

## PENERAPAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEMATIK

Zulfitriah Akbar<sup>1</sup>, Syahril<sup>2</sup>, Bunga Ayu Wulandari<sup>3</sup>  
Program Magister Pendidikan Dasar, Universitas Jambi, Indonesia<sup>123</sup>  
Correspondence author : zulfitriahakbar3098@gmail.com<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui media permainan monopoli dalam pembelajaran tematik kelas IV A di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dengan menggunakan 2 siklus. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi dan metode dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah kelas IV A di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi yang berjumlah 28 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran Berdasarkan hasil aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut : pada siklus I skor aktivitas belajar siswa 65,94% dan meningkat pada siklus II dengan skor nilai aktivitas belajar siswa menjadi 83,01% dengan demikian hasil penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi dinyatakan berhasil.

**Kata Kunci:** Aktivitas Belajar, Media Permainan Monopoli, Pembelajaran Tematik

### APPLICATION OF MONOPOLY GAME MEDIA TO INCREASE STUDENT LEARNING ACTIVITIES ON THEMATIC SUBJECTS

#### ABSTRACT

*This research aims to increase student learning activities through monopoly game media in thematic learning for class IV A at Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Jambi City. This type of research is classroom action research (CAR) which consists of planning, implementation, observation, and reflection by using 2 cycles. Whereas the data collection techniques used are observation methods and documentation methods. The subject of this research is class IV A at Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Jambi City, totaling 28 students. The results showed that the application of monopoly game media could increase student learning activities in the learning process. Based on the results of student learning activities during the learning process, the following results were obtained : in the first cycle the score of student learning activities was 65.94% and increased in the second cycle with the score of student learning activities being 83.01%, thus the results of the research at Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Jambi City were declared successful.*

**Keywords:** Learning Activities, Monopoly Game Media, Thematic Learning.

### PENDAHULUAN

Belajar adalah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut terlihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain (Pane & Dasopang, 2017:334).

Proses pembelajaran dalam lembaga pendidikan terjadi interaksi guru dengan siswa yang masing-masing memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan belajar dapat tercapai jika ada timbal balik secara proses dari siswa, selain itu guru juga sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi agar kegiatan belajar menjadi optimal dan mendorong siswa untuk proses dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, seorang guru juga diharapkan mampu menentukan media pembelajaran mana yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta sesuai dengan karakteristik siswa (Fauziah., dkk, 2021:35)

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Ruth Lautfer (1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018:103).

Menurut Gagne dan Briggs (1975) 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. (Arsyad, 2014:4).

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. (Majid, 2014:80.)

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 (Nurulaini, 2020:258).

Berdasarkan pengamatan studi pendahuluan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi, ditemukan pada saat proses pembelajaran guru merupakan pusat kegiatan belajar dikelas (*Teacher Centered*), proses pembelajaran yang kurang bervariasi masih bersifat konvensional yaitu pada saat proses pembelajaran guru hanya terbiasa menggunakan metode ceramah dan penugasan, yang mengakibatkan proses pembelajaran terkesan monoton, sehingga mengakibatkan siswa tidak aktif dalam belajar dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran mengakibatkan aktivitas peserta didik belum optimal, siswa juga kurang memperhatikan saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran.

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 No. 16 Tahun 2007, guru harus memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional (Alamsyah., dkk, 2020:184). Guru yang profesional adalah guru yang dapat

melakukan tugas mengajarnya dengan baik melalui keterampilan-keterampilan khusus agar tercipta sebuah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran (Ariawan, 2021 hal. 51).

Melihat pentingnya media yang digunakan, maka penulis menawarkan solusi dengan menerapkan media permainan monopoli pada pembelajaran tematik di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi. *Beek, et al* (2014) mengungkapkan bahwa permainan monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menemukan solusi dari sebuah tantangan dan dapat meningkatkan keterampilan kerjasama peserta didik dalam kelompok. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Sadiman (2014) bahwa permainan dapat menjadi media pembelajaran yang sangat membantu peserta didik. Media belajar menjadikan peserta didik menjadi luwes dan memungkinkan peserta didik untuk memainkan perannya di dalam permainan. Permainan juga menciptakan suasana hiburan yang menyenangkan sehingga menarik perhatian peserta didik agar mau berkompetisi dalam permainan (Maharani, 2019:51-52).

Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan membantu suasana pelajar menjadi senang, hidup dan santai. Media monopoli ini mengacu pada karakteristik siswa sekolah dasar yang suka bermain. (Fitriyawany, 2013:226). Media Permainan Monopoli diharapkan mampu menjadi media yang tepat guna dalam menjalankan aktivitas proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2015:195) PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan mutu proses belajar-mengajar dengan melakukan perubahan kearah perbaikan pendekatan, metode, atau strategi pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses dan hasil pendidikan pembelajaran yang dimana Penelitian PTK ini terdiri dari dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 dengan subjek penelitian siswa di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi yang berjumlah 28 Siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan: Observasi dan Dokumentasi. Instrumen Penelitian menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Pra Tindakan

Pra tindakan dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2021 ketika kegiatan pembelajaran Tematik di kelas IVA Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi berlangsung. Tahap pra tindakan dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Tematik pada kelas IVA di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi sebelum dilakukan tindakan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Tematik terlihat masih rendah. Aktivitas belajar siswa kelas IVA di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi dapat dikatakan masih rendah dikarenakan beberapa hal, diantaranya ditemukan pada saat proses pembelajaran guru

merupakan pusat kegiatan belajar dikelas (*Teacher Centered*), proses pembelajaran yang kurang bervariasi masih bersifat konvensional yaitu pada saat proses pembelajaran guru hanya terbiasa menggunakan metode ceramah dan penugasan, yang mengakibatkan proses pembelajaran terkesan monoton, sehingga mengakibatkan siswa tidak aktif dalam belajar dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran mengakibatkan aktivitas peserta didik belum optimal, siswa juga kurang memperhatikan saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru.

## 2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

### a. Tahap Perencanaan

Perencanaan siklus 1 yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan (silabus, RPP dan materi pembelajaran), mempersiapkan sumber, bahan, dan media pembelajaran yang diperlukan, mempersiapkan lembar pengamatan (observasi) kegiatan pembelajaran dan mempersiapkan perangkat evaluasi pembelajaran.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah perencanaan tindakan I disusun dengan matang, maka tahap selanjutnya adalah melaksanakan tindakan I sesuai rencana. Pelaksanaan Siklus I dilakukan selama 3 kali pembelajaran yaitu pada tanggal 15-19 November 2021 di Kelas IV A Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi yang dimana 1 kali pembelajaran (2 X 30 menit) pada mata pelajaran Tematik. Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa dilakukan oleh peneliti sebagai observer.

Adapun tahapan yang dilakukan peneliti adalah; (a) Guru mengucapkan salam; (b) Guru meminta siswa untuk berdoa sebelum memulai proses pembelajaran; (c) Guru menanyakan kondisi siswa; (d) Guru mengisi kehadiran siswa; (e) Guru mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran; (f) Guru melakukan apersepsi; (g) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (h) Guru meminta siswa untuk membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari; (i) Guru Memberikan penjelasan mengenai materi dengan disertai tanya jawab; (j) Guru menginstruksikan siswa agar membentuk kelompok; (k) Guru memperlihatkan media pembelajaran permainan monopoli dan menjelaskan cara permainan media tersebut; (l) Guru mengawasi dan membimbing siswa pada saat bermain monopoli; (m) Guru meminta semua kelompok untuk mengikuti instruksi yang ada di permainan monopoli tersebut; (n) Guru menyuruh perwakilan kelompok untuk menjelaskan materi yang telah dipelajari di depan kelas; (o) Guru dan siswa yang lain dapat memberikan umpan balik berupa komentar, masukan dan pujian; (p) Guru meminta siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran; (q) Guru meminta siswa untuk mengerjakan evaluasi yang diberikan; (r) Guru meminta siswa untuk membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari di pertemuan selanjutnya; (s) Siswa bersama guru menutup pelajaran dengan membaca Do'a dan mengucap salam.

Tabel 1 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Pertemuan
1	Senin, 15 November 2021	Pertemuan I
2	Rabu, 17 November 2021	Pertemuan II
3	Jum'at, 19 November 2021	Pertemuan III

c. Pengamatan

Dari hasil pengamatan mengenai Aktivitas Belajar Siswa yang dilakukan observer dan guru kolaborator, maka memperoleh data sebagai berikut:

Tabel. 2 Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I

No	Indikator Aktivitas Belajar Yang Diamati	Rata-Rata Aktivitas Belajar
1	Memperhatikan apa yang disampaikan guru	67,97
2	Menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat pada saat kegiatan belajar atau diskusi	59,28
3	Membuat perencanaan dan pembagian tugas tim	62,94
4	Mendiskusikan masalah yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar	63,90
5	Mengerjakan soal dengan kemampuan sendiri	76,88
6	Bekerja sama dengan teman satu tim	66,30
7	Bertanggung jawab terhadap tugas yang telah ditetapkan dalam tim	65,84
8	Bertukar pendapat antar teman dalam tim	59,29
9	Memiliki kepedulian terhadap kesulitan sesama anggota tim	66,53
10	Senang dan gembira dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	77,84
11	Mengambil keputusan dari pertimbangan anggota	58,58
Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa		65,94

d. Refleksi

Penerapan media permainan monopoli pada siklus I belum dapat dilaksanakan secara optimal. Hal ini karena siswa belum terbiasa dengan media permainan monopoli tersebut, sehingga aktivitas belajar siswa belum muncul secara optimal. Berdasarkan hasil tindakan siklus I, beberapa hal yang perlu ditingkatkan adalah :

- 1) Siswa kurang memperhatikan ketika guru menerangkan, seperti adanya beberapa siswa yang kurang serius dalam memperhatikan penjelasan dari guru.
- 2) Petunjuk yang jelas sehingga siswa dapat menyesuaikan diri.
- 3) Pengendalian guru terhadap jalanya permainan.
- 4) Kerja sama siswa dalam tim.
- 5) Kepedulian siswa dalam kesulitan masing-masing anggota tim.
- 6) Aktivitas lisan siswa seperti menjawab dan menyampaikan pendapat pada saat kegiatan diskusi dalam kelompok.

Berdasarkan refleksi siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- 1) Guru harus lebih pandai dalam menguasai kondisi kelas dan siswa.
- 2) Memberikan petunjuk yang jelas pada siswa terkait konsep pembelajaran.
- 3) Memberikan motivasi untuk lebih berperan aktif dalam berdiskusi dengan teman kelompok.
- 4) Memberikan pemahaman orientasi permainan bukan sekedar mengumpulkan kekayaan semata, tetapi lebih kepada interaksi edukatif untuk pemahaman materi.
- 5) Memberikan reward kepada siswa.



### 3. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

#### a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, rencana tindakan siklus II diantaranya mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan (silabus, RPP dan materi pembelajaran), mempersiapkan sumber, bahan, dan media pembelajaran yang diperlukan, mempersiapkan lembar pengamatan (observasi) kegiatan pembelajaran dan mempersiapkan perangkat evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka pada siklus II ini proses pembelajaran harus lebih diarahkan. Peneliti harus lebih pandai dalam menguasai kondisi kelas dan siswa, kemudian peneliti memberikan petunjuk yang jelas pada siswa terkait konsep pembelajaran dengan memberikan pemahaman orientasi kepada siswa tentang permainan bukan sekedar mengumpulkan kekayaan semata, tetapi lebih kepada interaksi edukatif untuk pemahaman materi dan peneliti harus lebih memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih berperan aktif dalam berdiskusi dengan teman kelompok dengan memberikan reward kepada siswa.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Siklus II dilakukan selama 3 kali pembelajaran yaitu pada tanggal 22-26 November 2021 di Kelas IV A Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi yang dimana 1 kali pembelajaran (2 X 30 menit) pada mata pelajaran Tematik. Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa dilakukan oleh peneliti sebagai observer.

Adapun tahapan yang dilakukan peneliti adalah; (a) Guru mengucapkan salam; (b) Guru meminta siswa untuk berdoa sebelum memulai proses pembelajaran; (c) Guru menanyakan kondisi siswa; (d) Guru mengisi kehadiran siswa; (e) Guru mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran; (f) Guru mengajak siswa bernyanyi tentang jenis-jenis pekerjaan; (g) Melakukan *Ice Breaking*; (h) Guru melakukan apersepsi dan menjelaskan kembali pembelajaran sebelumnya; (i) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (j) Guru memberikan motivasi kepada siswa; (k) Guru meminta siswa untuk membaca materi pembelajaran yang akan dipelajari; (l) Guru Memberikan penjelasan mengenai materi dengan disertai tanya jawab; (m) Guru menjelaskan kembali cara permainan media monopoli; (n) Guru mengawasi dan membimbing siswa pada saat bermain monopoli; (o) Guru meminta semua kelompok untuk mengikuti intruksi yang ada dipertandingan monopoli tersebut; (p) Guru menyuruh perwakilan kelompok untuk menjelaskan materi yang telah dipelajari di depan kelas; (q) Guru dan siswa yang lain dapat memberikan umpan balik berupa komentar, masukan dan pujian; (r) Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang memenangkan permainan; (s) Guru meminta siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran; (t) Guru meminta siswa untuk mengerjakan evaluasi yang diberikan; (u) Guru meminta siswa untuk membaca materi pembelajaran yang akan di pelajari di pertemuan selanjutnya; (p) Siswa bersama guru menutup pelajaran dengan membaca Do'a dan mengucapkan salam.

Tabel 3 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Pertemuan
1	Senin, 22 November 2021	Pertemuan I
2	Rabu, 24 November 2021	Pertemuan II
3	Jum'at, 26 November 2021	Pertemuan III

#### c. Pengamatan

Dari hasil pengamatan mengenai Aktivitas Belajar Siswa yang dilakukan observer dan guru kolaborator, maka memperoleh data sebagai berikut:

Tabel. 4 Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II

No	Indikator Aktivitas Belajar Yang Diamati	Rata-Rata Aktivitas Belajar
1	Memperhatikan apa yang disampaikan guru	83,71
2	Menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat pada saat kegiatan belajar atau diskusi	79,52
3	Membuat perencanaan dan pembagian tugas tim	86,17
4	Mendiskusikan masalah yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar	81,48
5	Mengerjakan soal dengan kemampuan sendiri	94,55
6	Bekerja sama dengan teman satu tim	80,49
7	Bertanggung jawab terhadap tugas yang telah ditetapkan dalam tim	82,73
8	Bertukar pendapat antar teman dalam tim	79,25
9	Memiliki kepedulian terhadap kesulitan sesama anggota tim	81,48
10	Senang dan gembira dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	84,20
11	Mengambil keputusan dari pertimbangan anggota	79,53
Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa		83,01

d. Refleksi

Pembelajaran dengan penerapan Media Permainan Monopoli pada siklus II sudah mengalami peningkatan, dilihat dari Aktivitas Belajar Siswa pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Pengelolaan kelas terlaksana secara baik, guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan suasana yang kondusif dan siswa sudah dapat mengikuti pembelajaran secara optimal pada pelaksanaan siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan Aktivitas Belajar Siswa pada siklus II sudah tampak bahwa siswa lebih aktif dan serius dalam melakukan Aktivitas Belajar.

Dari analisis dan refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan siswa sudah dipenuhi dari seluruh indikator yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan pengamatan dan diskusi yang dilakukan antara peneliti dan guru pada siklus II, maka upaya perbaikan yang dilakukan secara umum dinyatakan berhasil.

Terlihat dari hasil observasi selama penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi pada kelas IV A, terlihat sangat jelas bagaimana aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukannya penelitian pada penggunaan media monopoli ini. Hal ini terbukti berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I diperoleh persentase rata-rata 65,94 %. dan persentase rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat 83,01 % pada siklus II. Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II aktivitas belajar siswa kelas IV A di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi mengalami peningkatan pada setiap indikatornya dengan penerapan media permainan monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV A di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Wulandari & Sukirno, 2012:158) menyatakan bahwa dengan penggunaan media monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Fitriyawany, 2013:226) bahwa media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan

belajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Tematik pada kelas IV A di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi. Aktivitas belajar siswa secara umum mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Hasil observasi aktivitas siswa dari siklus I dan siklus II, diperoleh data yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas IV A di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi meningkat dari 65,94 % ke 83,01 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV A di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi Tahun Ajaran 2021/2022.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alamsyah, M., Ahmad, S., & Harris, H. (2020). Pengaruh Kualifikasi Akademik dan Pengalaman Mengajar terhadap Profesionalisme Guru. *Journal of Education Research* 01, No. 03 (Desember) : 183-187.
- Ariawan, G. P. (2021). Metode Picture and Picture dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu pada Sekolah Dasar 12, No. 01 (April) 2021.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fauziah., Maulana, I., & Isnaini, A. (2021). Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA dengan Model *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 60/II Muara Bungo. Jambi: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi.
- Fitriyawani. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah Dengan Konsep Tata Surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* 08, No. 02 (Februari): 223-239.
- Maharani, T. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (Core) Dengan Media Monopoli dan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Berpikir kritis Dalam Pembelajaran PKN Di SMP. Tesis Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurulaini. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Sub Tema Tubuhku Melalui Pendekatan Tematik dengan Menggunakan Teknik Reward pada Siswa Kelas I Semester I SDN Sintung Timur Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal dan Pendidikan Ilmu Sosial* 04, No. 01 (Januari) : 254-262.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 03, No. 02 (Desember): 333-352.
- Suharsimi, A. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek Jakarta: Rineka Cipta*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 02, No. 02 (Juli) : 103-114.
- Wulandari, E & Sukirno. (2012). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Berbantu Media Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012 10, No. 01 : 135-161.