi IPS secara mendalam dan mengintegrasikan materi IPS dengan kehidupan sehari-hari. Beberapa metode pembelajaran IPS yang dapat digunakan, antara lain:

1. Metode ceramah. Metode ceramah adalah metode pembelajaran di mana guru menyampaikan materi secara lisan kepada peserta didik.
2. Metode diskusi. Metode diskusi adalah metode pembelajaran di mana peserta didik saling berdiskusi untuk memecahkan masalah atau membahas suatu topik.
3. Metode tanya jawab. Metode tanya jawab adalah metode pembelajaran di mana guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik dan peserta didik menjawab pertanyaan tersebut.
4. Metode penugasan. Metode penugasan adalah metode pembelajaran di mana guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk dikerjakan di luar kelas.

5. Metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode pembelajaran di mana peserta didik melakukan percobaan untuk membuktikan suatu teori. Pendidikan IPS memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. IPS dapat membantu peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang memiliki kesadaran, tanggung jawab, dan kemampuan untuk berkontribusi positif terhadap masyarakat dan negaranya (Susanti et al., 2023).

#### **2.5.4.2. Tujuan IPS di SD**

Tujuan pembelajaran IPS di SD adalah untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang memiliki kesadaran, tanggung jawab, dan kemampuan untuk berkontribusi positif terhadap masyarakat dan negaranya (Yusnaldi et al., 2023).

Materi pembelajaran IPS di SD dikelompokkan menjadi lima bidang kajian, yaitu:

8. Sejarah. Bidang kajian sejarah mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau.
9. Geografi. Bidang kajian geografi mempelajari tentang persebaran fenomena alam dan manusia di muka Bumi.
10. Sosiologi. Bidang kajian sosiologi mempelajari tentang kehidupan masyarakat.
11. Ekonomi. Bidang kajian ekonomi mempelajari tentang kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.
12. Kewarganegaraan. Bidang kajian kewarganegaraan mempelajari tentang hak dan kewajiban warga negara.

### 2.5.4.3. Ruang Lingkup Materi IPS di SD

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek manusia, tempat, lingkungan, waktu, keberlanjutan, perubahan, sistem sosial, dan budaya. IPS di SD berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia (Mamahit et al., 2024).

### Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

**Ha :** Media Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS pada siswa kelas V di SDN 101751, dapat dikatakan layak, Praktis, Efektif sebagai variasi media pendidikan dalam pembelajaran.

**Ho :** Media Permainan Monopoli Berbasis Papan Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran IPS pada siswa kelas V di SDN 101751, Tidak dapat dikatakan layak, Praktis, Efektif sebagai variasi media pendidikan dalam pembelajaran.