



**PROSIDING**

# SENADA 2019

**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR**

**Sinergitas Pendidikan Dasar & Revolusi  
Industri 4.0 dalam Mengembangkan  
Karakter & Motorik  
Generasi Milenial**

**Surabaya, 28 September 2019**



**PENERBIT BINA GURU**

**PROSIDING**

**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR  
(SENADA) PERTAMA  
TAHUN 2019**

**“Sinergitas Pendidikan Dasar & Revolusi Industri 4.0 dalam  
Pengembangan Karakter dan Motorik Generasi Milenial”**

**Surabaya, 28 September 2019**



**Oleh: Bina Guru**  
**ISBN: 978-623-7563-03-7**

## PROSIDING

### Seminar Nasional Pendidikan Dasar (SENADA) Pertama Tahun 2019

“Sinergitas Pendidikan Dasar & Revolusi Industri 4.0 dalam Pengembangan Karakter dan Motorik Generasi Milenial”

#### Steering Committee

1. Lina Wijayanti, M.Pd.
2. Mohammad Zahri, M.Pd.

#### Editor Committee

1. Adhy Putri Rilianti, M.Pd.
2. Wulida Arina Najwa, M.Pd.
3. Rizky Kusuma Wardani, M.Pd.
4. M. Misbachul Huda, M.Pd.
5. Slamet Widodo, M.Pd.

#### Division

1. Koordinator Lapangan : Wahed Dussawal
2. Acara : Muhammad Hatim
3. Administrasi : Rizki Alvin Rahmatullah
4. Dokumentasi : Muhammad Ihdal Husnayain
5. Konsumsi : Ahmad Hafidz Kurniawan
6. Hubungan masyarakat : Moh. Miftachul Huda

#### Reviewer

Dr. Wuri Wuryadani, M.Pd.

#### Setting & Typeset

1. Amar
2. M. Alvin Busyro
3. John Kennedy

#### Cover

Syahril

Penerbit



Bina Guru

ISBN: 978-623-7563-03-7

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
Pengembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0	
<b>Fattah Hanurawan</b> .....	<b>1</b>
Pengembangan Soal Kognitif <i>Higher Order Thinking Skills</i> Materi IPA pada Pembelajaran Tematik SD Kelas VI	
<b>Adhy Putri Rilianti &amp; Trias Mira Hastuti</b> .....	<b>7</b>
Optimalisasi Pembimbingan Akademik Mahasiswa melalui Pemetaan Kompetensi Personal	
<b>Andi Wibowo &amp; Nurul Lail Rosyidatul Mu'ammah</b> .....	<b>12</b>
Pemanfaatan Media Video Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	
<b>Anggra Lita Sandra Dewi &amp; Lailatul Mubarakah</b> .....	<b>21</b>
Pengembangan Kit IPA Sederhana Materi Magnet dengan Pendekatan <i>Guided Discovery</i> untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar	
<b>Anna Roosyanti &amp; Frisca Miranda Pasaribu</b> .....	<b>28</b>
Studi Komparasi Logika Berhitung Siswa SD dan Calon Guru SD di Surabaya	
<b>Azhar Chairin, Muhammad Hatim, &amp; Lina Wijayanti</b> .....	<b>35</b>
Literasi Abad 21: Apakah Berhubungan dengan Keterampilan Menulis?	
<b>Cholifah Tur Rosidah</b> .....	<b>40</b>
Penerapan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Adaptasi Permainan Monopoli dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	
<b>Diah Yovita Suryarini &amp; Magdalena Kunthie Retnaningtyas</b> .....	<b>45</b>
Pengaruh Model Pembelajaran Mitigasi Bencana terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar	
<b>Diyas Age Larasati &amp; Putri Wulandari</b> .....	<b>52</b>
Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Semarang	
<b>Dwi Putriana Naibaho &amp; Lailatul Fitriyah</b> .....	<b>58</b>
Pola Asuh Orang Tua terhadap Pendidikan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Anak Kelas IV SDN Saobi I	
<b>Firman Tsabbitt Abqari</b> .....	<b>63</b>
Penerapan Media Video dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Sekolah Dasar	
<b>Friendha Yuanta &amp; Rissanti Ayudita Oktaviery Gultom</b> .....	<b>69</b>
Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> di Sekolah Dasar	

<b>Henik Nur Khofiyah, Anang Santoso, &amp; Sa'dun Akbar</b> .....	<b>73</b>
Analisis Alur Berpikir Siswa SD Laboratorium Unesa tentang Logika Berhitung	
<b>Lina Wijayanti &amp; Sri Lestari</b> .....	<b>79</b>
Botazel ( <i>Block Botani Puzzle</i> ): Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Upaya Menanamkan Minat Bertani dan Minat Baca bagi Siswa Sekolah Dasar	
<b>Lindawati</b> .....	<b>84</b>
Mengukur Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dengan Tes Tulis Mengacu pada Indikator <i>Facione</i>	
<b>M. Misbachul Huda</b> .....	<b>91</b>
Analisis Keterampilan Sosial Anak Tunagrahita Ringan di Sekolah Dasar Inklusi	
<b>Melik Budiarti &amp; Candra Dewi</b> .....	<b>98</b>
Profil Perkuliahan Mahasiswa PGSD UM dengan Model Learning Cycle 5E untuk Menanamkan Konsep Permutasi dan Kombinasi	
<b>Mochamad Bahtiar Arif, Armando. G. Orlando Nguru, Oktania Anggraini Wulandari, Firman Tsabit Abqari</b> .....	<b>103</b>
Hubungan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VI SD pada Materi Bangun Datar	
<b>Patri Janson Silaban &amp; Asnita Hasibuan</b> .....	<b>109</b>
<i>Role Playing</i> dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	
<b>Reza Syehma Bahtiar &amp; Ilham Nuril Fahmi</b> .....	<b>118</b>
Praktik Teori Humanisme, Pengaruhnya terhadap Literasi Digital dan Kemampuan Berinovasi Mahasiswa	
<b>Rizal, Arif Firmansyah, &amp; Muhammad Aqil</b> .....	<b>123</b>
Urgensi Literasi Digital Era Revolusi Industri 4.0 di Kalangan Siswa Sekolah Dasar	
<b>Rizky Kusuma Wardani &amp; Wahed Dussawal</b> .....	<b>133</b>
Pengukuran Karakter Teladan Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pra-Perkuliahan Habitiasi	
<b>Slamet Widodo &amp; Muchlisin</b> .....	<b>139</b>
Guru Sejati Berhati Mulia dan Ketahananmalangan Menerapkan Pembelajaran Tematik Terpadu	
<b>Sugeng &amp; Marzuki</b> .....	<b>144</b>
Media Pembelajaran Tematik <i>Adobe Flash</i> Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan di Sekolah Dasar	
<b>Tety Nur Cholifah &amp; Luthfiatus Zuhroh</b> .....	<b>152</b>
Kemampuan Motorik Kasar Anak Berdasarkan Pengaruh Ekonomi Keluarga	
<b>Titik Rohmatin &amp; Budhi Rahayu Sri Wulan</b> .....	<b>158</b>
Pengembangan Modul <i>Pop Up Book</i> Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar	
<b>Titik Rohmatin &amp; Satrio Wibowo</b> .....	<b>164</b>
Desain Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional Egrang	
<b>Wulida Arina Najwa &amp; Muhammad Feri Fadli</b> .....	<b>170</b>

## **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME ADAPTASI PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR**

**Diah Yovita Suryarini<sup>1</sup>, Magdalena Kunthie Retnaningtyas<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar <sup>1,2</sup>

Fakultas Bahasa dan Sains

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

[dyovie24@gmail.com](mailto:dyovie24@gmail.com)

### **Abstrak**

Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan akan menarik minat siswa untuk belajar dan menikmati proses pembelajaran yang diharapkan dapat mempengaruhi pencapaian belajarnya. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak saja diharapkan meningkatkan antusiasme siswa tapi juga mendorong sisi interaktif antar siswa yang dapat meningkatkan pembelajaran berkelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media *board game* yang diadaptasi dari permainan monopoli pada mata pelajaran IPA siswa sekolah dasar. IPA merupakan pelajaran yang memerlukan banyak pemahaman dan hafalan yang akan lebih menarik dan menantang apabila dilengkapi dengan permainan. Pemilihan media *board game* yang diadaptasi dari permainan monopoli memiliki dua unsur yaitu permainan dan pembelajaran. Dengan kedua unsur tersebut siswa diharapkan mampu menerima, memahami dan mengingat materi pembelajaran IPA tersebut dengan beraktivitas seperti bermain. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data penelitian adalah dengan pengamatan kelas sedangkan instrument yang dipergunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah lembar observasi dan lembar wawancara bagi guru dan siswa. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan penggunaan media *board game* yang diadaptasi dari permainan monopoli pada sekolah dasar dapat membantu siswa lebih menikmati pembelajaran sekaligus memahami materi IPA yang diberikan oleh guru.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Board game*, Monopoli, IPA

## PENDAHULUAN

Pergeseran karakteristik pembelajaran yang lebih memfokuskan pada siswa atau yang biasa disebut dengan student-centered learning menuntut guru untuk memiliki inovasi dalam melakukan proses pembelajaran agar siswa mampu meningkatkan penguasaan terhadap materi belajar dan terutama dapat aktif dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga pada akhirnya akan memperoleh manfaat dari pendidikan yang bermakna. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu bentuk komunikasi antara guru dan siswa, dan komunikasi yang dimaksud disini adalah proses penyampaian informasi dari satu pihak kepada pihak lain. Dalam hal ini yang berperan dalam menyampaikan informasi adalah guru dan penerima informasi adalah siswa,

Konsep proses pembelajaran yang berpusat pada siswa akan kurang efektif apabila paradigma pembelajaran masih menggunakan pembelajaran yang bersifat verbalistik atau mengutamakan penyampaian informasi dalam bentuk metode ceramah. Pembelajaran yang berpusat pada siswa menuntut siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran yang diperlukan adalah pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif dimana siswa dapat berperan aktif dan mampu memahami apa yang diajarkan dengan baik. Hal ini juga disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa tujuan Pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik yang cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selanjutnya dalam pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa semua tujuan, isi, dan bahan pelajaran digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu mengaplikasikan metode pembelajaran dan dapat mempergunakan alat bantu pembelajaran untuk memudahkan guru dalam mengajar dan yang memudahkan siswa untuk menyerap pelajaran. (Kristanto, Relmasira, & Hardini, 2019).

### **Media Pembelajaran**

Salah satu aspek yang didapat dalam proses pembelajaran adalah pengalaman

belajar. Pengalaman belajar tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya (Indriana, 2011 dalam Avianto & Presida, 2018). Sejalan dengan pendapat yang yang dikemukakan diatas, alasan digunakannya media juga merujuk pada teori "Cone Experience" (Kerucut Pengalaman) yang dikemukakan oleh Edgar Dale (dalam Avianto & Presida, 2018). Menurut kerucut pengalaman; apabila pesan disampaikan secara verbal saja, pengetahuan akan bersifat semakin abstrak, dalam artian siswa nantinya akan memahami pengetahuan dalam bentuk kata tanpa memahami makna yang terkandung dalam informasi tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan memadai di dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret pada siswa. Pada dasarnya media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam interaksi edukatif antara guru dan siswa sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. (Sukiman, 2012 dalam Najib & Yuniarti, 2018). Selain itu penggunaan media pembelajaran dianggap sangat penting karena mampu menstimulus siswa untuk dapat lebih aktif, lebih antusias dan dapat mendorong siswa untuk berani dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sebagai sarana komunikasi dalam interaksi edukatif antara guru dan murid, media pembelajaran yang umum digunakan dapat berupa alat peraga, bahan, kegiatan maupun orang-orang disekitar. Kegiatan seperti bermain serta peralatan bermain juga termasuk dalam media pembelajaran. (Avianto & Presida, 2018). Hal ini dikarenakan dengan kegiatan bermain siswa dapat menambah pengetahuan dan wawasannya dengan cara yang menyenangkan dan mudah. Pada umumnya siswa akan lebih mudah belajar dengan menggunakan permainan, terutama siswa yang duduk di sekolah dasar. Permainan pada dasarnya mengandung tiga unsur yang mendukung proses pembelajaran pada siswa terutama siswa sekolah dasar. Tiga unsur tersebut antara lain bahwa permainan adalah kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain

dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Sadiman et.al, 2011 dalam Najib & Yuniarti, 2018). Pembelajaran dengan bermain ini sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih senang bermain. Dengan permainan membuat belajar jadi menyenangkan bagi mereka, selain itu peralatan bermain juga merupakan media pembelajaran karena mengandung pesan-pesan yang diterima oleh siswa saat melakukan permainan. (Nurmalita, et.al, 2012 dalam Avianto & Presida, 2018). Bermain membentuk hard skill dan soft skill siswa

### **Media Board Game Monopoli**

Media Board Game seperti monopoli dapat membantu siswa untuk belajar tidak saja secara kelompok tetapi juga dapat melatih siswa dalam memecahkan masalah, melatih kemampuan strategi serta kompetitif yang membuat media board game adaptasi dari permainan monopoli ini semakin menarik dan membekali siswa dengan skill yang berguna. Media board game yang diadaptasi dari permainan monopoli ini memiliki prinsip dasar dari permainan monopoli. Pembelajaran dengan menggunakan media board game adaptasi permainan monopoli dapat dilakukan dengan mengganti petak diatas papan dengan judul-judul materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa disertai dengan tantangan dan rewards yang dapat diberikan. Pada proses kegiatan pembelajaran dengan media board game adaptasi monopoli ini siswa dapat dibagi dalam kelompok dan dalam cara permainan board game monopoli ini dilakukan sesuai dengan prinsip dasar permainan monopoli dengan beberapa modifikasi untuk tantangan, reward dan punishmentnya

### **Pembelajaran IPA SD**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada dasarnya berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan keterampilan, wawasan dan kesadaran teknologi dalam kaitannya dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari (Hermawan, 2008). IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan

pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Sulistiyorini, 2007 dalam <https://dodirullyandapgsd.blogspot.com/2014/08/hakikat-dan-tujuan-pembelajaran-ipa.html>). Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan pada siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berfikir ilmiah.

Pembelajaran IPA di SD pada dasarnya lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung sesuai kenyataan di lingkungan melalui kegiatan inkuiri untuk mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Akan tetapi pengenalan dasar tentang alam juga akan baik dilakukan dengan permainan yang melatih siswa untuk melakukan kegiatan inkuiri tersebut.

Penggunaan media board game dalam proses pembelajaran pada umumnya telah menarik minat dan perhatian baik dari para guru maupun peneliti untuk memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran maupun untuk menelitinya untuk melihat manfaat yang bias didapat dari penggunaan media ini. Beberapa peneliti melihat manfaat media board game pada motivasi siswa (Triastuti, Akbar, & Irawan, 2016), untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Davidi, 2018), untuk pembelajaran Bahasa Jawa (Avianto & Presida, 2018), untuk melihat keaktifan siswa dengan model PTK (Kristanto, Relmasira, & Hardini, 2019). Berdasarkan alasan diatas, peneliti melihat bahwa masih perlu untuk melihat dan mencari tahu penerapan media board game adaptasi dari permainan monopoli pada proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Permainan monopoli dipilih untuk penelitian ini karena bisa dimodifikasi dan disesuaikan dengan keperluan pembelajaran.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subyek penelitian ini adalah siswa SD kelas IV SDN Pakis V. Sedangkan instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dilengkapi dengan lembar observasi untuk mengamati penerapan media board game adaptasi permainan monopoli pada proses pembelajaran,

khususnya pembelajaran IPA dalam tematik. Selain itu peneliti juga dilengkapi dengan lembar wawancara siswa untuk melihat pendapat siswa terhadap penggunaan media *board game* adaptasi permainan monopoli dalam proses pembelajaran IPA. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan tanda centang pada lembar observasi pada kriteria yang ada pada lembar observasi selama mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media. Selanjutnya data wawancara dikumpulkan dengan memberikan wawancara siswa mengenai penerapan media *board game* adaptasi permainan monopoli. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran penerapan media *board game* adaptasi monopoli dalam proses pembelajaran IPA di SD Tahap analisis data tersebut mencakup *data reduction*, tampilan data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media *board game* adaptasi permainan monopoli dalam proses pembelajaran IPA di SD. Pada hasil dan pembahasan ini akan dipaparkan hasil observasi kelas dan wawancara yang akan disusun secara sistematis sehingga memudahkan untuk dipahami. Berikut ini adalah uraian mengenai observasi mengenai penerapan media *board game* adaptasi permainan monopoli.

#### Data Pengamatan/ Observasi

Berikut ini akan dibahas tentang data pengamatan/observasi penerapan media *board game* adaptasi permainan monopoli dalam pembelajaran IPS SD. Data tersebut disajikan dalam table 1 sebagai berikut.

**Tabel 1. Data Pengamatan Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran IPS pada siswa Sekolah Dasar.**

Nama : Chandra K, S.Pd.  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat Bekerja : SDN Pakis V  
Jabatan : Guru Kelas IV

**Tabel 1 Data Pengamatan Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Sekolah Dasar**

No.	Pertanyaan	Nilai
1	Kejelasan penempatan materi pada media <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	4
2	Kelengkapan materi yang disajikan melalui pertanyaan pada media <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	3
3	Kejelasan aturan main pada media <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	4
4	Kejelasan pertanyaan terkait materi yang diberikan pada <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	4
5	Kecepatan siswa memahami pertanyaan dalam permainan monopoli	3
6	Ketertarikan siswa belajar menggunakan <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	4
7	Efektifitas pembelajaran dengan <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	3
8	Ketepatan penggunaan media <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli pada pelajaran IPA	4
9	Kecenderungan siswa untuk belajar lagi menggunakan media <i>board game</i> adaptasi permainan monopoli	4
10	Daya tarik susunan materi yang terdiri pertanyaan, reward dan punishment dan tantang permainan pada pelajaran IPA	3

Perhitungan skor data hasil pengamatan adalah:  $4+3+4+4+3+4+3+4+4+3= 36$ . Nilai rata-rata untuk aspek tersebut adalah  $\frac{36}{40} \times 100 = 90$ . Skor ini baik, sebab maksimum rata-rata untuk setiap aspek adalah 4 atau 40 untuk semua aspek.

#### Data wawancara

Berikut ini akan dibahas tentang hasil wawancara penggunaan media *board game* adaptasi permainan Monopoli pada siswa sekolah dasar. Dalam pembahasan ini diperoleh data dari tiga narasumber siswa kelas IV SDN Pakis V Surabaya. Data tersebut disajikan pada table 2, table 3 dan table 4 sebagai berikut:

#### Identitas Narasumber

Nama : Irfan Akmal  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Kelas : 4B  
Jabatan : SDN Pakis V

**Tabel 2. Data Hasil Wawancara Penerapan Media Board Game Adaptasi Permainan Monopoli kepada Siswa Pertama**

Pertanyaan	Jawaban
Pernahkah kamu melihat permainan monopoli?	Iya
Apakah kamu tahu cara bermain monopoli?	Sedikit-sedikit
Menurut kamu apakah permainan monopoli adalah permainan yang menarik?	Iya
Apakah yang membedakan media monopoli yang kalian mainkan ini dengan monopoli yang ada pada umumnya?	Yang ini kotak-kotaknya kategori untuk menjawab soal
Apakah kamu menyukai media board game permainan monopoli yang kamu mainkan ini?	Suka
Bagaimana perasaan kalian setelah belajar menggunakan permainan monopoli ini?	Senang,
Apakah dengan bantuan media board game monopoli ini membuat kalian lebih banyak berinteraksi dengan teman di dalam kelas selama belajar?	Iya
Apakah pertanyaan yang diberikan di media board game monopoli ini sudah seimbang dengan reward dan punishment yang ada pada permainan monopoli?	Lumayan
Apakah melalui media board game monopoli yang telah dimainkan di kelas mampu membuat kalian memahami keanekaragaman hewan dan tumbuhan?	Iya
Apakah melalui media board game monopoli yang telah dimainkan di kelas mampu membuat kalian memahami tentang pelestarian alam?	Iya

Identitas Narasumber

<b>Nama</b>	M. Fadil F
<b>Jenis Kelamin</b>	Laki-Laki
<b>Kelas</b>	4B
<b>Jabatan</b>	SDN Pakis V

**Tabel 3. Data Hasil Wawancara Penerapan Media Board Game Adaptasi Permainan Monopoli kepada Siswa Kedua**

Pertanyaan	Jawaban
Pernahkah kamu melihat permainan monopoli?	Ya
Apakah kamu tahu cara bermain monopoli?	Iya, saya tahu cara bermain monopoli
Menurut kamu apakah permainan monopoli adalah permainan yang menarik?	Iya
Apakah yang membedakan media monopoli yang kalian mainkan ini dengan monopoli yang ada pada umumnya?	Beda di isi kotaknya. Biasanya ada rumah, tanah, stasiun. Yang ini nggak ada
Apakah kamu menyukai media board game permainan monopoli yang kamu mainkan ini?	Suka
Bagaimana perasaan kalian setelah belajar menggunakan permainan monopoli ini?	Senang, soalnya seperti bermain
Apakah dengan bantuan media board game monopoli ini membuat kalian lebih banyak berinteraksi dengan teman di dalam kelas selama belajar?	Iya
Apakah pertanyaan yang diberikan di media board game monopoli ini sudah seimbang dengan reward dan punishment yang ada pada permainan monopoli?	Cukup. Lebih senang kalau lebih banyak hadiahnya
Apakah melalui media board game monopoli yang telah dimainkan di kelas mampu membuat kalian memahami keanekaragaman hewan dan tumbuhan?	Iya
Apakah melalui media board game monopoli yang telah dimainkan di kelas mampu membuat kalian memahami tentang pelestarian alam?	Iya

Identitas Narasumber

<b>Nama</b>	M. Rifqi Hibatullah
<b>Jenis Kelamin</b>	Laki-Laki
<b>Kelas</b>	4B
<b>Jabatan</b>	SDN Pakis V

**Tabel 4. Data Hasil Wawancara Penerapan Media Board Game Adaptasi Permainan Monopoli kepada Siswa Ketiga**

Pertanyaan	Jawaban
Pernahkah kamu melihat permainan monopoli?	Iya
Apakah kamu tahu cara bermain monopoli?	Tahu
Menurut kamu apakah permainan monopoli adalah permainan yang menarik?	Iya
Apakah yang membedakan media monopoli yang kalian mainkan ini dengan monopoli yang ada pada umumnya?	Yang ini buat belajar IPA, jadi isinya banyak pertanyaan. Tapi menyenangkan.
Apakah kamu menyukai media board game permainan monopoli yang kamu mainkan ini?	Iya, suka
Bagaimana perasaan kalian setelah belajar menggunakan permainan monopoli ini?	Senang, soalnya jadi seperti bermain
Apakah dengan bantuan media board game monopoli ini membuat kalian lebih banyak berinteraksi dengan teman di dalam kelas selama belajar?	Iya, soalnya dibuat per kelompok mainnya
Apakah pertanyaan yang diberikan di media board game monopoli ini sudah seimbang dengan reward dan punishment yang ada pada permainan monopoli?	Iya, sudah cukup
Apakah melalui media board game monopoli yang telah dimainkan di kelas mampu membuat kalian memahami keanekaragaman hewan dan tumbuhan?	Iya
Apakah melalui media board game monopoli yang telah dimainkan di kelas mampu membuat kalian memahami tentang pelestarian alam?	Iya

Berdasarkan hasil wawancara terhadap tiga siswa kelas IV SDN Pakis V Surabaya, dapat dikatakan bahwa media board game adaptasi monopoli menarik untuk dipergunakan dalam pembelajaran IPA, selain

karena aturannya cukup mudah, seperti pada permainan monopoli pada umumnya, mudah digunakan dan ada reward dan punishment yang jelas dalam permainan tersebut dan membuat siswa mampu memahami materi pelajaran IPA dengan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang juga menggunakan media board game sebagai penunjang pembelajaran (Kristianto, Relmasira, Hardini, 14139; Virlianingtyas, 2018)

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan media board game adaptasi permainan monopoli dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media tersebut dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan mampu membuat siswa memahami materi pembelajaran IPA yang diberikan. Hal ini didukung oleh hasil pengamatan dan wawancara di SDN Pakis V Surabaya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Avianto, Y. F., & Prasida, T. S. (2018). Pembelajaran aksara jawa untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan board game media. *Aksara*, 30(1), 133-148.
- Davidi, E. I. (2018). Permainan monopoli berbasis Problem-Based Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 59-69.
- Hermawan, A. H. (2008). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia*. Jakarta.
- Kristanto, R. D., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. (2019). Activeness enhancement and student learning result through discovery learning model and Monopoly board game media in elementary class IV. *Jurnal Handayani*, 10(1), 63-70.
- Najib, A., & Yunarti, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran board game berbasis augmented reality pada mata pelajaran teknik dasar listrik dan

elektronika di sekolah menengah kejuruan. *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika E-Journal*, 8(1), 9-19.

Rulianda, D. (2014, 08 10). *Hakikat dan Tujuan Pembelajaran IPA di SD*. Retrieved from dodirullyandapgsd.blogspot: <https://dodirullyandapgsd.blogspot.com/2014/08/hakikat-dan-tujuan-pembelajaran-ipa.html>

Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2016). Penggunaan media papan permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Seminar Nasional Pengembangan Profesionalisme Pendidik Untuk Membangun Karakter Anak Bangsa* (pp. 1-7). Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.