

**PEMBELAJARAN TEMATIK DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA MONOPOLI
DI KELAS IV MIS MUTIARA INSAN
PALANGKA RAYA**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
2019 M/1441 H**

**PEMBELAJARAN TEMATIK DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA MONOPOLI
DI KELAS IV MIS MUTIARA INSAN
PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh :

**Adelia Azizah
NIM : 1501170015**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH
TAHUN 2019 M/ 1441 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adelia Azizah

NIM : 1501170015

Jurusan / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul "Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Media Monopoli Di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya", adalah benar karya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 02 Oktober 2019
Yang Membuat Pernyataan,



Adelia Azizah
NIM. 1501170015

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Media
Monopoli Di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

Nama : Adelia Azizah

NIM : 1501170015

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk
disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN
Palangka Raya.

Palangka Raya, 02 Oktober 2019

Pembimbing I,

Jasiah, M.Pd
NIP. 19680912 199803 2 002

Pembimbing II

Muhammad Syabrina, M.Pd.I
NIP. 19890731 201609 0 422

Mengetahui

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Nurul Wahdah, M. Pd
NIP. 19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan

Sri Hidayati, MA
NIP. 19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Palangka Raya, 02 Oktober 2019

Hal: Mohon Diuji Skripsi
Saudari Adelia Azizah

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah FTIK
IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarkatuh

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami berpendapat bahwa Skripsi saudara:

Nama : ADELIA AZIZAH
NIM : 1501170015
Judul : PEMBELAJARAN TEMATIK DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA MONOPOLI
DI KELAS IV MIS MUTIARA INSAN
PALANGKA RAYA

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di IAIN Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarkatuh

Pembimbing I,

Jasiah, M.Pd
NIP. 19680912 199803 2 002

Pembimbing II

Muhammad Svabrina, M.Pd.I
NIP. 19890731 201609 0 422

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Media Monopoli di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya
Nama : Adelia Azizah
NIM : 1501170015
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Senin

Tanggal : 14 Oktober 2019 M/ 15 Safar 1441 H

TIM PENGUJI:

1. Asmatwati, M.Pd
(Ketua Sidang/Penguji)
2. Dr. H. Mazrur, M.Pd
(Penguji Utama)
3. Jasiyah, M.Pd
(Penguji)
4. Muhammad Syabrina, M.Pd.I
(Sekretaris/Penguji)



Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya



Dr. H. Rohatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003 199303 2 001

Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Media Monopoli Di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

ABSTRAK

Pembelajaran tematik menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal. Dalam pembelajaran tematik, guru harus memilih secara jeli media yang akan digunakan, dalam hal ini media tersebut harus memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh bidang studi yang terkait dan tentu saja terpadu. Di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media yang merangsang minat siswa dalam pembelajaran tematik.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dilakukan di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana perencanaan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya? (2) Bagaimana penerapan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya? (3) Bagaimana aktivitas guru saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya? (4) Bagaimana aktivitas siswa saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya?. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui perencanaan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya (2) untuk mengetahui penerapan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya (3) untuk mengetahui aktivitas guru saat menerapkan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya dan (4) untuk mengetahui aktivitas siswa saat menerapkan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Perencanaan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya tergolong dalam kategori sangat baik (2) Penerapan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangkaraya sudah diterapkan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah penggunaannya. (3) Aktivitas guru saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya sudah dilakukan dengan baik dan tergolong dalam kategori sangat baik (4) Aktivitas siswa saat menerapkan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya sudah dilakukan dengan baik dan tergolong dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: Pembelajaran Tematik, Media Monopoli.

Thematic learning using Monopoly Media in class IV
MIS Mutiara Insan Palangka Raya

ABSTRACT

Thematic learning emphasizes the activity of students in learning both physically, mentally, intellectually, and emotionally in order to achieve optimal learning outcomes. In thematic learning, teachers must choose the media to be used, in which case the media must have a use that can be utilized by related field of study and of course integrated. In class IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya Many students who obtained the value under the minimum submission criteria (KKM). This is due to the lack of media usage that stimulates students interest in thematic learning.

This study used a deskriptif qualitative method conducted in class IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya. The data collection techniques used in this study were observations, interviews and documentation. The formulation of a problem raised in this research is as follows: (1) How is the planning of thematic learning in MIS-Class of Mutiara Insan Palangka Raya? (2) How to apply Monopoly media in class IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya? (3) How do teachers ' activities when applying monopoly media to thematic learning in class IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya? (4) How do students ' activities when applying monopoly media to thematic learning in class IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya?. The objective of this study is (1) to know the planning of thematic learning in class IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya (2) to know the implementation of Monopoly media in class IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya (3) to know the activity of teachers when Applying monopoly Media in class IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya and (4) to know the activity of students when applying monopoly media in class IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

The results showed that: (1) The planning of thematic learning in class IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya belongs to the category very well (2) The application of Monopoly media on thematic learning in class IV MIS Mutiara Insan Palangkaraya already Applied properly and in accordance with its user steps. (3) Teacher activity when applying monopoly media to thematic learning in class IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya has been done well and belongs in the category very well (4) Student activities when applying monopoly media in class IV MIS Mutiara The human Palangka Raya has done well and belongs to the category very well.

Keywords: Thematic Learning, Monopoly Media.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas kemudahan yang telah diberikan kepada penulis. Penelitian ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari pihak yang benar-benar paham dengan dunia penelitian. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya bapak Dr. H. Khairil Anwar, M. Ag yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di IAIN Palangka Raya, telah menyediakan fasilitas sehingga terlaksananya kegiatan perkuliahan.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M. Pd yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan pengesahan skripsi.
3. Wakil Dekan Bidang Akademik ibu Dr. Nurul Wahdah, M. Pd yang telah membantu dalam persetujuan naskah skripsi.
4. Ketua Jurusan Ibu Sri Hidayati, MA Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah membantu dalam proses persetujuan dan munaqasyah skripsi.
5. Pembimbing Skripsi yaitu Pembimbing I Ibu Jasiah, M.Pd dan pembimbing II bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I yang selalu sabar dalam memberi arahan, semangat, motivasi, bimbingan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Pembimbing Akademik yaitu Ibu Jasiah, M.Pd yang telah membimbing selama perkuliahan secara langsung maupun tidak langsung.

7. Seluruh dosen IAIN Palangka Raya khususnya dosen tarbiyah dan ilmu keguruan yang telah membekali ilmu selama perkuliahan.
8. Kepala sekolah MIS Mutiara Insan Palangka Raya bapak Muhammad Rapykhi, S.Ag, M. Pd yang telah memberi izin untuk penelitian di MIS Mutiara Insan Palangka Raya.
9. Wali kelas IV ibu Eliarosida, S.Pd.I yang telah meluangkan waktu, telah bersedia diteliti serta memberi motivasi.
10. Guru-guru di MIS Mutiara Insan Palangka Raya yang memberikan motivasi serta dukungan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan khususnya mahasiswa-mahasiswi prodi PGMI yang telah memberikan semangat, motivasi dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Palangka Raya, 02 Oktober 2019



Adelia Azizah

PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orang tuaku yang tercinta, yaitu Delimah dan Abidin yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, do'a, dan dukungan yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat aku balas. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan dan rezeki yang berlimpah. Terima kasih untuk kalian yang selalu membuatku termotivasi dan bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Adikku yang tercinta Baitur Ridwan, terima kasih atas bantuannya selama ini, hanya karya sederhana ini yang dapat aku persembahkan. Maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya, tapi aku akan selalu menjadi yang terbaik untukmu.
3. Keluarga yang tercinta, yaitu paman, bibi dan anak-anaknya yang telah membantu perkuliahanku selama ini baik berupa jasa maupun materi. Semoga Allah selalu membalas kebaikan kalian.
4. Sahabat-sahabatku yang tercinta, yaitu Nuriya, Elis, Ghina, Rizkiah, Nana, Jumai, Fitria Anggi, dan Metli. Dan teman-teman prodi PGMI khususnya angkatan 2015. Terima kasih atas bantuan, do'a, nasehat, hiburan, semangat dan motivasinya yang kalian berikan selama aku kuliah hingga terselesaikannya skripsi ini. Semoga urusan kalian semua selalu dimudahkan oleh Allah SWT.
5. Orang yang tercinta Ahmad Tri Chayadi, terima kasih sampai sekarang selalu setia menemani dan menunggu selesainya perkuliahanku. Semoga sukses terus ke depannya.

MOTTO

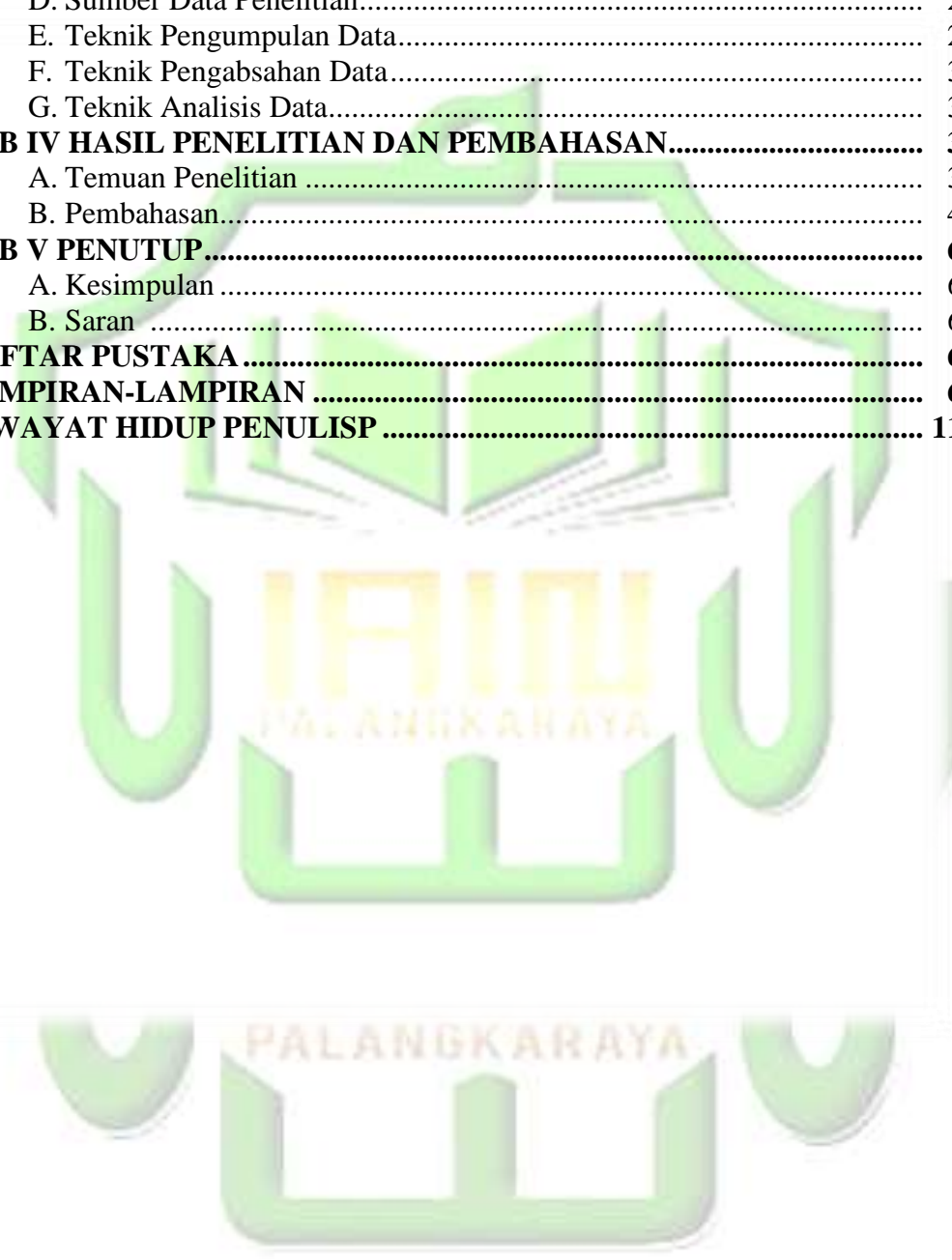
إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾

Artinya: "Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap". (Q.S Al-Insyirah: 6-8)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
NOTA DINAS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
PERSEMBAHAN	x
MOTTO	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Hasil Penelitian Sebelumnya	5
C. Fokus Penelitian	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional	9
H. Sistematika Penulisan	9
BAB II TELAAH TEORI	11
A. Deskripsi Teoritik	11
1. Pembelajaran Tematik	11
a. Pengertian Pembelajaran Tematik	11
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik	12
c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik	13
2. Media Pembelajaran	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	15
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	18
3. Monopoli	19
a. Pengertian Monopoli	19
b. Spesifikasi dan Deskripsi Monopoli	21
c. Langkah-langkah dan Peraturan Media Monopoli	22
B. Kerangka Berpikir dan Pertanyaan Penelitian	23
1. Kerangka Berpikir	23
2. Pertanyaan Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Metode dan Alasan Menggunakan Metode	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	26

C. Instrumen Penelitian	26
D. Sumber Data Penelitian.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Pengabsahan Data.....	30
G. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Temuan Penelitian	33
B. Pembahasan.....	47
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	66
RIWAYAT HIDUP PENULISP	112



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Sebelumnya	5
Tabel 3.1 Pedoman Skor Penilaian	32
Tabel 3.2 Nilai dan Kriteria Hasil Pengamatan	32
Tabel 4.1 Penilaian Rencana Pembelajaran (RPP)	34
Tabel 4.2 Kelompok Penerapan Media Monopoli dalam Pembelajaran Tematik	40
Tabel 4.3 Hasil Aktivitas Guru saat Menerapkan Media Monopoli pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya	42
Tabel 4.4 Hasil Aktivitas Siswa saat Menerapkan Media Monopoli pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya	45
Tabel 4.5 Hasil Observasi I Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik (RPP) Tematik di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya	48
Tabel 4.6 Hasil Observasi II Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik (RPP) Tematik di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya	49
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Menerapkan Media Monopoli pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya	53
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Menerapkan Media Monopoli pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Media Monopoli di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya 24



DAFTAR SINGKATAN

MIS	: Madrasah Ibtidaiyah Swasta
PGMI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
IAIN	: Institut Agama Islam Negeri
RPP	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
KI	: Kompetensi Inti
KD	: Kompetensi Dasar



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	66
Lampiran 2 Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	71
Lampiran 3 Pedoman Pengamatan RPP.....	72
Lampiran 4 Pedoman Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa	74
Lampiran 5 Pedoman Wawancara	78
Lampiran 6 Hasil Pengamatan RPP	81
Lampiran 7 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa.....	83
Lampiran 8 Wawancara Wawancara	87
Lampiran 9 RPP Tematik Tema 1 Sub Tema 3 Pembelajaran 5.....	90
Lampiran 10 Silabus Tematik Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya	94
Lampiran 11 Jadwal Pelajaran MIS Mutiara Insan Palangka Raya.....	97
Lampiran 12 Profil Guru Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya	98
Lampiran 13 Sertifikat Pelatihan Guru Pembelajaran Tematik Kelas IV.....	101
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian dan Surat Selesai Penelitian	102
Lampiran 15 Dokumentasi Selama Penelitian	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tiap-tiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media agar mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Tetapi kenyataannya media masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya yang sebagian dikeluarkan, dan sebagainya.

Guru sebagai tenaga pendidik mempunyai tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat menarik minat dan antusias peserta didik, serta memotivasi peserta didik untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Q.S. An-Nahl:44, sebagai berikut:

..... وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Dan kami turunkan kepadamu Al-Qur’an agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”. (Q.S. An-Nahl:44)

Dari ayat di atas dapat dinyatakan bahwa sebagai seorang guru hendaknya memiliki pengetahuan yang luas, ketrampilan, kreativitas, serta

memiliki kemampuan untuk memilih media yang akan digunakan dalam mengajar. Karena media merupakan salah satu cara untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru ketika mengajar. Media tersebut dapat berupa film, video, gambar, modul dan sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan siswa tidak merasa jenuh ketika dalam proses pembelajarannya.

Menurut Gagne dan Briggs (1975) yang dikutip oleh Rodhatul Jennah (2009:2) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2006:5).

Pembelajaran tematik menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat dan kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk terus-menerus belajar. Dalam

pembelajaran tematik, guru harus memilih secara jeli media yang akan digunakan, dalam hal ini media tersebut harus memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh bidang studi yang terkait dan tentu saja terpadu. Guru dalam pembelajaran ini diharapkan dapat mengoptimalkan sarana yang tersedia untuk mencapai tujuan pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 23 November 2018 di MIS Mutiara Insan Palangka Raya penulis memperoleh informasi dari wali kelas IV bahwa banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jika dilihat dari 31 orang siswa yang ada di kelas, dari nilai keseluruhan hanya 40% siswa yang mencapai KKM, sedangkan sebanyak 60% dari mereka masih belum mencapai KKM. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media yang merangsang minat siswa dalam pembelajaran tematik.

Sementara ini media yang sering digunakan sangat sederhana dan terbatas, serta pengadaan medianya dari guru sendiri bukan dari sekolah seperti gambar-gambar yang dicetak dari komputer. Mungkin media tersebut dianggap kurang menarik. Sehingga siswa merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 16 Tahun 2007, guru harus memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Guru yang profesional mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi serta mengembangkan diri salah satunya adalah media.

Melihat pentingnya media yang digunakan, maka penulis menawarkan solusi dengan menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya. Media monopoli adalah alat permainan edukatif berbentuk papan yang terdapat kotakan pada tiap tepi, kemudian di tengah terdapat kotak bank dan bank materi atau soal latihan. Bentuk fisik media monopoli seperti papan catur yang bisa dilipat dengan tujuan agar dapat menyimpan komponen dari alat permainan ini dan materi yang diambil sesuai dengan konsep pembelajaran tematik sehingga dapat membuat siswa lebih semangat belajar dan mudah menerima materi pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah perencanaan pembelajaran tematik tergolong dalam kategori sangat baik dan sesuai dengan komponen-komponen RPP. Kemudian guru dan siswa menerapkan media monopoli sangat baik dan sesuai dengan langkah-langkah serta peraturan permainannya. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran dapat membantu seorang guru dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran dan dapat menumbuhkan perbedaan dalam mengajar yang dilakukan sebelumnya.

Berangkat dari permasalahan yang telah disampaikan, penulis merasa tertarik ingin melakukan penelitian yang berjudul: “Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Media Monopoli di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya”.

B. Hasil Penelitian Sebelumnya

Tabel 1.1 Mapping Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	<p>Jaka Lesmana (2014) Penerapan Media Animasi Berbasis Komputer Menggunakan <i>3D Studio Max</i> dan <i>Macromedia Flash</i> pada Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas Kelas XI Semester II di SMAN-2 Palangka Raya Tahun Ajaran 2013/2014.</p>	<p>1. Penerapan media pembelajaran</p>	<p>1. Media pembelajaran yang digunakan adalah animasi berbasis komputer 2. Tempat penelitian 3. Penelitian di kelas XI 4. Materi Ajar</p>
2.	<p>Yulia Bhayangkari (2017) Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan</p>	<p>1. Penerapan media Pembelajaran</p>	<p>1. Media pembelajaran yang digunakan adalah multimedia interaktif</p>

	Penguasaan Konsep dan Kemandirian Siswa di Kelas XI IPA MA Muslimat NU Palangka Raya.		2. Tempat penelitian 3. Penelitian di kelas XI IPA 4. Materi ajar
3.	Arnawisah (2016) Penggunaan Media Aplikasi <i>Cartoon Story Maker</i> dalam Pembelajaran Fisika Materi Kalor untuk Mengetahui Motivasi Belajar Fisika Siswa kelas VII SMP GUPPI Palangka Raya Tahun Ajaran 2014/2015.	1. Penerapan Media Pembelajaran	1. Media yang digunakan adalah <i>Cartoon Story Maker</i> 2. Tempat penelitian 3. Penelitian di kelas VII 4. Materi ajar

Penelitian ini hanya terfokus pada penerapan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti ingin membahas bagaimana perencanaan pembelajaran tematik dan bagaimana penerapan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya?
2. Bagaimana penerapan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya?
3. Bagaimana aktivitas guru saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya?
4. Bagaimana aktivitas siswa saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya.
3. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya.
4. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah pengetahuan tentang proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengelolaan pembelajaran menjadi lebih baik melalui media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peneliti dalam menerapkan ilmu dan teori yang didapat selama dibangku perkuliahan.

b. Bagi Sekolah

Untuk mengadakan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

c. Bagi Guru

Untuk meningkatkan keterampilan mengajar dan mengevaluasi pembelajaran yang sudah pernah dilakukan.

d. Bagi Siswa

Pembelajaran yang menarik diharapkan dapat memotivasi siswa, meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan potensi yang dimiliki siswa, menambah pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga materi yang disampaikan guru dapat dipahami dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran tematik.

G. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema 1 yaitu indahny kebersamaan.

2. Media

Media adalah alat bantu yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk menjelaskan bahan pelajaran, serta digunakan siswa yang terlibat langsung dengan pembelajaran.

3. Monopoli

Monopoli adalah permainan edukatif yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dan berbasis aktif serta kreatif.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah para pembaca dalam mengikuti uraian penyajian data penelitian ini, maka penulis memaparkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Berisi pendahuluan yang mencakup: latar belakang masalah, hasil penelitian sebelumnya, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

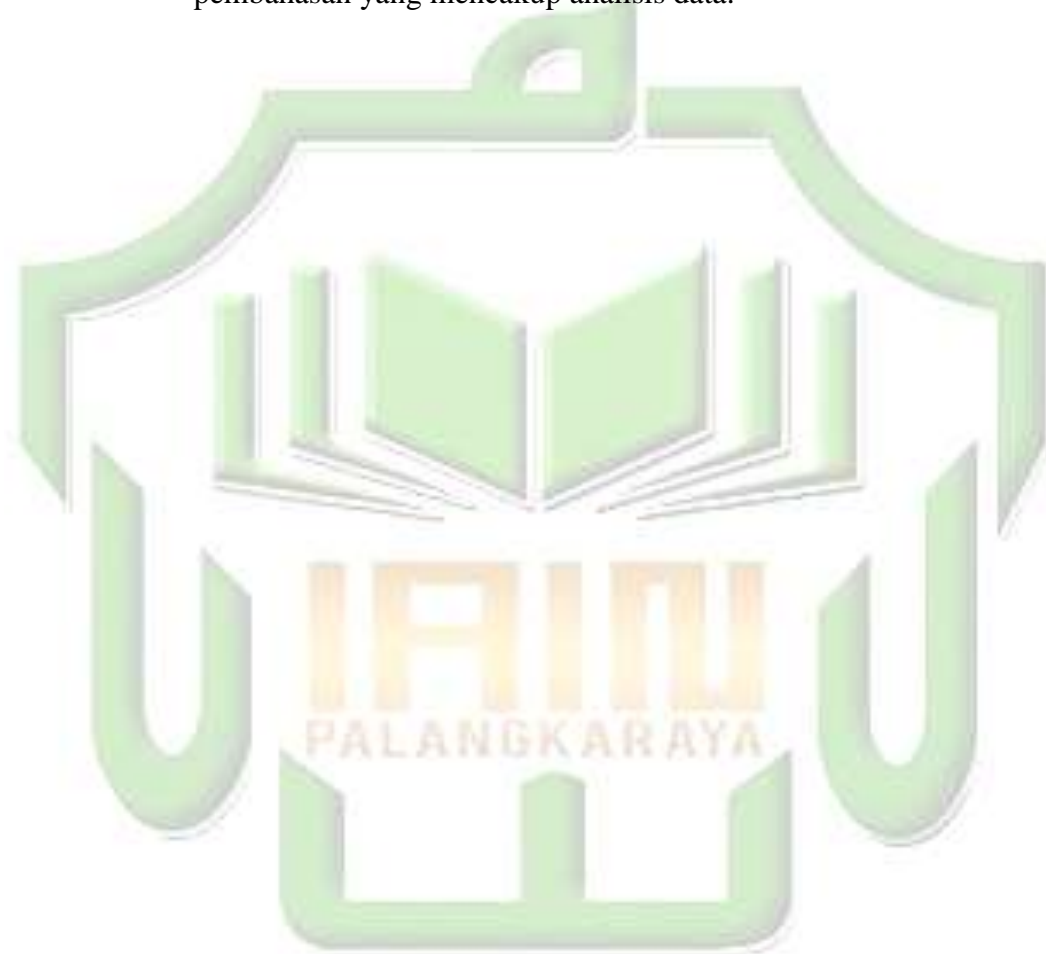
BAB II Berisi telaah teori yang mencakup: deskripsi teori, kerangka pikir dan pertanyaan penelitian.

BAB III Berisi metode penelitian yang mencakup: alasan menggunakan metode kualitatif, waktu dan tempat penelitian, instrumen

penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Berisi pemaparan data yang mencakup: Hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Berisi penutup yang mencakup: kesimpulan dan saran Berisi pembahasan yang mencakup analisis data.



BAB II

TELAAH TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang digabung dalam tema-tema tertentu.

Pembelajaran tematik/terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa (Trianto, 2011:151).

Menurut Rusman (2011:254) pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Pembelajaran tematik menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa memperoleh

pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Daryanto, 2013:3).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran yang saling terkait dengan menggunakan tema dalam sekali tatap muka, tujuannya agar dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada siswa.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

1) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberi kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisah muatan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisah antar mata pelajaran tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat yang berkaitan dengan kehidupan siswa

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

5) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat fleksibel dimana guru dapat mengaitkan dan memadukan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkan kehidupan siswa dengan keadaan lingkungannya.

6) Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, diungkapkan pula oleh Sukayati (2004:3) karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut: 1) Pembelajaran berpusat pada anak; 2) Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan; 3) Belajar melalui pengalaman langsung 4) Lebih memperhatikan proses daripada hasil semata; dan 5) Sarat dengan muatan keterkaitan.

c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.

- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari mata pelajaran yang lain.
- 6) Guru dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih.

Fungsi pembelajaran tematik yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi siswa (Rusman, 2015:146).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) yang dikutip oleh Azhar (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah materi, atau kejadian yang membangun.

Menurut Gagne dan Briggs (1975) yang dikutip oleh Rodhatul Jennah (2009:2) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran dapat membantu seorang guru dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran dan dapat menumbuhkan perbedaan dalam mengajar yang dilakukan sebelumnya.

Menurut Sukiman (2012:28) media adalah sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat yang dimanfaatkan untuk membantu dalam proses belajar mengajar, yang mempunyai fungsi untuk memperjelas pesan atau materi yang disampaikan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan lebih baik.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Sering sekali terjadi banyaknya siswa yang tidak atau kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada siswa dikarenakan

ketiadaan atau kurang optimalnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk tujuan instruksional, dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Disamping itu untuk membangkitkan motivasi, minat atau tindakan dan rangsangan para siswa untuk bertindak dalam kegiatan pembelajaran, juga untuk tujuan informasi (menyajikan informasi) dihadapan sekelompok siswa/orang.

Ada beberapa fungsi media dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya alat bantu dapat mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada siswa.
- 2) Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Banyak pembelajaran yang tidak mencapai hasil belajar siswa dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.
- 4) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran.
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar atau sempit, kecil atau bahaya, sehingga

memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekati pada objek yang dimaksud.

Sedangkan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang .
- 5) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati materi, melakukan dan mendemonstrasikan (Azhar: 2004: 26-27).

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pembelajaran secara keseluruhan. Kriteria-kriteria tersebut antara lain (Munadi, 2013: 186-187):

1) Karakteristik siswa

Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-cita.

2) Tujuan belajar

Secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yakni untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman konsep dan keterampilan, serta pembentuk sikap. Ketiganya dimaksudkan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Namun, kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

3) Sifat bahan ajar

Isi pelajaran atau bahan ajar memiliki keragaman dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa. Tugas-tugas tersebut biasanya menuntut adanya aktivitas dari para siswanya. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut aktivitas atau perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan mempengaruhi pemilihan media beserta teknik pemanfaatannya.

4) Pengadaan media

Dilihat dari segi pengadaannya, menurut Sadiman (1996: 84), media dapat dibagi menjadi dua macam. *Pertama*, media jadi (*by utilization*), yakni media yang sudah menjadi komoditi perdagangan. Walaupun hemat waktu, hemat tenaga dan hemat biaya bila dilihat dari kestabilan materi penggunaannya. Namun, kecil kemungkinan sesuai tujuan pembelajaran. *Kedua*, media rancangan (*by design*), yaitu media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, media ini besar kemungkinan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5) Sifat pemanfaatan media

Dilihat dari sifat pemanfaatannya, media pembelajaran terdapat dua macam, yaitu: Media Primer, yakni media yang diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam proses pembelajarannya. Media Sekunder, media ini bertujuan untuk memberikan pengayaan materi. Media sekunder ini dapat dijadikan sumber belajar dimana para siswa dapat belajar secara mandiri atau berkelompok.

3. Monopoli

a. Pengertian Monopoli

Monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Monopoli diharapkan

mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif untuk memecahkan masalah yang ada dan berkompetensi menjadi pemenang dalam permainan.

Menurut Husna(116:2016) monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam system ekonomi yang disederhanakan.

Setiap permainan melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat dipetak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu dengan uang sewa yang jumlahnya sudah ditetapkan.

Menurut Fitriyawany (2013:226) monopoli adalah salah satu media yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada.

Penerapan media pembelajaran monopoli, untuk pertanyaan tidak diberikan melalui lisan seperti halnya diskusi, melainkan pertanyaan ataupun soal disediakan didalam media monopoli, yang mana media tersebut dibuat sendiri oleh peneliti. Untuk membuat media monopoli diperlukan kreatifitas dari peneliti agar media yang dibuat menarik,

inovatif dan mempengaruhi proses kegiatan belajar dikelas, serta diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

Monopoli ini juga memotivasi siswa agar memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya, karena siswa yang menjawab banyak soal benar maka akan mendapatkan uang mainan sehingga nantinya kelompoknya akan memenangkan permainan tersebut (Sri Suciati, 2015: 174).

b. Spesifikasi dan Deskripsi Monopoli

Media monopoli pada pembelajaran tematik ini merupakan alat permainan edukatif berbentuk papan yang terdapat kotakan pada tiap tepi, kemudian di tengah terdapat iuran sekolah, kartu hak milik dan peluang. Bentuk fisik monopoli dibentuk seperti papan catur yang ditebuk dengan tujuan agar dapat menyimpan komponen dari alat permainan ini. Dalam media monopoli terdapat sajian materi pembelajaran, beberapa tantangan soal tanya jawab serta soal-soal yang tertuang dalam kartu bank soal pada setiap kotak yang dapat membuat anak-anak dapat belajar kejujuran serta meningkatkan jiwa kompetitif dengan cara menyenangkan.

1) Spesifikasi

Adapun spesifikasi media monopoli pada pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut:

- a) Pion
- b) Dadu

- c) Uang-uangan
- d) Kartu soal
- e) Kartu hak milik
- f) Kartu peluang dan kartu iuran sekolah
- e) Papan monopoli

2) Deskripsi

Adapun deskripsi media monopoli pada pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut:

- a) Untuk anak usia 8-10 tahun
- b) Sesuai dengan materi tematik tema 1 kelas IV SD/MI yaitu indahny kebersamaan
- c) Melatih daya ingat anak
- d) Meningkatkan motivasi belajar anak
- e) Meningkatkan interaksi sosial anak

c. Langkah-langkah dan Peraturan Media Monopoli

Adapun langkah-langkah dan peraturan media monopoli adalah sebagai berikut:

1. Permainan ini dilakukan oleh 9 siswa, dengan 1 pemain menjadi banker (pegawai bank), dan masing-masing 2 siswa mendapat 1 pion.
2. Lakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain.
3. Bagilah pion satu persatu dan letakkan di papan start.
4. Pegawai bank membagi beberapa pecahan lembar uang pada setiap pemain dengan total Rp100.000,00.

5. Pemain pertama melempar dadu, kemudian berjalan beberapa langkah sesuai angka pada dadu.
6. Jika berhenti pada petak yang belum dibeli, maka pemain berhak membeli dengan syarat dapat menjawab pertanyaan kartu hak milik dari pemain sebelumnya dengan benar.
7. Jika pemain berhenti pada petak yang sudah dimiliki pemain lain, maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik petak. Jika jawaban benar mendapatkan uang dari bank, jika jawaban salah maka pemain membayar kepada pemilik petak sebesar uang yang tertera pada kartu.
8. Jika pemain berhenti pada petak peluang/iuran sekolah, maka pemain mengambil kartu peluang/iuran sekolah, kemudian menjalankan apa yang tertera pada kartu tersebut.
9. Apabila pemain berhenti pada petak start, maka pemain mendapat uang sebesar Rp5000,00 dari bank
10. Jika pemain berhenti pada petak UKS, maka pemain disanksi tidak main satu kali giliran
11. Pemenang permainan ini adalah pemain yang memiliki harta paling banyak (uang dan kartu hak milik)

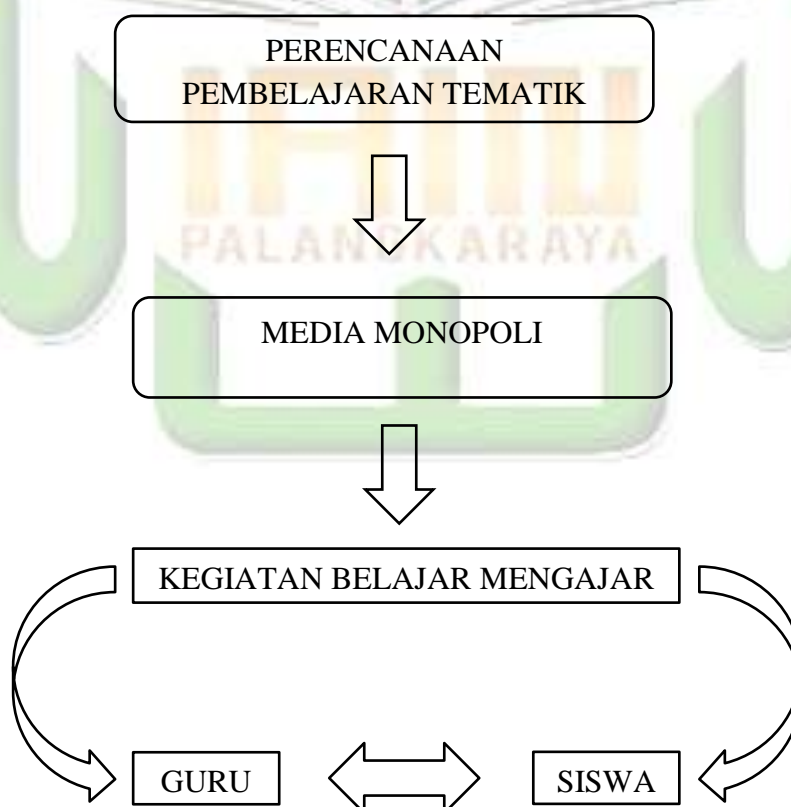
B. Kerangka Pikir dan Pertanyaan Penelitian

1. Kerangka Pikir

Salah satu permasalahan pembelajaran tematik di MIS Mutiara Insan Palangka Raya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran

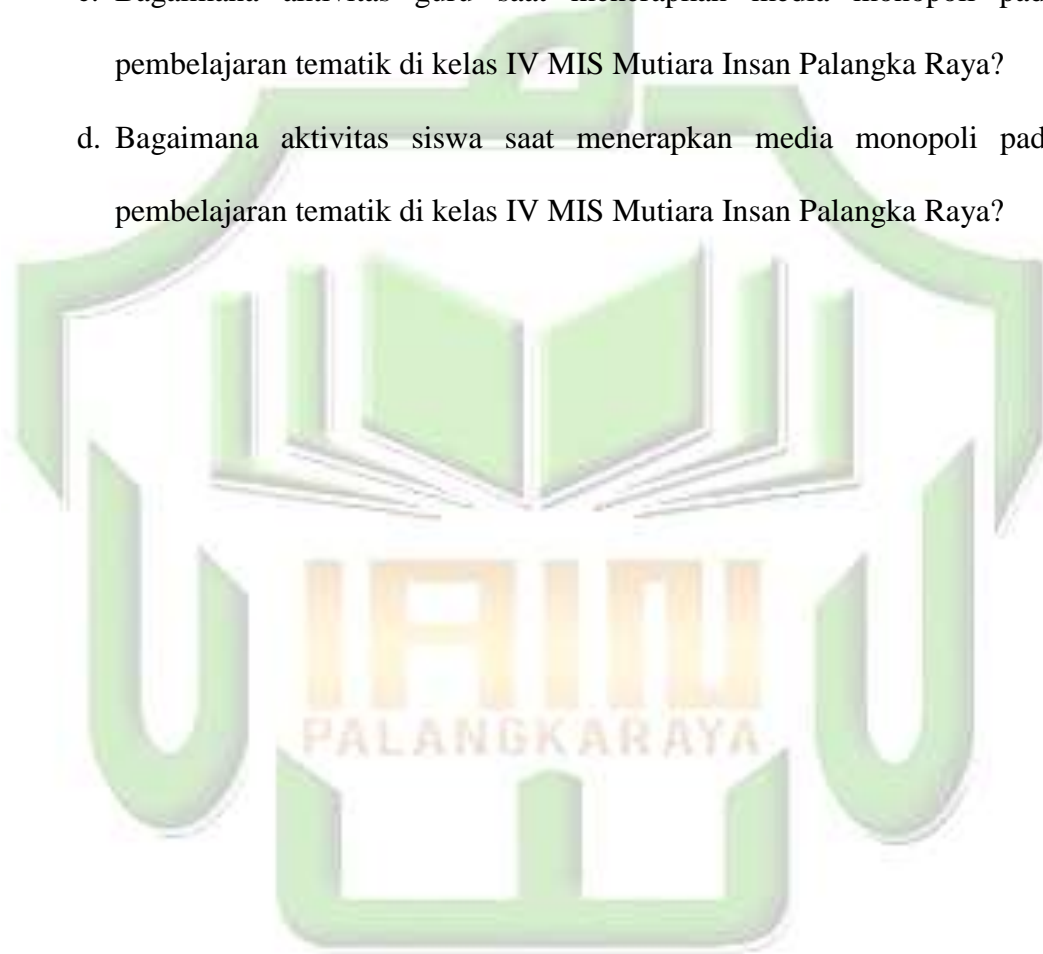
yang efektif, sehingga banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Keadaan tersebut harus diperbaiki dengan cara memperbaharui proses belajar mengajar baik dari segi penyediaan media yang tepat sehingga siswa dapat merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa membutuhkan suatu media supaya pesan secara mudah dapat tersampaikan. Media yang efektif akan menumbuhkan proses pembelajaran menuju pembelajaran yang efektif pula. Melalui penerapan media monopoli pada pembelajaran tematik, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan hasil yang memuaskan.

Gambar 2.1
Kerangka pikir pembelajaran tematik dengan menggunakan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya



2. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya?
- b. Bagaimana penerapan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya?
- c. Bagaimana aktivitas guru saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya?
- d. Bagaimana aktivitas siswa saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Alasan Menggunakan Metode Kualitatif

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Berdasarkan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif karena ditunjukkan untuk menggambarkan, menyajikan data keadaan sebenarnya yang terjadi di lapangan.

Alasan peneliti menggunakan metode tersebut karena penelitian kualitatif mampu menjelaskan fenomena melalui pengumpulan data yang diperoleh saat wawancara, observasi maupun dokumentasi.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 Juli – 29 Agustus 2019 tahun ajaran 2019/2020. Tempat penelitian ini dilaksanakan di MIS Mutiara Insan Jl. Anoi Ujung, kecamatan Jekan Raya kota Palangka Raya.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut sistematis dan dipermudah. Instrumen penelitian yang dilakukan peneliti ialah observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan alat pengumpul data yang banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan

yang dapat diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun situasi buatan (Sudjana dan Ibrahim, 2001: 109). Pedoman observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, melihat, mencatat dan merekam perencanaan pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas siswa dalam menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka. Pedoman ini digunakan untuk mengumpulkan data pada saat proses pembelajaran dan pengamatan ini dilakukan oleh peneliti sendiri serta satu orang teman yang menjadi pengamat kedua.

2. Wawancara

Instrumen yang digunakan dalam wawancara adalah berupa pedoman wawancara. Di mana pedoman wawancara tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh sumber data secara lisan, yang bertujuan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan.

Wawancara yang dilakukan pada saat penelitian adalah wawancara dengan guru sebelum dan sesudah menggunakan media, wawancara dengan kepala sekolah tentang pengadaan media pembelajaran di sekolah dan wawancara kepada siswa tentang pembelajaran tematik di sekolah.

3. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menyelesaikan laporan, memperkuat laporan hasil penelitian dan melengkapi data-data peneliti dalam mengumpulkan dokumentasi berupa

foto, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), data guru dan data siswa yang relevan selama proses penelitian.

D. Sumber Data Penelitian

1. Data

Sugiyono (2017: 70) menyebutkan terdapat dua macam sumber data dalam penelitian kualitatif yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

- a. Data primer (data utama) yaitu sumber data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Terkait dalam penelitian ini yang menjadi sumber data yaitu guru kelas IV/ guru pembelajaran tematik, siswa kelas IV dan kepala sekolah (informan).
- b. Data sekunder (data tambahan) yaitu sumber data yang diperoleh dari dokumentasi. Dokumentasi berupa data-data yang diperoleh dari MIS Mutiara Insan Palangka Raya mengenai profil sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, silabus, RPP, foto-foto kegiatan belajar dan data-data yang mendukung untuk laporan penelitian.

2. Subyek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah satu orang guru kelas IV dan siswa kelas IV yang berjumlah 27 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah media monopoli pada pembelajaran tematik tema 1 Indahny Kebersamaan semester I tahun ajaran 2019/2020.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Menurut Margono (2000:158) menyatakan observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah didesain oleh peneliti sendiri dan dicetak oleh orang lain. Adapun data yang ingin diperoleh dengan teknik observasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian rencana pembelajaran (RPP) tematik yang dibuat oleh guru.
- b. Penerapan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran tematik
- c. Aktivitas guru dalam menerapkan media monopoli pada kegiatan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya.
- d. Aktivitas siswa dalam menerapkan media monopoli pada kegiatan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual untuk mengetahui bagaimana pembelajaran sebelumnya maupun sesudahnya. Yang menjadi informan dalam wawancara ini adalah

kepala sekolah, guru kelas/wali kelas IV yang mengajar tematik dan siswa kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevanm peraturan-peraturan, laporan kegiatan, film, dokumenter dan data yang relevan penelitian (Riduwan, 2011:31).

Teknik dokumentasi ini sering digunakan menjadi teknik utama dalam penelitian. Hal-hal yang akan didokumentasikan dalam penelitian ini adalah foto kegiatan belajar mengajar, data-data guru dan siswa, laporan hasil lapangan serta silabus dan RPP tematik kelas IV.

F. Teknik Pengabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data yang didapat sehingga benar-benar sesuai dengan tujuan dan maksud penelitian, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Moleong, 2015: 330).

Jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber adalah teknik untuk menguji data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapam sumber. Triangulasi teknik adalah teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber data yang sama dengan teknik yang berbeda (Sugiyono, 2015: 373). Triangulasi teknik

dalam penelitian ini yaitu dengan mengecek data yang dihasilkan dari metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengetahui mana data yang diperlukan dan mana data yang tidak diperlukan sehingga hasil penelitian benar-benar akurat dan bisa dipertanggung jawabkan. Dalam proses analisis data, peneliti juga mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh di lapangan. Aktivitas dalam analisa data yaitu:

1. Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi data merupakan proses seleksi, pemusatan perhatian dan penyederhanaan. Data yang berasal dari hasil wawancara dan dokumentasi akan diseleksi oleh peneliti. Kumpulan data akan dipilih dan dikategorikan sebagai data yang relevan dan data yang mentah. Data yang mentah dipilih kembali dan data yang relevan sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian akan disiapkan untuk proses penyajian data.

2. Penyajian data (*display data*)

Penyajian data merupakan suatu proses pengorganisasian data sehingga mudah dianalisis dan disimpulkan yang disesuaikan dengan jenis data yang terkumpul dalam proses pengumpulan data, baik dari hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi.

3. Penarikan kesimpulan (*conclusion*)

Penarikan kesimpulan adalah usaha untuk mencari atau memahami makna, keteraturan pola-pola penjelasan dan alur sebab akibat. Kesimpulan

yang ditarik segera diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali sambil melihat catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang lebih tepat. Kemudian, peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber informasi data secara detail mulai dari foto-foto, observasi, hasil wawancara dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu berisi pemaparan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti. Langkah-langkah dalam menganalisisnya, yaitu:

- a. Pemberian skor pada masing-masing-kriteria, sebagai berikut (Sugiyono, 2017: 373)

Tabel 3.1
Pedoman Skor Penilaian

Kriteria	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
CB	Cukup Baik	2
KB	Kurang Baik	1

- b. Dilakukan perhitungan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$N = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

Keterangan:

N = Nilai Kelayakan

- c. Menyimpulkan hasil perhitungan dengan melihat tabel di bawah ini:

Tabel 3.2
Nilai dan Kriteria Hasil Pengamatan

Nilai	Kriteria
≤ 50 – 59	Kurang Baik
60 – 75	Cukup Baik
76 – 85	Baik
86 – 100	Sangat Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

Penelitian ini merupakan pembelajaran tematik dengan menggunakan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi ke sekolah untuk meminta izin kepada kepala sekolah yang dituju serta melihat kondisi pembelajaran di kelas dan keadaan sekolah yang dijadikan tempat penelitian.

Selanjutnya, melakukan wawancara kepada guru pembelajaran tematik sekaligus sebagai wali kelas IV dan wawancara kepada kepala sekolah untuk mencari data dan informasi yang berkaitan dengan rencana pembelajaran di kelas, penggunaan media pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas siswa dan sarana prasarana yang menunjang pembelajaran maupun proses belajar mengajar. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 Juli sampai tanggal 29 Agustus 2019. (Jadwal terlampir)

Data dikumpulkan melalui hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan data yang didapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

Perencanaan pembelajaran tematik secara umum adalah sebuah rencana pembelajaran yang dikembangkan dari materi pokok atau tema tertentu yang

mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar.

Sebelum melakukan penelitian penggunaan media monopoli, peneliti mengamati Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 2 kali pertemuan pada tema 1, sub tema 3 pembelajaran 5 dan 6 yang dilaksanakan pada tanggal 20 dan 21 Agustus 2019.

Tabel 4.1 Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

No.	Butir Penilaian	Deskripsi
1.	Memuat nama sekolah	RPP memuat nama satuan pendidikan dengan jelas
2.	Memuat nama mata pelajaran	RPP memuat nama mata pelajaran dengan jelas
3.	Memuat kelas/semester	RPP memuat kelas/semester dengan jelas
4.	Memuat kompetensi inti	RPP memuat kompetensi inti dengan jelas
5.	Memuat kompetensi dasar	RPP memuat kompetensi dasar dengan jelas
6.	Memuat indikator/tujuan	RPP memuat indikator/tujuan dengan jelas dan sesuai dengan KI dan KD
7.	Memuat alokasi waktu/jumlah pertemuan	RPP memuat alokasi waktu/jumlah pertemuan sesuai dengan kebutuhan
8.	Penjabaran indikator pencapaian kompetensi dasar	Dalam menjabarkan indikator pencapaian disesuaikan dengan kompetensi dasar
9.	Penjabaran tujuan pembelajaran mengacu pada indikator pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	Dalam menjabarkan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi
10.	Keterkaitan dan keterpaduan antara kompetensi dasar, indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran	RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara kompetensi dasar, indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran
11.	Kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disajikan dalam RPP memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan sesuai dengan tujuan pembelajaran
12.	Berorientasi pada kebutuhan siswa	Materi yang dikembangkan dalam RPP merupakan materi yang dibutuhkan siswa untuk mencapai

		kompetensi dasar
13.	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dan model pembelajaran dengan materi pembelajaran	Pendekatan pembelajaran dan model pembelajaran dalam RPP disesuaikan dengan tujuan pembelajaran
14.	Ketepatan apersepsi dan motivasi pada kegiatan pembelajaran	Kegiatan pembelajaran diawali dengan memberikan apersepsi, motivasi dan tujuan pembelajaran
15.	Ketepatan penarikan kesimpulan, refleksi, penilaian dan umpan balik pada kegiatan penutup	Kegiatan pembelajaran ditutup dengan penarikan kesimpulan, refleksi, penilaian dan umpan balik
16.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara kritis dan sistematis	Pendekatan kontekstual memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis dan sistematis
17.	Kesesuaian sumber belajar terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran	Sumber belajar yaitu LKS mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran
18.	Kesesuaian sumber belajar dengan materi pembelajaran	Sumber belajar yang mendukung pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dikembangkan
19.	Kesesuaian sumber belajar dengan karakteristik siswa	Sumber belajar yaitu LKS sesuai dengan perkembangan fisik dan intelektual
20.	Kesesuaian pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	Teknik penilaian dalam RPP disesuaikan dengan tujuan pembelajaran
21.	Kesesuaian butir instrumen soal dengan tujuan pembelajaran	Butir instrumen dalam RPP disesuaikan dengan tujuan pembelajaran
22.	Keterwakilan instrumen penilaian dengan tujuan pembelajaran	Butir instrumen yang disusun mewakili indikator pencapaian kompetensi tujuan pembelajaran
23.	Keberadaan dan kejelasan prosedur penilaian	Prosedur penilaian dalam RPP jelas
24.	Keberadaan instrumen, kunci jawaban dan rubrik penilaian	Keberadaan instrumen, kunci jawaban soal dan rubrik penilaian dalam RPP jelas

Berdasarkan hasil pengamatan RPP yang dilakukan pada tanggal 20 dan 21 Agustus 2019, guru membuat RPP tematik dengan memuat identitas sekolah, tema/subtema, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran.

Selanjutnya adalah metode yang digunakan, langkah-langkah pembelajaran atau strategi pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, serta alat dan media yang digunakan supaya memperlancar pencapaian kompetensi dasar dan di akhiri dengan penilaian dan tindak lanjut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, diketahui bahwa perencanaan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya sudah sesuai dengan prosedur kurikulum 2013. Guru perlu memperhatikan aspek-aspek dalam merencanakan pembelajaran, aspek yang perlu diperhatikan guru dalam menyusun rencana pembelajaran terdapat enam aspek yaitu:

- a. Merencanakan pengelolaan pembelajaran yang meliputi perumusan kompetensi dasar dan indikator kedalaman tujuan pembelajaran, penentuan metode pembelajaran, penentuan langkah-langkah pembelajaran, penentuan cara-cara memotivasi siswa, penentuan pengalaman belajar siswa dan penentuan alokasi waktu.
- b. Merencanakan pengorganisasian materi pembelajaran tematik tema 1 sub tema 3 pembelajaran 5 dan 6 yang antara lain adalah kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum, mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa.
- c. Merencanakan pengelolaan kelas, yang didalamnya termasuk penataan ruang kelas dan pengorganisasian siswa aktif dalam kelas.

- d. Merencanakan penggunaan sumber media pembelajaran. Diantaranya adalah menentukan penggunaan alat/ media pembelajaran.
- e. Merencanakan penilaian yang meliputi bentuk dan prosedur penilaian dan menyusun alat penilaian.

2. Penerapan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

Saat proses belajar mengajar salah satu faktor pendukungnya adalah adanya suatu media pembelajaran. Karena media pembelajaran tersebut mempunyai peranan yang sangat penting untuk pemahaman belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sebelum menggunakan media monopoli, guru hanya sering menggunakan media kartu-kartu atau gambar-gambar dan belum pernah menggunakan media monopoli pada pembelajaran tematik.

Selama ini guru dalam menggunakan media sangat membantu memudahkan siswa untuk belajar, karena adanya media siswa lebih bersemangat walaupun media yang digunakan sangat sederhana. Jadi, sangat berbeda sekali jika tidak menggunakan media pembelajaran dan bisa membuat siswa kurang bersemangat belajar.

Sebelum menerapkan media monopoli, pada tanggal 21 Agustus 2019 guru mendemonstrasikan media monopoli terlebih dahulu agar mudah dipahami siswa untuk penggunaannya. Penerapan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan cara yaitu:

- a. Guru mempersiapkan RPP sebelum menerapkan media monopoli. Kemudian, guru mempelajari petunjuk penggunaan media monopoli yang tepat, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
- b. Sebelum guru menggunakan media monopoli dalam proses belajar mengajar, sebaiknya harus menyiapkan peralatan media yang akan dipakai sehingga tidak

ada istilah terburu-buru, semuanya dipersiapkan jauh-jauh sebelum media diterapkan.

- c. Guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai
- d. Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan dan peraturan media monopoli.
- e. Saat guru mendemonstrasikan siswa hanya dibagi menjadi 5 orang. 1 orang menjadi pegawai bank dan 4 orang untuk bermain. Siswa tersebut yang menjadi pemain yaitu NS, AR, MFA, SAP dan L sebagai pegawai bank.
- f. Guru meminta siswa melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain dan meminta siswa untuk membagikan pion.
- g. Siswa diminta membagikan uang sebesar Rp 100.000. Kemudian L membagikan uang kepada teman-temannya.
- h. Guru menjelaskan pemain pertama melempar dadu, kemudian berjalan beberapa langkah sesuai angka pada dadu dan jika berhenti pada petak yang belum dibeli, maka pemain berhak membeli dengan syarat dapat menjawab pertanyaan kartu hak milik dari pemain sebelumnya.
- i. Guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak yang sudah dimiliki pemain lain, maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik petak. Dan guru menjelaskan jika jawaban benar pemain tersebut mendapatkan uang dari bank, jika jawaban salah maka pemain membayar kepada pemilik petak sebesar uang yang tertera pada kartu.
- j. Guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak peluang/iuran sekolah, maka pemain mengambil kartu peluang/iuran sekolah, kemudian menjalankan apa yang tertera pada kartu tersebut. kemudian apabila pemain berhenti pada petak start, maka pemain mendapatkan uang sebesar Rp5000,00 dari bank.

k. Guru menjelaskan pemenang permainan ini adalah jika pemain yang memiliki harta paling banyak (uang dan kartu hak milik)

l. Siswa melakukan apa yang diperintahkan guru.

Saat guru mendemonstrasikan media monopoli, seluruh siswa memperhatikan langkah-langkah monopoli yang dijelaskan. Siswa yang belum dibagi kelompok mereka semua sangat antusias untuk menggunakan media monopoli juga. Setelah selesai didemonstrasikan pemain yang menjadi pemenangnya adalah NS. Karena, NS memiliki 4 buah kartu hak milik sedangkan pemain yang lainnya hanya memiliki 2 buah kartu hak milik. Mereka tergolong aktif dalam pembelajaran dan selalu bertanya jika ada hal yang tidak dipahami.

Pada tanggal 27 Agustus 2019, penerapan media monopoli dilaksanakan. Saat media monopoli mulai diterapkan guru membagi siswa sebanyak 3 kelompok. Kemudian guru menjelaskan dalam satu kelompok dilakukan sebanyak 9 orang siswa. 8 siswa dibagi 4 pion. Dimana 1 pion untuk 2 orang pemain dan 1 siswa menjadi *banker* (pegawai bank). Karena pada saat itu ada 1 siswa yang tidak hadir, maka 1 kelompok ada yang berjumlah 8 siswa saja, dan 2 kelompok lainnya masing-masing 9 siswa.

Tabel 4.2 Kelompok Penerapan Media Monopoli dalam Pembelajaran Tematik

No.	Kelompok Bungong Joempa	Kelompok Pakarena	Kelompok Manasai
1.	L	SAP	AY
2.	RR	NS	JZ
3.	AR	LS	MG
4.	W	MA	LA
5.	SB	MI	AS
6.	HU	MFA	FS

7.	H	RA	RA
8.	I	MH	H
9.	DK		F

Siswa sudah memahami langkah-langkah penggunaan media monopoli maupun peraturan mainnya. Pada saat mereka bermain yang menjadi pemenang disetiap kelompoknya adalah LS dan A kelompok pakarena memiliki kartu hak milik sebanyak 5 buah, L dan RR kelompok bungong juempa memiliki kartu hak milik sebanyak 4 buah, serta AS dan FS kelompok manasai memiliki kartu hak milik sebanyak 3 buah.

Setelah permainan selesai, pada saat pemberian penghargaan kepada siswa semua kartu hak milik pemain digabungkan menjadi satu dalam setiap kelompok. Kemudian dihitung masing-masing kelompok siapa yang memiliki kartu hak milik paling banyak maka akan diberikan penghargaan berupa hadiah. Kelompok pakarena juara 1 karena memiliki kartu hak milik paling banyak yaitu 10 buah. Kelompok bungong juempa juara 2 memiliki kartu hak milik sebanyak 8 buah. Sedangkan juara 3 kelompok manasai memiliki kartu hak milik sebanyak 6 buah.

Jadi, saat penerapan media monopoli pada pembelajaran tematik guru sudah menerapkan dengan baik dan sesuai langkah-langkah serta peraturan mainnya. Walaupun waktu penerapan sangat dibatasi selama 3 x 35 menit, karena menyesuaikan dengan jam pelajaran yang sedang berlangsung.

3. Aktivitas guru saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh guru dalam skenario pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2019, aktivitas guru saat menerapkan

media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya adalah hasil observasi aktivitas guru sangat baik, karena Sebelum diterapkannya media monopoli kepada siswa, guru telah mempelajari dan mendemonstrasikan kepada siswa. Adapun deskripsi hasil aktivitas guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Aktivitas Guru saat Menerapkan Media Monopoli pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

No.	Butir Penilaian	Deskripsi
1.	Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok	Guru membagi kelompok sesuai jumlah siswa yang hadir yaitu sebanyak 26 orang. 2 kelompok masing-masing 9 orang dan 1 kelompok 8 orang.
2.	Guru mengenalkan media monopoli	Guru mengenalkan media monopoli dengan jelas
3.	Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan dan peraturan media monopoli	Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan dan peraturan media monopoli dengan jelas dan sesuai dengan petunjuk
4.	Guru menjelaskan permainan yang dilakukan sebanyak 9 orang siswa. 8 siswa dibagi 4 pion. Dimana 1 pion untuk 2 orang pemain dan 1 siswa menjadi <i>banker</i> (pegawai bank)	Guru menjelaskan permainan disetiap kelompok dengan jelas
5.	Guru meminta siswa melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain	Guru meminta siswa melakukan hompimpa dengan jelas
6.	Guru meminta siswa membagikan pion satu persatu dan meletakkan dipapan start	Guru meminta siswa membagikan pion satu persatu dan meletakkan dipapan start dengan jelas
7.	Guru meminta pegawai bank membagikan beberapa pecahan lembar uang pada setiap pemain dengan total Rp100.000,00	Guru meminta pegawai bank membagikan beberapa pecahan uang kepada pemain dengan jelas
8.	Guru menjelaskan pemain pertama melempar dadu, kemudian berjalan beberapa langkah sesuai angka pada dadu	Guru menjelaskan pemain pertama melempar dadu, kemudian berjalan beberapa langkah sesuai angka pada dadu dengan jelas
9.	Guru menjelaskan jika berhenti pada	Guru menjelaskan jika berhenti

	petak yang belum dibeli, maka pemain berhak membeli dengan syarat dapat menjawab pertanyaan kartu hak milik dari pemain sebelumnya	pada petak yang belum dibeli, maka pemain berhak membeli dengan syarat dapat menjawab pertanyaan kartu hak milik dari pemain sebelumnya dengan jelas dan sesuai petunjuk
10.	Guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak yang sudah dimiliki pemain lain, maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik petak	Guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak yang sudah dimiliki pemain lain, maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik petak dengan jelas dan sesuai petunjuk
11.	Guru menjelaskan jika jawaban benar pemain tersebut mendapatkan uang dari bank, jika jawaban salah maka pemain membayar kepada pemilik petak sebesar uang yang tertera pada kartu	Guru menjelaskan jika jawaban benar pemain tersebut mendapatkan uang dari bank, jika jawaban salah maka pemain membayar kepada pemilik petak sebesar uang yang tertera pada kartu dengan jelas dan sesuai petunjuk
12.	Guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak peluang/iuran sekolah, maka pemain mengambil kartu peluang/iuran sekolah, kemudian menjalankan apa yang tertera pada kartu tersebut	Guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak peluang/iuran sekolah, maka pemain mengambil kartu peluang/iuran sekolah, kemudian menjalankan apa yang tertera pada kartu tersebut dengan jelas dan sesuai petunjuk
13.	Guru menjelaskan apabila pemain berhenti pada petak start, maka pemain mendapatkan uang sebesar Rp5000,00 dari bank	Guru menjelaskan apabila pemain berhenti pada petak start, maka pemain mendapatkan uang sebesar Rp5000,00 dari bank dengan jelas
14.	Guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak UKS, maka pemain disanksi tidak main satu kali giliran	Guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak UKS, maka pemain disanksi tidak main satu kali giliran sesuai dengan petunjuk
15.	Guru menjelaskan pemenang permainan ini adalah jika pemain yang memiliki harta paling banyak (uang dan kartu hak milik)	Guru menjelaskan pemenang permainan ini adalah jika pemain yang memiliki harta paling banyak (uang dan kartu hak milik) dengan jelas
16.	Guru mendemonstrasikan media monopoli	Guru mendemonstrasikan media monopoli dengan baik dan sesuai petunjuk
17.	Guru memfasilitasi siswa melakukan percobaan yang dilakukan	Guru memfasilitasi siswa melakukan percobaan yang dilakukan dengan baik

18.	Guru mengutamakan keterlibatan siswa memanfaatkan media pembelajaran	Guru mengutamakan keterlibatan siswa memanfaatkan media pembelajaran dengan baik agar siswa menguasai permainan monopoli
19.	Guru terampil menggunakan media monopoli	Guru sudah terampil menggunakan media monopoli dan menguasai langkah-langkah serta peraturan mainnya

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru tersebut, guru menerapkan media monopoli sangat baik. Namun ada yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran selanjutnya adalah:

- a. Pengelolaan kelas kurang, karena pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan tentang media monopoli pada pembelajaran tematik.
- b. Kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran kurang, karena beberapa siswa belum berani mengungkapkan hasil yang mereka temui pada saat diterapkan media monopoli.
- c. Penggunaan media monopoli belum optimal, karena terbatasnya oleh waktu pembelajaran.

4. Aktivitas siswa saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 27 Agustus 2019, selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV berjalan dengan sangat baik. Karena, siswa sangat aktif dalam pembelajaran bahkan saling kerjasama antar teman kelompoknya. Aktivitas mengajukan pertanyaan dari siswa sangat baik, hampir seluruh siswa yang bertanya. Dan saat guru menanyakan kepada siswa apakah sudah jelas, siswa menjawab jelas.

Aktivitas siswa mendengarkan penjelasan guru secara umum sudah baik, siswa antusias mendengarkan penjelasan guru, saat guru memberi penjelasan memang ada sebagian siswa yang bicara dengan temannya atau melakukan aktivitas yang lain, tetapi jumlahnya hanya beberapa siswa dan tidak banyak. Adapun deskripsi hasil aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Aktivitas Guru saat Menerapkan Media Monopoli pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

No.	Butir Penilaian	Deskripsi
1.	Siswa dibagi secara berkelompok	Siswa saling menerima dengan baik siapapun temannya dalam satu kelompok
2.	Siswa memperhatikan guru mengenalkan media monopoli	Siswa memperhatikan guru mengenalkan media monopoli dengan baik
3.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan dan peraturan media monopoli	Siswa memperhatikan guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan dan peraturan media monopoli dengan baik
4.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan permainan yang dilakukan sebanyak 9 orang siswa. 8 siswa dibagi 4 pion. Dan 2 siswa mendapat 1 pion dan 1 siswa menjadi <i>banker</i> (pegawai bank)	Siswa memperhatikan guru menjelaskan permainan yang dilakukan sebanyak 9 orang siswa. 8 siswa dibagi 4 pion. Dan 2 siswa mendapat 1 pion dan 1 siswa menjadi <i>banker</i> (pegawai bank) dengan baik
5.	Siswa melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain	Siswa melakukan hompimpa dengan baik dan siap bermain
6.	Siswa membagikan pion satu persatu dan meletakkan dipapan start	Siswa membagikan pion dengan baik dan tidak saling berebutan
7.	Siswa yang menjadi pegawai bank diminta membagikan beberapa pecahan lembar uang pada setiap pemain dengan total Rp100.000,00	Siswa membagikan uang dengan cepat kepada teman-temannya
8.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan pemain pertama melempar dadu, kemudian berjalan beberapa langkah sesuai angka pada	Siswa memperhatikan guru menjelaskan pemain pertama melempar dadu, kemudian berjalan beberapa langkah

	dadu	sesuai angka pada dadu dengan baik
9.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan jika berhenti pada petak yang belum dibeli, maka pemain berhak membeli dengan syarat dapat menjawab pertanyaan kartu hak milik dari pemain sebelumnya	Siswa memperhatikan guru menjelaskan jika berhenti pada petak yang belum dibeli, maka pemain berhak membeli dengan syarat dapat menjawab pertanyaan kartu hak milik dari pemain sebelumnya dengan baik
10.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak yang sudah dimiliki pemain lain, maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik petak	Siswa memperhatikan guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak yang sudah dimiliki pemain lain, maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik petak dengan baik
11.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan jika jawaban benar pemain tersebut mendapatkan uang dari bank, jika jawaban salah maka pemain membayar kepada pemilik petak sebesar uang yang tertera pada kartu	Siswa memperhatikan guru menjelaskan jika jawaban benar pemain tersebut mendapatkan uang dari bank, jika jawaban salah maka pemain membayar kepada pemilik petak sebesar uang yang tertera pada kartu dengan baik
12.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak peluang/iuran sekolah, maka pemain mengambil kartu peluang/iuran sekolah, kemudian menjalankan apa yang tertera pada kartu tersebut	Siswa memperhatikan guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak peluang/iuran sekolah, maka pemain mengambil kartu peluang/iuran sekolah, kemudian menjalankan apa yang tertera pada kartu tersebut dengan baik
13.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan apabila pemain berhenti pada petak start, maka pemain mendapatkan uang sebesar Rp5000,00 dari bank	Siswa memperhatikan guru menjelaskan apabila pemain berhenti pada petak start, maka pemain mendapatkan uang sebesar Rp5000,00 dari bank dengan baik
14.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak UKS, maka pemain disanksi tidak main satu kali giliran	Siswa memperhatikan guru menjelaskan jika pemain berhenti pada petak UKS, maka pemain disanksi tidak main satu

		kali giliran dengan baik
15.	Siswa memperhatikan guru menjelaskan pemenang permainan ini adalah jika pemain yang memiliki harta paling banyak (uang dan kartu hak milik)	Siswa memperhatikan guru menjelaskan pemenang permainan ini adalah jika pemain yang memiliki harta paling banyak (uang dan kartu hak milik) dengan baik
16.	Siswa melakukan demonstrasi	Siswa melakukan demonstrasi dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah serta peraturan permainan monopoli
17.	Siswa mudah memahami media monopoli	Siswa mudah memahami media monopoli dengan baik dan jelas
18.	Siswa terlibat dalam memanfaatkan media pembelajaran	Siswa terlibat dalam memanfaatkan media pembelajaran
19.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik
20.	Siswa jujur dalam mengerjakan tugas	Siswa jujur dalam mengerjakan tugas

B. Pembahasan

1. Perencanaan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

Perencanaan adalah salah satu fungsi awal dari aktivitas manajemen dalam mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Menurut Anderson (1989:47) yang dikutip oleh Syafaruddin (2005:91), perencanaan adalah pandangan masa depan dan menciptakan kerangka kerja untuk mengarahkan tindakan seseorang di masa depan.

Sedangkan pembelajaran menurut Degeng yang dikutip oleh Hamzah (2016:2) adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih,

menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada. Kegiatan ini pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan pembelajaran.

Jadi, perencanaan pembelajaran adalah pekerjaan yang dilakukan oleh seorang guru untuk merumuskan tujuan mengajar. Pembelajaran tematik sebagai suatu strategi pembelajaran memiliki tiga langkah pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada pembahasan ini, peneliti hanya membahas langkah perencanaannya saja. Pada tahap perencanaan, proses pembelajaran diawali dengan menentukan tema, identifikasi dan pemilihan sumber belajar, pemilihan aktivitas dan perencanaan evaluasi (Indah, 2006: 384).

Perencanaan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Berkaitan dengan hal itu, perencanaan pembelajaran sangat berkaitan dengan hasil yang akan dicapai oleh guru. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyajikan data hasil pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Hasil Observasi I Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

No.	Nilai	Keterangan
I.	91, 66	Sangat Baik
II.	88, 54	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi pertama yang dilakukan oleh pengamat I dan Pengamat II dapat dihitung nilai rata-ratanya sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah skor pengamat I} + \text{jumlah skor pengamat II}}{2} \\ &= \frac{91,66 + 88,54}{2} = 90,1 \text{ yaitu } \mathbf{Sangat\ Baik}. \end{aligned}$$

Tabel 4.6 Hasil Observasi II Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik di Kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

No.	Nilai	Keterangan
I.	90,62	Sangat Baik
II.	93,75	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi kedua yang dilakukan oleh pengamat I dan Pengamat II dapat dihitung nilai rata-ratanya sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah skor pengamat I} + \text{jumlah skor pengamat II}}{2} \\ &= \frac{90,62 + 93,75}{2} = 92,18 \text{ yaitu } \mathbf{Sangat\ Baik}. \end{aligned}$$

Perencanaan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan menggunakan pendekatan saintifik. Guru sudah memadukan pendekatan saintifik yang terdiri dari lima langkah (mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan) ke dalam kegiatan inti pembelajaran tematik. Dari hasil penelitian, proses perencanaan pembelajaran tematik menunjukkan bahwa guru membuat perencanaan pembelajaran tematik sudah sangat baik dan sesuai dengan komponen-komponen RPP Berdasarkan Standar Proses No. 65 Tahun 2013.

Rencana pembelajaran tematik pada pertemuan pertama dan kedua di kelas IV MIS Mutiara Insan menunjukkan bahwa guru menerapkannya dengan sangat baik. Dengan demikian, dari hasil observasi perencanaan pembelajaran tematik yang dibuat oleh guru tergolong dalam kategori sangat baik.

RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai kompetensi. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis. RPP disusun dari kompetensi dasar yang akan dilaksanakan dalam satu pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan.

Menurut Daryanto (2014:13) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat perencanaan pembelajaran tematik adalah membuat pemetaan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, setelah itu menetapkan jaring tema, menyusun silabus dan membuat RPP. Jadi, perencanaan pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan, sudah sesuai dengan Standar Proses No. 65 Tahun 2013 (Akbar dkk:39-40) yaitu sebagai berikut:

1. Identitas Sekolah
2. Tema/Subtema
3. Kelas/Semester
4. Materi Pokok
5. Alokasi Waktu
6. Kompetensi Inti
7. Kompetensi Dasar
8. Indikator Pencapaian Kompetensi
9. Tujuan Pembelajaran
10. Materi Pembelajaran
11. Metode Pembelajaran
12. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran
13. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

14. Penilaian Hasil Pembelajaran

2. Penerapan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

Berdasarkan data yang telah didapatkan oleh peneliti, penerapan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya pada pembelajaran tematik siswa lebih aktif dalam belajar, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengurangi kejenuhan dalam proses belajar.

Penerapan media monopoli dapat dicapai dengan baik, salah satunya adalah dilakukan melalui pendidikan didalam kelas yaitu pada saat kegiatan belajar mengajar. Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru menguasai media monopoli dengan baik. Karena sebelum menerapkan media monopoli guru terlebih dahulu mempelajari bagaimana petunjuk penggunaannya, setelah itu didemonstrasikan kepada siswa.

Pada saat mendemonstrasikan monopoli, guru hanya membagi siswa dengan satu kelompok menjadi 5 orang. Siswa yang menjadi pegawai bank adalah L, sedangkan yang bermain adalah NS, MFA, AR dan SAP. Setelah itu guru menyuruh siswa untuk melakukan hompimpa menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu. Siswa pun melakukannya dengan senang hati. Kegiatan tersebut diberi waktu oleh guru untuk bermain hanya 30 menit.

Hal yang membuat siswa kesulitan dalam penggunaan media monopoli adalah menjawab soal-soal yang tertera pada kartu. Seluruh soal-soal yang ada dikartu terbagi dari masing-masing sub tema yaitu sub tema 1, sub tema 2 dan sub tema 3. Media monopoli ini sangat cocok digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran tematik tema 1. Karena, dengan adanya evaluasi guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang pembelajaran tematik tema 1 yang sudah dipelajari.

Sejauh ini siswa sangat antusias dengan adanya media monopoli. Karena sebelum-sebelumnya media monopoli tidak pernah diterapkan. Media yang diterapkan biasanya hanya berupa kartu-kartu dan gambar-gambar. Hal tersebut terkadang membuat siswa kurang bersemangat dalam belajar, walaupun pengadaan media sangat terbatas, tetapi guru tetap berusaha semaksimal mungkin untuk membuat siswa lebih bersemangat dan merencanakan pembelajaran yang lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dilapangan, bahwa penerapan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya sudah diterapkan dengan hasil sangat baik.

Guru menerapkan media monopoli sesuai dengan langkah-langkahnya, kemudian siswa juga mengikuti langkah-langkah yang sudah dijelaskan guru. Media monopoli ini berhasil dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran. Karena soal-soal yang tertera dikartu monopoli memuat keseluruhan subtema yang ada di tema 1 pembelajaran tematik.

Adapun kendala dalam penerapan media monopoli yang dialami oleh guru dan siswa adalah ketika guru menjelaskan ada beberapa siswa yang belum lancar membaca, sehingga siswa tersebut mengalami kesulitan dalam membaca soal-soal yang tertera dikartu monopoli. Tetapi, solusinya adalah guru meminta kepada teman satu kelompoknya untuk membantu temannya yang belum lancar membaca, sehingga dalam penerapan media monopoli mereka bisa bekerja sama dengan baik.

3. Aktivitas guru saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

Hasil aktivitas guru saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya, adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Menerapkan Media Monopoli Pada Pembelajaran Tematik

No.	Nilai	Keterangan
I.	88, 75	Sangat Baik
II.	86, 25	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat I dan Pengamat II dapat dihitung nilai rata-ratanya sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Nilai Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah skor pengamat I} + \text{jumlah skor pengamat II}}{2} \\ &= \frac{88,75 + 86,25}{2} = 87,5 \text{ yaitu } \mathbf{Sangat\ Baik.} \end{aligned}$$

Menurut Rusman (2012:59) ada beberapa aktivitas guru yang terdapat dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. Mengatur alokasi waktu berkenaan dengan berlangsungnya proses pembelajaran.
2. Memberikan dorongan kepada siswa agar tumbuh semangat untuk belajar, sehingga minat belajar tumbuh kondusif dalam diri siswa.
3. Melaksanakan diskusi dalam kelas. Diskusi adalah wahana yang tepat untuk menciptakan dan menumbuhkan siswa yang kreatif dan produktif serta terlatih berargumentasi secara sehat serta terbiasa menghadapi perbedaan.
4. Mengamati siswa. Mengacu pada hal ini guru dapat mengetahui siswa mana yang membutuhkan pembinaan lebih.
5. Memberikan informasi lisan maupun tulisan dengan bahasa sederhana dan mudah dimengerti siswa.

6. Memberikan masalah untuk dicari solusi pemecahannya, sehingga siswa dapat menggunakan daya pikir dan daya nalarnya secara maksimal.
7. Mengajukan pertanyaan dan memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan siswa.
8. Menggunakan media/alat peraga.

Aktivitas guru saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya, guru menguraikan langkah-langkah penggunaan monopoli dalam kegiatan pembelajaran sudah sangat baik. Media monopoli yang digunakan dalam pembelajaran tematik sesuai dengan materi pembelajaran, penggunaan media yang bervariasi dilakukan agar materi dapat tersampaikan dengan baik, kemudian agar siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias mengikuti pelajaran. Dengan media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Pada penelitian ini, guru membagi kegiatan pembelajaran menjadi tiga, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dalam kegiatan awal pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta siswa untuk memimpin membaca doa. Kemudian memeriksa kehadiran siswa, melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kompetensi dasar sehingga siswa tahu mau dibawa ke arah mana pembelajaran tersebut

Pada kegiatan inti, terbagi menjadi tiga yaitu: eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Eksplorasi yaitu guru menyampaikan materi yang telah dirancang sebelumnya. Berdasarkan observasi, kegiatan belajar selanjutnya adalah guru membagi siswa secara berkelompok, dan mengenalkan media monopoli serta menjelaskan langkah-langkah penggunaannya. Sebelum pembelajaran dilanjutkan,

guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum mereka mengerti atau pahami.

Kegiatan selanjutnya adalah elaborasi. Guru memfasilitasi siswa untuk bekerja dengan kolaborasi serta menyajikan hasil kerja kelompoknya dan melakukan unjuk kerja yang dihasilkan ke depan kelas. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator dan mengawasi jalannya kegiatan dalam menerapkan media monopoli. Apabila ada siswa yang mengalami kesulitan dapat bertanya langsung kepada guru.

Berikutnya kegiatan konfirmasi, guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan dan hadiah terhadap keberhasilan siswa saat menerapkan media monopoli yang mendapat skor tertinggi.

Kegiatan penutup, guru bersama siswa membuat simpulan pelajaran, melakukan penilaian dan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara terprogram, memberikan umpan balik terhadap hasil proses pembelajaran, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam pembelajaran remedi, pengayaan dan memberikan tugas secara individual sesuai dengan hasil belajar siswa serta menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

Hal ini sesuai dengan teori Hunt (dalam Suwardi, 2007:130-132) yang dikutip oleh Wahyuningsih (2012:128-129), pelaksanaan atau aktivitas guru di kelas meliputi lima tahapan berikut ini:

a. *Review*

Review merupakan bagian awal dari pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini guru dapat menggunakan waktu sekitar 5 menit untuk meninjau kembali materi sebelumnya. Tahap ini bertujuan agar guru dapat mengetahui tingkat pengetahuan, kemampuan dan pengalaman siswa. Dengan mengetahui

kemampuan awal dan karakteristik siswa akan mempermudah guru dalam pencapaian materi pembelajaran.

b. *Overview*

Overview merupakan langkah kedua dalam pembelajaran. Pada tahap ini guru menyampaikan program pembelajaran yang akan dipelajari hari itu.

c. *Presentation*

Presentation adalah tahapan menyampaikan materi pembelajaran. Pada tahapan ini guru menjelaskan materi-materi penting yang terkait dengan tujuan pembelajaran. Dalam penyampaian materi, guru perlu menggunakan berbagai strategi. Dalam penyampaian materi guru perlu berpegangan pada tiga aktivitas yang meliputi *telling* (bercerita), *showing* (menunjukkan) dan *doing* (berbuat).

d. *Exercise*

Exercise merupakan tahap untuk memberi kesempatan kepada siswa melakukan latihan-latihan. Latihan yang dimaksud adalah latihan menerapkan materi dengan melakukan sesuatu.

e. *Summary*

Summary merupakan tahap akhir dari pelaksanaan pembelajaran. Dalam tahap ini guru menyimpulkan dari materi-materi yang telah dipelajari pada hari itu. Dalam hal ini menyimpulkan hasil dari diskusi yang telah dilaksanakan siswa.

Selain kelima tahap tersebut, Rosyada (dalam Suwardi, 2007:132) yang dikutip oleh Wahyuningsih (2012:129), diperlukan satu tahap lagi, yaitu tahap *evaluasi*. Evaluasi perlu dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui strategi pembelajaran, tingkat penguasaan siswa dan menjadi dasar dalam menyusun perencanaan berikutnya. Evaluasi bisa berupa post tes, ulangan harian, ulangan mid semester maupun ulangan semesteran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dianalisis bahwa antara penelitian tentang aktivitas guru dalam menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya dengan teori Hunt (dalam Suwardi, 2007:130) mempunyai persamaan. Pada dasarnya penelitian ini kegiatan guru dalam mengajar menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Namun, dalam teorinya Hunt kegiatan guru dalam mengajar ada lima tahap yaitu: *review, overview, presentation, exercise, summary* dan *evaluasi* (dalam Rosyada).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 27 Agustus 2019, aktivitas guru dalam menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya adalah tergolong dalam kategori sangat baik. Karena, guru sudah menguasai langkah-langkah penggunaan media tersebut. Sehingga siswa dapat memahami apa yang dijelaskan.

4. Aktivitas siswa saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya

Hasil aktivitas guru saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya, adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Menerapkan Media Monopoli Pada Pembelajaran Tematik

No.	Nilai	Keterangan
I.	88,75	Sangat Baik
II.	90	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat I dan Pengamat II dapat dihitung nilai rata-ratanya sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Nilai Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah skor pengamat I} + \text{jumlah skor pengamat II}}{2} \\ &= \frac{88,75 + 90}{2} = 89,37 \text{ yaitu } \mathbf{Sangat\ Baik}.\end{aligned}$$

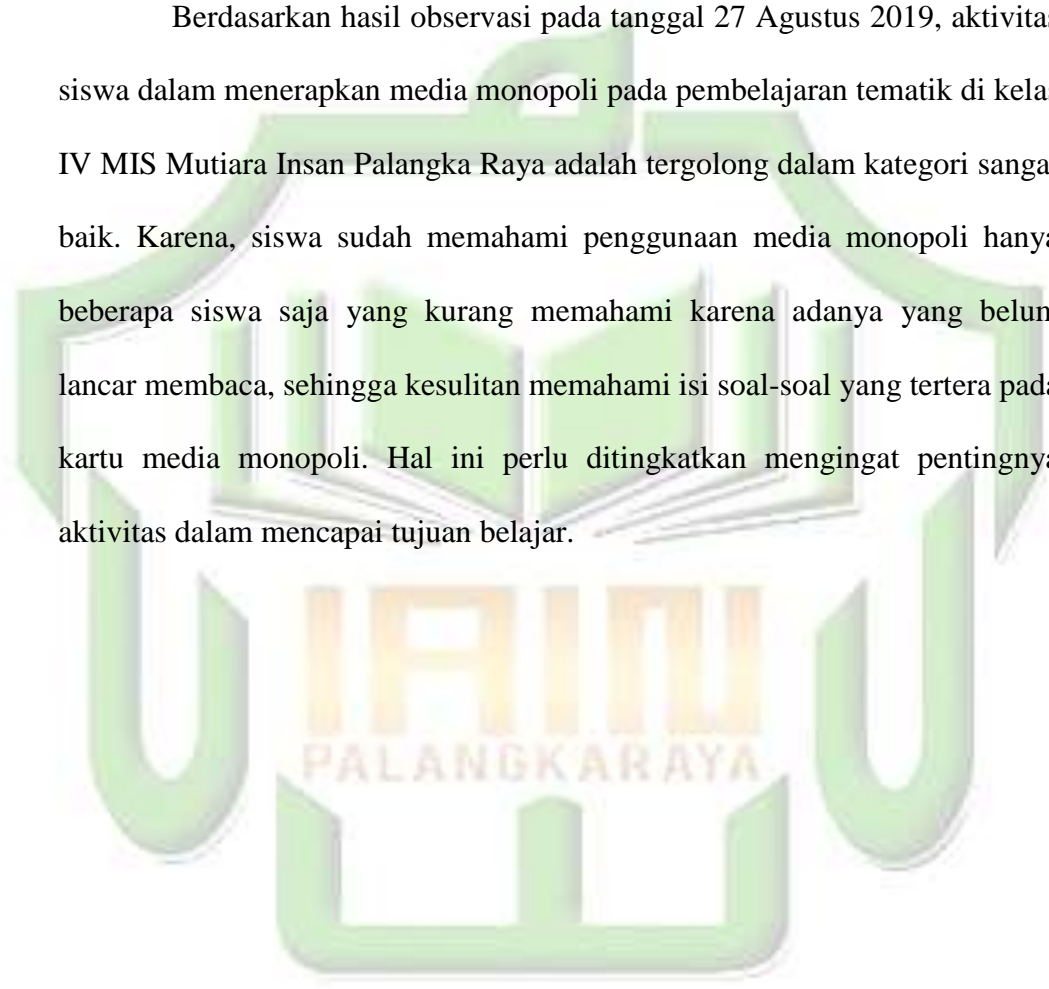
Belajar pada dasarnya sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas belajar adalah penekanannya pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif. Aktivitas siswa saat menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Hanafiah (2010:23) yang dikutip oleh Aliwanto (2017:69) Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Menurut Sadiman (2011:96) Aktivitas siswa terjadi dalam suatu konteks perencanaan untuk mencapai suatu perubahan tertentu. Dalam pembelajaran, siswa perlu mendapatkan kesempatan untuk melakukan aktivitas. Dalam interaksi belajar mengajar, guru berperan sebagai pembimbing sehingga guru sebagai fasilitator akan memimpin terjadinya interaksi belajar-mengajar.

Dalam menerapkan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya, siswa sangat aktif dan saling kerja sama antar kelompok. Kegiatan siswa dalam proses pembelajaran tersebut salah satunya adalah membaca dan menyimak karti-kartu soal yang tertera di media monopoli. Karena dengan membaca siswa akan memperoleh banyak ilmu pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 27 Agustus 2019, aktivitas siswa dalam menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya adalah tergolong dalam kategori sangat baik. Karena, siswa sudah memahami penggunaan media monopoli hanya beberapa siswa saja yang kurang memahami karena adanya yang belum lancar membaca, sehingga kesulitan memahami isi soal-soal yang tertera pada kartu media monopoli. Hal ini perlu ditingkatkan mengingat pentingnya aktivitas dalam mencapai tujuan belajar.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan memperhatikan uraian penelitian, temuan penelitian, pembahasan hasil penelitian dan pembahasan analisis penelitian tentang pembelajaran tematik dengan menggunakan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya, maka peneliti dapat menyimpulkan.

1. Perencanaan pembelajaran tematik yang dibuat oleh guru di kelas IV MIS Mutiara Insan sangat sudah sesuai berdasarkan Standar Proses No. 65 Tahun 2013 dan tergolong dalam kategori sangat baik.
2. Penerapan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya pada pembelajaran tematik sudah diterapkan guru dengan baik. Karena dengan adanya media tersebut memudahkan guru dalam mengajar dan siswa juga mudah dalam menerima materi pembelajaran. Media monopoli juga sangat bagus diterapkan diakhir-akhir pembelajaran tema 1 sebagai evaluasi guru dalam pembelajaran, serta melihat sampai mana kemajuan belajar siswa dalam pembelajaran tematik.
3. Aktivitas guru dalam menerapkan media monopoli di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya sudah dilakukan sesuai langkah-langkah penggunaan medianya dan tergolong dalam kategori sangat baik.
4. Aktivitas siswa dalam menerapkan media monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya sudah dilakukan sesuai langkah-langkah dan penggunaan media monopoli dan tergolong dalam kategori sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan pada penelitian ini sebagai sumbang pemikiran terhadap pembelajaran tematik dengan menggunakan media di kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya.

1. Sekolah

Untuk meningkatkan mutu pendidikan hendaknya Kepala Sekolah sebagai pengambil kebijakan menyediakan sarana prasarana khususnya media pembelajaran yang selama ini dirasa kurang memadai. Kepala Sekolah hendaknya mendorong guru-gurunya untuk selalu meningkatkan keprofesionalannya, selalu mengadakan evaluasi, supervisi dan monitoring terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas.

2. Guru

Diharapkan guru kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya selalu meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mengikuti perkembangan zaman. Guru harus kreatif dan inovatif baik dalam memilih metode maupun penggunaan media pembelajaran, serta guru harus selalu memberikan solusi kepada siswa yang belum lancar membaca agar pembelajaran bisa berjalan dengan sebaik mungkin.

3. Siswa

Diharapkan siswa kelas IV MIS Mutiara Insan Palangka Raya selalu belajar dan jangan pernah patah semangat. Baik yang sudah lancar membaca maupun yang belum lancar membaca. Untuk yang sudah lancar membaca ditingkatkan lagi pengetahuan belajarnya dan untuk yang belum lancar membaca belajar terus sampai kalian bisa, karena dengan membaca kalian akan memahami yang kalian pelajari di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia: Untuk Kreativitas, Ketangkasan dan Keakraban*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aliwanto. 2017. *Analisis Aktivitas Belajar Siswa*. *Jurnal Penelitian Konseling Gusjigang*, 3 (1): 69.
- Amake, Indah Haryanti. 2016. Analisis Proses Perencanaan Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Saintifik di SDN Monggang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Online), 6 (5), (<http://journal.student.uny.ac.id>, diakses 09 September 2019).
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- B. Uno, Hamzah. 2016. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Daryanto, 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an.
- Fitriyawany. 2013. Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, (Online), XIII (2), (<https://media.neliti.com>, diakses 18 Oktober 2019).
- H, Daryanto. 1999. *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press.
- Margono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Pres Group.
- Nur Wahyuningsih, Siti. 2012. *Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI di Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional SMA Batik 1 Surakarta*. Tesis Tidak diterbitkan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Permendiknas No. 16 Tahun 2010 tentang Kompetensi Guru dan Penjabarannya, Jakarta: Cemerlang.

- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suciati, Sri. Dkk. 2015. Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 2 (2): 133-246.
- Sukayati. 2004. *Pembelajaran Tematik di SD Merupakan Terapan Dari Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pusaka Insan Mandiri.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Syafaruddin. & Irwan Nasution. 2005. *Manajemen Pembelajaran*. Ciputat: Quantum Teaching.
- Tim Penyusun. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi IAIN Palangka Raya*, Palangka Raya.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Yudhi, Munadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.