

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS SD

a. Pengertian Pembelajaran IPS SD

Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS dari bagian kurikulum disekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi dalam masyarakat, Negara bahkan di dunia (Susanto, 2016:138).

IPS di tingkat SD pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau sosial dan memiliki kemampuan mengambil keputusan dalam kegiatan bermasyarakat agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya 2012).

Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa IPS di SD merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial yang dapat bertanggung jawab, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat aktif sebagai anggota masyarakat yang baik. Pentingnya IPS diajarkan pada tiap jenjang pendidikan karena mengacu pada tujuan mata pelajaran IPS. Menurut (Susanto, 2016:145), tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Secara khusus, (Susanto, 2016:150) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai berikut:

- a. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupan kelak di masyarakat.
- b. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- c. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- d. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.

- e. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

c. Keragaman Budaya Indonesia

Keragaman budaya di Indonesia merupakan hasil pikiran, akal budi dan karya cipta manusia dari hubungan antara anggota masyarakat maupun antara masyarakat dengan alam. Sementara kebudayaan adalah kegiatan hasil penciptaan akal manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Kebudayaan diciptakan untuk mempersatukan masyarakat dan menciptakan keutuhan masyarakat.

Indonesia adalah negara berpenduduk terbesar nomor ke-4 di dunia dan Pulau Jawa merupakan salah satu pulau terbesar ke-13 di dunia. Secara administratif pemerintahan Pulau Jawa terbagi atas 6 provinsi yaitu: Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur. Masing-masing provinsi memiliki keragaman dan keunikan tersendiri.

Berbagai keragaman itu melahirkan bentuk keragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat tradisional, tarian adat tradisional, alat musik tradisional, lagu tradisional, senjata tradisional dan makanan khas.

a. Rumah adat

Rumah adat merupakan rumah khas suatu daerah yang menjadi tempat tinggal masyarakat di daerah tersebut. Rumah adat disuatu daerah disesuaikan dengan kondisi lingkungan masyarakat. Bentuk arsitektur rumah adat, letak tata ruang maupun ragam hias yang menjadi pelengkap

rumah juga syarat dengan berbagai makna dan nilai luhur yang berguna sebagai pedoman hidup (Tyas, 2020).

b. Pakaian adat tradisional

Pakaian adat merupakan pakaian tradisional yang digunakan oleh masyarakat secara berkesinambungan dari generasi ke generasi. Pakaian adat tersebut adalah kebanggaan identitas yang mendukung kebudayaan sehingga menjadi identitas yang perlu dipertahankan. Kelengkapan pakaian adat sangat beragam dengan adanya aksesoris lengkap yang menambah keindahan pakaian tradisional (Melamba, 2012).

c. Tari tradisional

Seni tari adalah seni yang menggunakan gerak tubuh secara berirama yang dilakukan untuk mengungkapkan perasaan, tarian tradisional biasanya menampilkan ciri khas daerahnya. Tari tradisional suatu tarian yang pada dasarnya berkembang di suatu daerah tertentu yang berpedoman luas dan beradaptasi dengan kebiasaan secara turun temurun yang dianut oleh masyarakat yang memiliki tarian tersebut (Pak Mono, 2014).

d. Alat musik tradisional

Alat musik tradisional merupakan sejumlah alat yang digunakan untuk menciptakan musik sesuai dengan tujuan yang diinginkan, seperti sarana keagamaan, upacara budaya atau ritual, sarana hiburan, sarana komunikasi, pengiring tarian, dan sarana ekonomi (Khuluq, 2016). Keberadaan alat musik dari kurun waktu ke waktu, akhirnya menjadi

identitas dari masyarakat daerah. Misalnya, gamelan, alat musik yang sangat dikenal oleh masyarakat Jawa.

e. Lagu tradisional

Lagu daerah merupakan lagu yang memiliki ciri khas yang berbeda antara daerah satu dengan daerah lain. Perbedaan atau ciri khas tersebut terletak pada lenggak-lenggok nadanya (Rochani, 2012). Lagu daerah ini mengiringi pementasan tari atau pertunjukan daerah. Lagu daerah dapat bercerita tentang alam, keagamaan atau adat istiadat, lagu daerah juga bisa digunakan untuk lagu pengiring permainan anak, contohnya lagu cublak-cublak suweng.

Ciri-ciri lagu daerah di Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Lagu daerah menggunakan bahasa dan dialek setempat.
- 2) Lagu daerah diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang secara lisan.
- 3) Lagu daerah biasanya tidak diketahui siapa penciptanya.
- 4) Lagu daerah biasanya diiringi oleh musik daerah setempat.

f. Senjata tradisional

Senjata tradisional merupakan produk budaya yang lekat hubungannya dengan suatu masyarakat. Selain digunakan untuk berlandung dari serangan musuh, senjata tradisional juga digunakan dalam kegiatan berladang dan berburu (Andriansyah, 2018). Senjata tradisional menjadi identitas suatu bangsa yang turut memperkaya kebudayaan nusantara.

Salah satu untuk melestarikannya adalah dengan membekali para pelajar sejak dini tentang budaya negeri sendiri.

g. Makanan khas

Makanan khas daerah adalah identitas suatu daerah yang dapat membedakan keberadaan dengan daerah lain. Kekayaan makanan khas Indonesia tiap daerah diwariskan dari generasi ke generasi hanya dengan lisan sehingga mudah untuk dapat diketahui secara pasti makanan khas tersebut.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin medium (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Tanpa media, pembelajaran sebagai proses komunikasi antara guru dan siswa tidak akan berlangsung secara optimal. Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2013).

Pengertian media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dari pengertian media pembelajaran yang sudah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang diharapkan kondusif (Kustandi dan Sutjipto, 2013).

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu :

a. Media visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif yang diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Jadi media visual ini tidak dapat digunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tuna netra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera penglihatan saja.

Macam-macam media visual :

1) Gambar atau foto

Gambar atau foto adalah salah satu contoh dari media visual. Jadi fungsi media gambar adalah mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dan juga agar tercapainya tujuan belajar. Dengan adanya gambar tersebut dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau informasi (bahan pelajaran) dan juga mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Sehingga dapat tercapainya tujuan belajar.

2) Peta konsep

Peta konsep adalah suatu gambar yang menyajikan atau menyampaikan suatu hubungan yang bermakna antar konsep dari suatu pokok-pokok materi pembelajaran dan di rangkum. Penyajiannya biasanya pokok-pokok materi tersebut di hubungkan dengan suatu kata

penghubung sehingga membentuk suatu proposisi yang dapat dijabarkan lebih luas mengenai materi tersebut. Peran media visual seperti petakonsep ini adalah dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan menarik minat siswa untuk berfikir kritis dan aktif dalam belajar dan juga pembelajaran tidak menjenuhkan.

3) Diagram

Diagram adalah suatu media visual yang digunakan untuk memaparkan atau menerangkan suatu data yang akan disajikan dalam bentuk gambar. Sehingga penyajian materi dalam bentuk diagram dapat mempermudah memahami isi dari materi yang disajikan. Karena diagram berfungsi untuk menyederhanakan suatu persoalan yang kompleks menjadi sederhana dan simpel, sehingga dapat memperjelas dalam penyampaian pesan (materi pelajaran). Sehingga pembelajaran tidak menjenuhkan karena siswa tidak perlu membaca teks atau materi pelajaran dengan tulisan yang sangat banyak sehingga melelahkannya, siswa dapat memahami materi hanya dengan mengamati dan memahami isi dari gambar diagram saja.

4) Grafik

Grafik adalah media visual yang berupa grafis dan penyajiannya menggunakan titik-titik atau garis-garis untuk menyampaikan informasi statistik yang saling berhubungan. Grafik sebagai media belajar berfungsi untuk memperlihatkan perbandingan informasi kualitas maupun kuantitas dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam

memahami materi tersebut dan sederhana sehingga mempermudah siswa dalam pemahaman materi.

5) Poster

Poster adalah media visual yang berupa gambar yang disertai tulisan dan tulisan tersebut menekankan pada satu atau dua ide pokok sehingga dapat di mengerti oleh pembacanya hanya dengan melihatnya sepintas saja. Selain itu dalam penyampain pesan melalui poster akan lebih mudah di mengerti dan di fahami oleh para pemirsanya karena poster dapat menarik perhatian dan juga mampu untuk mempengaruhi dan memotifasi tingkah laku pemirsanya.

6) Peta atau globe

Peta atau globe adalah media visual yang berupa suatu gambar atau benda yang berfungsi untuk menyajikan data data lokasi. Fungsi peta atau globe dalam media belajar adalah mempermudah guru dalam menunjukan letak letak suatu daerah, profinsi, bahkan negara hanya dengan benda atau gambar ini.

b. Media audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.

c. Media audio visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

Macam-macam media audio visual Menurut (Djamarah, 2013) media audio visual dibagi menjadi 2 :

- 1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkaian suara dan cetak suara.
- 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*.

4. Media Pop-Up



Gambar 2.1 Media Pop-Up (Najabah dan Oemar, 2016: 498)

Pengertian *Pop-Up* sebagai berikut, *Pop-Up is another name of kirigami, a Japanese art. Kirigami come from Japanese word "Kiri" which means to cut*

and “*Kami*” which means to paper, Hoover dalam (Khafidoh, 2011). *Pop-Up* atau dalam bahasa Jepang biasa disebut dengan Kirigami, berasal dari kata kiri yang berarti memotong dan kami yang berarti kertas. Jadi, *Pop-Up* atau kirigami memiliki pengertian kertas yang dipotong sedemikian hingga oleh seniman *Pop-Up*.

Pop-Up menurut (Van Dyk, 2011:19) menyebutkan beberapa bagian dari *Pop-Up* di antaranya:

- a. Movable parts that lie flat yaitu di mana buku merupakan bagian yang sebenarnya tidak datar dan memiliki bagian yang sedikit timbul contohnya yaitu flap book dan pull tabs.
- b. *Pop-Up* bagian bagian yang timbul dalam buku yaitu bisa berupa tampilan latar, lipatan, kotak, silinder dan lapisan gambar yang muncul.
- c. Folding mechanism adalah bentuk buku yang dibuat agar bisa membuka dan menutup. Namun, adapula bentuk buku-buku yang tidak terlipat dapat dibuka contohnya adalah carousels, tunnel-books dan peep shows.
- d. Multiple construction yaitu di mana materi untuk pembuatan *Pop-Up* tidak hanya berupa kertas tapi adapula yang berupa plastik, kaca dan lain-lain.

Selanjutnya (Van Dyk, 2011: 4) menyebutkan cara kerja *Pop-Up* yaitu dengan cara menutup, membuka, dan memutar di mana akan membuat gerakan dibagian permukaan. Dengan kreatifitasnya, para seniman *Pop-Up* membuat

macam-macam lipatan agar *Pop-Up* tersebut bisa terbuka, tertutup, muncul dan tidak terlipat ketika *Pop-Up* tersebut dibuka.

Menurut penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Pop-Up* atau kirigami adalah kreasi tiga dimensi dari lipatan dan guntingan kertas di mana guntingan kertas tersebut muncul dan bisa tidak terlipat ketika dibuka serta tertutup dan terlipat ketika buku *Pop-Up* tertutup.

5. *Pop-Up* sebagai Media Pembelajaran

Media *Pop-Up* merupakan salah satu media gambar. Oleh sebab itu, *Pop-Up* masuk dalam kategori media berbasis visual. Levie dan Lentz dalam (Arsyad, 2013) menyebutkan ada empat kelebihan media pengajaran berbasis visual yaitu pertama fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa ke dalam pengajaran dan isi pelajaran, kedua fungsi afektif yaitu dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar di mana siswa dapat merasa nyaman dalam proses pengajaran, ketiga fungsi kognitif yaitu dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar, dan yang terakhir adalah fungsi kompensatoris yaitu memberikan konteks untuk memahami teks bagi siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Kemudian (Van Dyk, 2011:5-15) menyebutkan beberapa kelebihan media *Pop-Up* sebagai media pengajaran, di antaranya:

- a. *Pop-Up* banyak digunakan untuk menjelaskan gambar yang kompleks seperti dalam kesehatan, matematika, dan teknologi.

- b. Buku atau media *Pop-Up* yang dapat digerakan merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan membuat pembelajaran lebih efektif, interaktif dan mudah untuk diingat.
- c. *Pop-Up* menyediakan umpan pembelajaran, karena bagi siswa, ilustrasi visual dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi jelas.
- d. *Pop-Up* membantu siswa dalam mendokumentasi, meneliti, dan memberikan pengalaman mengenai lingkungan sekitar.
- e. *Pop-Up* menyediakan pengalaman baru dan menambah pengalaman tentang aktifitas sehari-hari dan lingkungan sekitar.
- f. *Pop-Up* menghibur dan menarik perhatian siswa.
- g. Bagian-bagian *Pop-Up* yang interaktif membuat pengajaran menjadi seperti permainan yang memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi di dalamnya.

Kekurangan dari media visual atau *Pop-Up* (Kustandi dan Sutjipto, 2013) di antaranya:

- a. Proses pembuatan media visual membutuhkan waktu yang lama dan mudah rusak jika menggunakan bahan kertas yang kurang baik.
- b. Biaya yang dikeluarkan lebih besar dibandingkan dengan media *Pop-Up* yang lainnya.
- c. Media visual yang memiliki realistik tinggi kadang dapat membingungkan siswa, jika belum tahu cara penggunaannya.
- d. Media visual yang berwarna gelap atau hitam putih kurang diminati oleh banyak siswa.

Pada pembelajaran monopoli, intinya sama dengan permainan monopoli biasa yaitu menguasai. Menguasai pada permainan ketika pembelajaran adalah bukan menguasai kekayaan tetapi menguasai pengetahuan yang dipelajari serta mampu memperoleh poin sebanyak-banyaknya dengan menjawab pertanyaan dalam permainan.

7. Media PUMKABUJA sebagai Media Pembelajaran



Gambar 2.3 Desain Monopoly *Pop-Up*

PUMKABUJA adalah *Pop-Up* Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk pembelajaran IPS kelas IV. *PUMKABUJA* adalah media pengembangan yang berasal dari permainan monopoli, yang membedakan adalah bentuk dan cara bermainnya. Bentuk dari media ini adalah di samping petak-petak terdapat gambar yang muncul keatas atau dapat disebut dengan *Pop-Up*. *Pop-Up* tersebut terdapat gambar keragaman budaya Pulau Jawa. Jika pemain menempati petak, maka pemain itu harus menebak gambar apa yang ada pada layar tersebut dengan benar.

Apabila pemain tidak bisa menjawab, maka pemain tidak bisa mendapatkan poin.

Media *PUMKABUJA* yang dikembangkan ini terdapat beberapa perbedaan komponen dari permainan monopoli biasanya. Komponen-komponen media *PUMKABUJA* antara lain :

- a. Papan permainan
- b. Reward card
- c. 4 pion orang-orangan
- d. Dadu
- e. Bintang penghargaan
- f. Buku panduan
- g. Kartu pertanyaan
- h. Kartu hak milik

8. Tujuan Media PUMKABUJA

Adapun tujuan *PUMKABUJA* yang mengacu pada pembelajaran IPS kelas IV materi keragaman budaya Pulau Jawa , sebagai berikut:

- a. Membantu siswa kelas IV untuk memahami materi keragaman budaya Indonesia pada tema 7 IndahNya Keragaman di Negeriku, subtema 2 IndahNya Keragaman Budaya Negeriku.
- b. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada bidang fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan *PUMKABUJA* adalah dapat memunculkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan meningkatkan kualitas belajar. Hal tersebut menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

9. Aturan Bermain Media PUMKABUJA

- a. Dimainkan minimal 2 orang/kelompok
- b. Dimainkan maksimal 4 orang/kelompok
- c. Bisa dibuat kelompok dengan perwakilan kelompok
- d. Mengocok dadu untuk menjalankan permainan
- e. Permainan dimulai pada petak start
- f. Pemain melakukan 1 kali putaran diawal permainan
- g. Berhenti di petak kartu dan mengambil kartu ditengah
- h. Pemain masuk dan keluar penjara
- i. Berhenti di petak bonus poin
- j. Pemenang permainan dengan mendapatkan maksimal 10 bintang
- k. Bintang bisa diletakkan pada reward card

10. Cara Penggunaan Media PUMKABUJA:

- a. Kocok terlebih dahulu kartu pertanyaan.
- b. *Pop-Up* dibuka terlebih dahulu.
- c. Dimulai pada petak start.
- d. Para pemain melakukan suwit atau hompimpa untuk menentukan urutan bermain.

- e. Setelah menentukan urutan bermain, pemain pertama melemparkan dadu.
- f. Gerakkan pion sesuai dengan hasil dadu yang dilemparkan.
- g. Pemain melakukan 1 kali putaran diawal permainan, sehingga baru bisa menjawab pertanyaan.
- h. Pemain yang berhenti pada petak kartu, dapat mengambil kartu pertanyaan yang ada ditengah papan. Setelah pemain menjawab, pemain dapat mengecek jawaban pada kartu hak milik. Jika jawaban benar, maka pemain mendapat 2 bintang dan berhak memiliki kartu hak milik. Jika jawaban salah, maka pemain harus menyanyikan lagu daerah yang ada di pulau jawa.
- i. Pemain yang berhenti pada petak *pop-up*, pemain harus menjawab gambar keragaman budaya mana yang ada di *pop-up* tersebut. Pertanyaan ada di buku panduan. Jika jawaban benar, maka pemain mendapat 1 bintang dan jika jawaban salah, maka pemain harus menyanyikan lagu daerah yang ada di pulau jawa.
- j. Jika petak *pop-up* yang sudah ditempati, kemudian ditutup kembali. Untuk menandakan petak sudah tidak bisa untuk menjawab pertanyaan.
- k. Jika pemain menempati petak *pop-up* secara bersamaan, lihatlah ke buku panduan untuk memilih pertanyaan yang ada di buku panduan.
- l. Pemain yang berhenti pada petak penjara, maka pemain tidak mendapatkan 2 kali putaran. Jika pemain ingin keluar dari penjara secepatnya, pemain dapat menukarkan 1 bintang untuk mendapatkan

kartu bebas penjara. Satu kartu hanya berlaku untuk sekali bebas penjara.

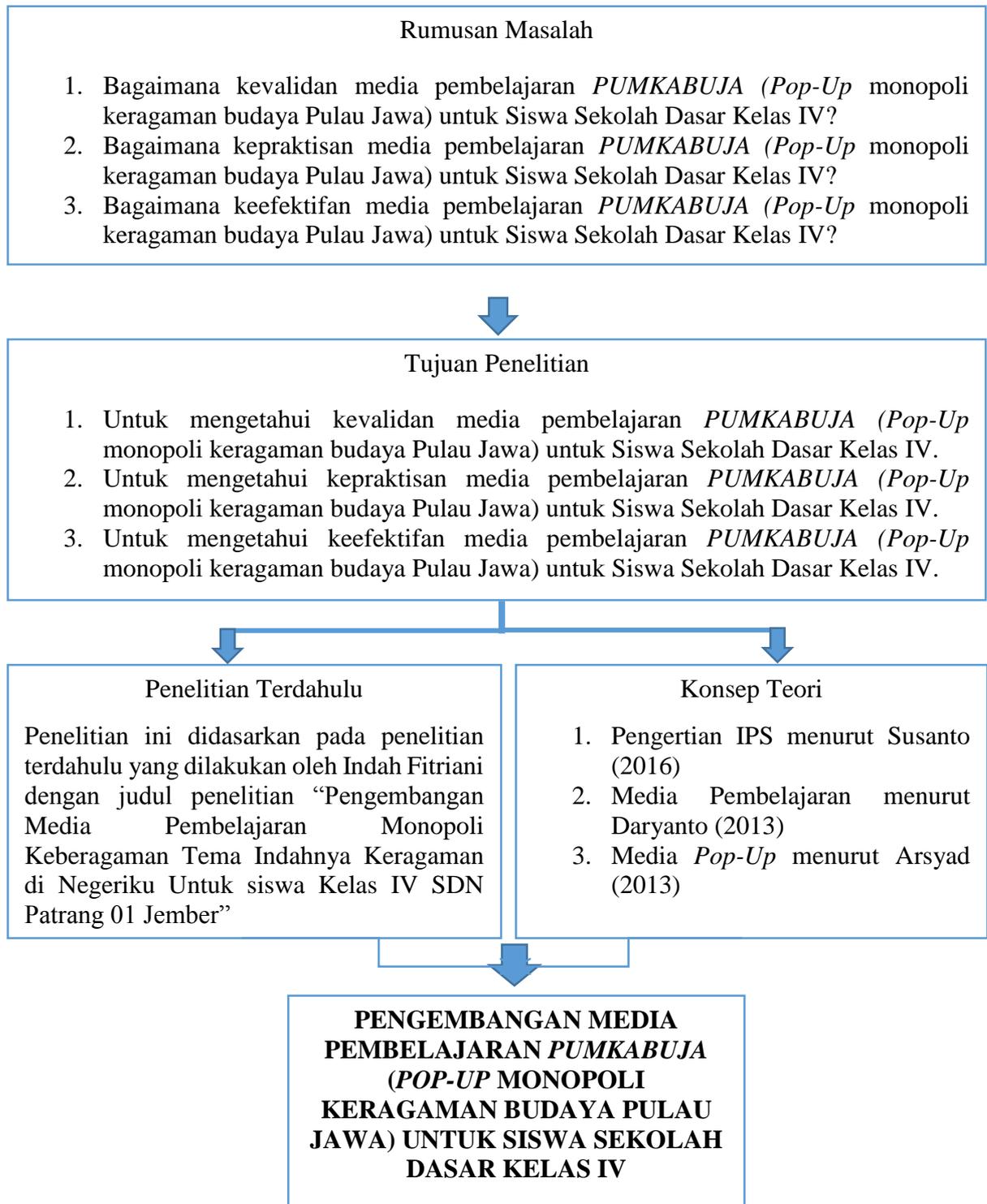
B. Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya untuk mencari perbandingan dan referensi baru untuk menambah teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang akan dilakukan.

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu

No	Nama	Judul Skripsi	Hasil Penelitian
1.	Indah Fitriani	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Untuk siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember	Media pembelajaran Monopoli Keberagaman layak digunakan karena mendapat predikat valid, efektif. Dengan rata-rata hasil persentase validator 87%. Hasil persentase hasil siswa belajar klasikal 83,3% dan persentase respon siswa 80%.
2.	Mila Erdiana	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV MI Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Kabupaten Malang	Media pembelajaran Monopoli Keragaman di Indonesia layak digunakan karena mendapat predikat valid, efektif. Dengan rata-rata hasil persentase validator ahli materi 84%, ahli media 91%. Dan dapat meningkatkan hasil belajar kelas eksperimen (79) > kelas control (57,6).
3.	Rini Wulandari, Deni Setiawan	Pengembangan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Interaksi Manusia Kelas V	Media pembelajaran monopoli layak untuk media muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan. Penerapan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada muatan IPS dari nilai pretest rata-rata siswa menjadi nilai n-gain 0.566176 di nilai posstest rata-rata siswa menjadi lebih baik.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir