

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian media

Menurut Bove (1997) dalam Sanaky (2013: 3) “media adalah sebuah alat bantu yang berfungsi menyampaikan pesan pada pembelajaran”. Sedangkan menurut Olson dalam Yusuf hadi Miarso, (2011: 457) dalam medefinisikan “media sebagai teknologi untuk menyajiakn, merekam, membagi dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indra tertentu disertai penstrukturan informasi”. Media Pembelajaran juga merupakan proses komunikasi antara pebelajar, pengajar dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa “bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan” (Hujair AH Sanaky, 2013: 3). Hal ini sejalan dengan Bove (1997) dalam Sanaky (2013: 44) menyatakan bahwa “media pembelajaran merupakan semacam alat bantu komunikasi dalam pembelajaran”, baik itu pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa di dalam proses pembelajaran siswa media digunakan sebagai alat bantu untuk mengkomunikasikan. Dengan demikian media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke siswa yang bertujuan untuk merangsang siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat dimanfaatkan sebagai alat penyampai pesan informasi dari kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan penguatan pada mata pelajaran tersebut maupun motivasi bagi pengguna/siswa.

2. Jenis Media

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok yaitu sebagai berikut:

a. Media Cetak

Jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, jurnal, dan majalah ilmiah dan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis dan fotografis. Media ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi dan teori belajar.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesannya terfokus melalui indera penglihatan. Jenis media visual merupakan salah satu media yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan sehingga gambar atau tulisan. Media proyeksi ini berbentuk media proyeksi diam dan media proyeksi gerak. Sedangkan media visual tidak diproyeksikan berupa gambar fotografik dan media grafis.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah kombinasi audio visual yang biasa disebut media pandang dengar. Dengan menggunakan media audio visual maka penyajian materi pembelajaran bagi peserta didik akan semakin lengkap dan optimal. Dalam hal ini guru tidak berperan sebagai penyampaian materi karena penyajian materi digantikan oleh media. Untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan berperangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder dan proyektor visual yang lebar.

d. Media Berbasis Komputer

Komputer merupakan produk yang dihasilkan perkembangan zaman modern. Pada zaman ini computer dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Komputer ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan beberapa peralatan seperti CD player, video tape, dan audio tape.

3. Manfaat media

Dalam buku Pengembangan Media Pembelajaran oleh Sukirman (2012) memaparkan bahwa “kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera pendengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Baugh dalam Achsin, 1986)”. Hal itu yang membuat penulis merasa bahwa media visual akan lebih bermanfaat pada saat proses pembelajaran nantinya.

1) Adapun manfaat media pembelajaran manfaat media pembelajaran. Baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar :

- a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
- c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
- d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
- e) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- f) Meningkatkan kualitas pengajaran.
- g) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
- h) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian.
- i) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa ada tekanan.

2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar yaitu:

- a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
- b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajaran.
- c) Memudahkan pembelajar untuk belajar.
- d) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis.
- e) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- f) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

B. Hakikat Permainan Monopoli

1. Pengertian Permainan Monopoli

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan dari permainan monopoli yaitu untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Permainan monopoli adalah permainan yang menggunakan satu set peralatan monopoli yang terdiri dari papan permainan, bidak atau petak, dua buah dadu, kartu dana umum dan kesempatan, uang-uangan, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan yang berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel.

Jadi permainan monopoli yaitu permainan papan yang di dalamnya terdapat petak dimana setiap pemain dapat membeli sesuai harga yang tertera dan didalam permainan monopoli meliputi bisnis properti yang berupa aset bangunan dan tanah. Permainan tersebut menggunakan bidak, dadu, kartu tanah mainan, serta uang mainan.

2. Sejarah Permainan Monopoli

Sebelum Monopoli sudah berada permainan-permainan yang serupa diantaranya adalah The Landlord's Game yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Maggie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904.

Walaupun permainan monopoli ini dipatenkan, tidak berada prosedur yang memproduksinya secara luas hingga tahun 1910 oleh The Economic Game Company di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh The Newbie Game Company di London dengan nama Brer Fox an' Brer Rabbit.

Selain melewati penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah satunya merupakan yang dikata Auction Monopoly atau kesudahan disingkat dijadikan Monopoly. Permainan ini kesudahan dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sbg penemuannya sendiri. Parker mulai menghasilkan permainan ini secara lapang pada tanggal 5 November 1935.

3. Manfaat Permainan Monopoli

Manfaat dari permainan monopoli ini mampu mengasah kemampuan otak kiri anak atau siswa, bukan hanya di berikan pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, akan tetapi memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang akan didapat. Hal ini dapat dilihat sebab pada saat bermain monopoli tidak hanya diberi pelajaran bagaimana menghitung dadu cara melangkah saat sudah dilempakan, akan tetapi memperhitungkan jumlah perhitungan ekonomi dan menganalisis sesuai kotak yang bisa didapatkan.

4. Peralatan Permainan Monopoli

Secara umum untuk memainkan permainan monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan seperti bidak-bidak untuk mewakili pemain, dan 2 buah dadu yang berisi enam angka, kartu hak-hak milik untuk setiap properti, papan permainan dengan petak-petak yaitu ; (22 tempat yang dibagi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing warna memiliki dua atau tiga tempat, 4 stasiun, 2 perusahaan yaitu perusahaan air dan perusahaan listrik dan peta-petak dana umum dan kesempatan untuk memberikan perintah kepada pemain agar pemain mengambil kartu dan menjalankan perintah yang ada di dalam kartu dana umum atau kesempatan). Uang-uangan monopoli, 32 rumah dan 12 hotel yang terbuat dari kayu atau plastik yang biasanya rumah berwarna hijau dan hotel berwarna merah, kartu-kartu dana umum dan kesempatan.

C. Fungsi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan suatu ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa Inggris "*Science*". Kata-kata *Science* sendiri berasal dari bahasa lain "*scientia*" yang berarti saya tahu. Namun, dalam perkembangannya *science* juga sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam. Shawmi Ayu Nur (2016: 130) mengemukakan "Sains merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran dan pembuktian atau pengetahuan yang melingkupi suatu kebenaran umum dari hukum-hukum alam yang terjadi, yang dibuktikan melalui metode ilmiah".

Usman Samatowa (2011: 3-4) "Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk ke dalam kurikulum di sekolah khususnya di Sekolah dasar". Usman Samatowa "mengemukakan perlunya pembelajaran IPA diajarkan pada Sekolah Dasar memiliki berbagai alasan", berikut alasannya :

- a. Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, maksudnya adalah IPA merupakan dasar teknologi, IPA juga sering disebut sebagai tulang punggung pembangunan, karena Insinyur dan Dokter yang baik memerlukan dasar yang baik mengenai berbagai gejala alam,
- b. bila diajarkan IPA menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis,
- c. bila IPA diajarkan melalui percobaan- percobaan yang dilakukan anak sendiri maka IPA bukan mata pelajaran yang bersifat halaman saja untuk anak,
- d. Mata Pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan, yaitu memiliki potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhannya.

Dalam pembelajaran IPA khususnya untuk anak-anak SD setiap guru harus memahami akan alasan mengapa suatu mata pelajaran yang diajarkan pada sekolahnya perlu diberikan. ia haruslah memahami dan mengerti

kegunaannya apa saja yang dapat diperoleh anak dari belajar pembelajaran IPA.

Sebagaimana pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan yaitu menekankan siswa untuk belajar mempelajari tentang fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan di sekitar. Seperti halnya manusia makhluk hidup lain seperti hewan dan tumbuhan pun juga mempunyai fungsi sendiri pada bagian-bagian tubuh.

Pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan yang dibahas oleh penulis yaitu bagian tubuh hewan dan fungsinya, dan juga bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.

1. Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya

Hewan memiliki bagian-bagian tubuh yang memiliki fungsi masing-masing. Bagian-bagian tubuh hewan antara lain kepala sayap, mata, kaki, paruh, dan sebagainya. Beberapa jenis hewan sebagian memiliki bagian tubuh yang sama. Namun ada juga beberapa hewan yang memiliki bagian tubuh berbeda dengan hewan yang lainnya. Misalnya pada kucing dan burung perbedaan terdapat pada alat untuk bergerak. Kucing bergerak menggunakan kaki sedangkan burung bergerak (terbang menggunakan sayap).



Gambar 1.1
Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya

Secara umum bagian-bagian tubuh hewan terdiri dari kepala, tubuh, dan kaki. Bagian-bagian tubuh tersebut merupakan bagian tubuh luar dari hewan. Setiap jenis hewan memiliki bentuk tubuh yang disesuaikan dengan tempat hidupnya dan cara mendapatkan makanannya. Penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungannya disebut adaptasi. Penyesuaian bentuk tubuh hewan terhadap lingkungannya disebut adaptasi morfologi.

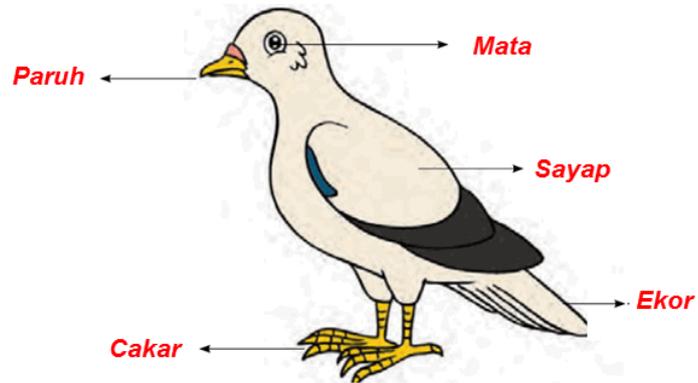
Hewan yang sengaja dipelihara untuk diambil manfaatnya dinamakan hewan ternak. Contoh hewan ternak antara lain kambing, sapi, kelinci, dan masih banyak contoh yang lainnya. Sedangkan hewan yang hidup bebas di alam dinamakan hewan liar. Contoh hewan liar antara lain singa, gajah, serigala dan lain-lain. Hewan yang dipelihara manusia untuk kesenangan atau hobi dinamakan hewan peliharaan. Contoh hewan peliharaan antara lain berbagai jenis burung dan iguana.

a. Bagian Tubuh Burung dan Fungsinya

Salah satu contoh hewan peliharaan yang sering kita temukan di rumah adalah burung. Burung dipelihara karena suaranya yang merdu. Suara burung bermacam-macam sesuai dengan jenis burung tersebut. Burung memiliki bagian tubuh antara lain sebagai berikut.

1. Paruh, paruh burung berfungsi untuk mengambil makanan. Paruh burung sesuai dengan jenis makanannya.
2. Sayap, sayap burung berfungsi untuk bergerak (terbang). Burung terbang dengan cara mengepakkan sayapnya.
3. Ekor, ekor burung berfungsi menjaga keseimbangan burung saat terbang.
4. Cakar, cakar burung berfungsi untuk mencengkeram mangsanya (burung elang) dan untuk bertengger di dahan pohon (burung pipit).
5. Mata, mata burung berfungsi untuk melihat benda-benda di sekitarnya.

6. Bulu, bulu burung berfungsi untuk menutupi tubuhnya dari udara di sekitarnya. Bulu melindungi burung dari hawa dingin dan hujan.



Gambar 1.2
Bagian Tubuh Burung dan Fungsinya

b. Bagian Tubuh Kucing dan Fungsinya

Kucing dipelihara karena gerak-geriknya yang lucu, selain itu kucing dipelihara untuk menjaga rumah dari gangguan hewan tikus yang sering mengambil makanan yang kita simpan. Kucing berkembang biak dengan cara beranak. Jenis-jenis kucing antara lain kucing anggora, kucing siam, dan kucing hutan. Bagian-bagian tubuh kucing antara lain sebagai berikut :

- a. Mata, mata kucing berfungsi untuk melihat sama seperti hewan yang lainnya. Mata kucing dapat menyala di tempat yang gelap
- b. Hidung, hidung kucing berfungsi sebagai indera penciuman.
- c. Mulut, mulut pada kucing berfungsi untuk memasukan makanan ke dalam tubuh.
- d. Bulu, bulu kucing berfungsi menjaga tubuh agar tetap hangat.
- e. Kaki, kaki kucing berguna untuk bergerak (berjalan) pada ujung kaki kucing terdapat cakar yang berguna untuk menangkap mangsa.
- f. Ekor, ekor kucing berguna untuk keseimbangan saat bergerak



Gambar 1.3
Bagian Tubuh kucing dan Fungsinya

2. Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya

1. Bagian-bagian Tumbuhan

Seperti halnya manusia, tumbuhan juga mempunyai bagian-bagian yang fungsinya berbeda-beda. Setiap bagian tumbuhan menjalankan perannya masing-masing. Agar tumbuhan dapat bertahan hidup, setiap bagian tubuh tumbuhan harus saling mendukung dan berfungsi dengan baik. Seperti dalam suatu keluarga, setiap anggota keluarga mempunyai tugas masing-masing yang harus dikerjakan agar kehidupannya harmonis.

Beberapa tumbuhan daunnya berukuran kecil, dan ada yang berukuran besar. Bentuk daun juga beragam, ada yang berbentuk bulat, ada yang berbentuk seperti telapak tangan kita yang disebut menjari dan ada yang panjang. Jenis tumbuhan juga beragam. Ada pohon, semak, tumbuhan berbatang basah, tumbuhan berbatang menjalar dan jenis rumput-rumputan.

Pohon merupakan tumbuhan yang memiliki batang keras dan berkayu. Tumbuhan tersebut biasanya tinggi. Semak memiliki batang keras dan berkayu tetapi berukuran lebih pendek daripada pohon. Tumbuhan berbatang basah merupakan tumbuhan yang berbatang

lunak dan berair. Tumbuhan jenis rumput adalah tumbuhan yang batangnya beruas-ruas dan berongga.

Contoh tanaman yang termasuk pohon, semak, tanaman yang berbatang basah, lunak, dan tanaman rumput-rumputan. Ada juga tumbuhan yang berukuran sangat kecil seperti ganggang, ada pula yang berukuran sangat kecil sekali sehingga diperlukan kaca pembesar untuk melihatnya.

Tumbuhan dapat dikelompokkan menjadi tumbuhan berbunga dan tumbuhan tidak berbunga. Kebanyakan tumbuhan seperti pohon, semak, tanaman merambat, dan rumput-rumputan termasuk tumbuhan berbunga. Contoh tumbuhan berbunga yang menghasilkan buah antara lain pohon mangga, nangka, jambu, rambutan, kesemek, belimbing, dan kelapa. Beberapa pohon menghasilkan bunga yang kecil dan tampilan tidak menarik. Bunga mawar, bunga sepatu, bunga soka dan lainnya merupakan tumbuhan berbunga. Tanaman tersebut dinamakan tanaman hias. Banyak tumbuhan berbunga tidak menghasilkan buah. Tumbuhan berbunga pada umumnya memiliki bagian-bagian: akar, batang, daun, bunga, buah dan biji. Setiap bagian tumbuhan memiliki fungsi yang berbeda. Lihat gambar di bawah ini.



Gambar 1.4
Bagian-Bagian Tumbuhan

2. Fungsi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan Bagi Tumbuhan



Gambar 1.5

Fungsi Bagian-Bagian Tubuh Tumbuhan Bagi Tumbuhan

a. Fungsi Akar Bagi Tumbuhan

Akar adalah bagian tubuh tumbuhan yang biasanya tertanam di dalam tanah. walaupun pada beberapa tumbuhan tertentu, ada akar yang menjulang di atas tanah, misalnya pada tanaman anggrek. Akar berfungsi untuk:

- Memperkuat berdirinya batang tumbuhan.
- Menyerap air dan mineral dari dalam tanah.
- Untuk menyimpan cadangan makanan pada tumbuhan umbi-umbian. Misalnya singkong, ubi, talas, kentang, wortel dan sejenisnya. Akar seperti ini akan menjadi besar dan menggelembung sebagai tempat menyimpan makanan. Pada akarnya tersimpan makanan yang biasa kita konsumsi.

Berdasarkan bentuknya, akar dibedakan menjadi dua jenis, yaitu akar tunggang dan akar serabut.

1. Akar Tunggang

Akar tunggang biasanya dimiliki oleh tumbuhan jenis dikotil (biji berkeping dua). Pada tumbuhan berakar tunggang memiliki akar pokok yaitu satu akar yang tumbuh dari batang masuk sampai ke dalam tanah sehingga kuat dan tidak mudah roboh. Akar pokok akan bercabang-cabang menjadi bagian akar yang kecil. Misalnya, mangga, jambu, jeruk, rambutan, mahoni dan kacang-kacangan. wortel, kentang, ubi-ubian, melinjo, dan masih banyak lagi lainnya.



Gambar 1.6
Fungsi Akar Bagi Tumbuhan

2. Akar Serabut

Akar serabut biasanya dimiliki oleh tumbuhan jenis monokotil (biji berkeping tunggal). Dalam satu pohon, akar serabut jumlahnya banyak dan masing-masing akar besarnya hampir sama. Misalnya, padi, jagung, pisang, kunyit, jahe, dan kelapa.

b. Fungsi Batang Bagi Tumbuhan

Berdasarkan struktur batangnya, tumbuhan ada yang memiliki batang yang lunak seperti pohon kacang, jagung, bayam. Ada juga tumbuhan yang berkayu. Misalnya pohon jambu, manga, dan pinus. Batang memiliki fungsi yang sangat penting terhadap kelangsungan hidup tumbuhan, sebab batang merupakan tempat tumpuan bagi bagian tumbuhan yang lainnya.



Gambar 1.7

Fungsi Batang Bagi Tumbuhan

Batang merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi untuk:

- a) Batang sebagai penopang tubuh tumbuhan agar tumbuhan tersebut tetap berdiri tegak. Batang juga tempat untuk bersandarnya daun, bunga, dan biji tumbuhan.
- b) Mengangkut air dan mineral dari akar menuju daun. Selain itu, batang berperan penting dalam proses pengangkutan zat-zat makanan dari daun ke seluruh bagian tumbuhan. Perhatikan gambar pohon di atas, bagaimana daun melekat pada batang.

- c) Sebagai tempat menyimpan makanan cadangan pada tumbuhan tertentu. Misalnya, batang pada tumbuhan tebu dan sagu.

D. Kerangka Berpikir

Pada latar belakang telah dijelaskan bahwa permasalahan umum yang terjadi saat ini adalah ketersediaan media pembelajaran yang terbatas khususnya materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan. Dari masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang menghibur pada materi fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan sebagai penunjang pembelajaran yang lebih variatif. Bagan kerangka berpikir disajikan pada gambar 1.8 berikut:

Permasalahan

1. Kurangnya media pembelajaran untuk materi makhluk hidup
2. Kurangnya antusias dalam proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang membosankan dan bahkan tidak menggunakan media.
3. Penggunaan media pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa dan fasilitas yang terbatas
4. Guru sedikit memberikan apresiasi ke siswa sehingga siswa malu maju ke depan

Kajian Teori

1. Guru merupakan sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting (Idzhar, 2016). Guru bukan sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran.
2. Monopoli juga merupakan salah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh

Kajian Terdahulu

Penelitian yang telah dilakukan oleh Ajeng Sulistyoningrum, 2015 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game Berbasis Aplikasi Dengan Model TGT Pada Muatan IPS Kelas V SDN Kalibanteng Kulon 02 Semarang. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa media pembelajaran lebih menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Monopoli. Hasil rata-rata validasi media 98 % dan materi 96,5 % . Terbukti

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Fungsi Bagian Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas Bagi Siswa Kelas 4 SD

Produk

Pengembangan Media Monopoli

- | | |
|-------------|--|
| Kevalidan | = Lembar Angket Ahli Materi Dan Lembar Angket Media Pembelajaran |
| Kepraktisan | = Lembar Angket Respon Guru |
| Keefektifan | = Soal Pre-Test dan Soal Post-Test |