

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran *Flashcard*

Flashcard adalah salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dalam kaitannya dengan pembelajaran tentang kecerdasan linguistik atau bahasa. *Flashcard* merupakan alat bantu ingatan yang efektif yang dapat membantu peserta didik dalam belajar materi baru dengan cepat. Meskipun diasosiasikan belajar menggunakan *flashcard* dianggap layaknya belajar di masa kanak-kanak, tetapi hal-hal dasar seperti aritmatika, rumus, atau formula tertentu dapat membantu siswa SMP, SMA, bahkan mahasiswa sebagai sarana belajar dalam rangka persiapan tes atau ujian.¹

Bantuan media cetak salah satu di antaranya adalah media *flashcard*, guru dapat mengembangkan bahan ajar yang menarik dan efektif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Bahan ajar cetak seperti media *flashcard* jarang digunakan pada saat pembelajaran. Pembelajaran dengan bahan ajar di sekolah tersebut menggunakan media *flashcard* yang masih sangat sederhana. Bahan ajar media *flashcard* tersebut masih sangat sederhana itu secara tampilan dan kurang memotivasi siswa untuk belajar, sehingga hasil belajar pun masih kurang dari yang diharapkan. Mengingat pentingnya bahan ajar untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, media gambar *flashcard* yang digunakan dalam penelitian ini berupa potret, kartu pos, ilustrasi dari buku, dan gambar cetak sesuai dengan tema dalam bacaan, sedangkan gambar yang digunakan meliputi gambar: orang, binatang, tumbuh-tumbuhan, peristiwa, dan alam sekitar yang sering di kenal oleh siswa. Guna mengatasi masalah-masalah tersebut di atas peneliti perlu diadakan penelitian tentang pengembangan bahan ajar membaca permulaan dengan media *flashcard*²

Flashcard merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan

¹ Media Pembelajaran Diy1: *Membuat Flash Card dan Teka-Teki Silang Mandiri*

Eric Kunto AribowoErickunto@unwidha.ac.id

² Dasih Mulyati, Farida Nugrahani, 2019, *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Berbasis Media Flash Card Variatif Untuk Sekolah Dasar, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Stilistika*, Vol. 5, No. 1 (hal :12)

meningkatkan jumlah kosakata.³ *flashcard* sendiri merupakan salah satu bentuk media belajar edukatif yaitu berupa sebuah kartu yang memiliki ururan tertentu serta dapat memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi untuk mendapatkannya media *flashcard* bisa dibuat sendiri dengan cara menggambar dengan tangan atau memanfaatkan gambar yang sudah ada. Media *flashcard* terdiri dari beberapa kartu yang menjelaskan suatu proses atau konsep. Dalam proses kegiatan belajar mengajar penggunaan *flashcard* dapat mempermudah pemahaman siswa dalam memahami kata yang diperdengarkan dalam atau menggunakan yang sudah jadi. Media *flashcard* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan berbagai aspek yaitu: meningkatkan jumlah kosa kata pada peserta didik, mengembangkan daya ingat serta melatih kemandirian pada siswa.⁴

B. Permainan Monopoli

Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus dipilih berdasarkan karakteristik dari peserta didik dan karakteristik mata pelajaran. Media pembelajaran akan berfungsi secara optimal jika media tersebut sesuai dengan tepat sasaran. Adapun media pembelajaran yang baik adalah memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Kualitas tampilan media yang menarik.

Tampilan media yang menarik dapat menumbuhkan rasa motivasi belajar siswa dengan menggunakan media tersebut, tampilan dari *cover* atau halaman yang bagus dan menarik siswa akan merasa senang dalam proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Seorang guru membuat media pembelajaran tidak hanya materi yang dikembangkan namun juga dari tampilan pada media tersebut.

- b. Dapat memberikan pengalaman terhadap siswa.

Pengalaman belajar akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dengan pengalaman pembelajaran melalui media yang menarik akan memberikan pengalaman pembelajaran

³ Permadi, D. dan Suryana, N. (2000). *Pendekatan, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran Bahasa Inggris di SD dan MI*. Bandung : Sarana Panca Karya

⁴ Empit Hotimah, *Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas Ii Mi Ar-Rochman Samarang Garut*, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut, Vol. 04; No. 01; 2010; 10-18.

kepada siswa dalam hidupnya yang akan selalu teringat. Seorang siswa menjadi bertambah kekayaan intelektualnya dan sampai pada akhirnya siswa mampu dalam mengaplikasikan atau menerapkan ilmu yang telah didapatkannya.

c. Memiliki ciri khas.

Ciri khas yang dimaksud adalah media tersebut harus memiliki keunikan tersendiri dalam pengaplikasian media. Keunikan media pembelajaran akan menambah nilai plus pembelajaran itu sendiri apalagi media yang dikembangkan original yang belum pernah dibuat oleh sebelumnya.

d. Mudah dalam penggunaan.

Sebuah media pembelajaran dapat dikatakan baik jika penggunaannya mudah atau tidak menyulitkan penggunanya, penggunaan media yang rumit dan sulit yang nantinya akan membuat siswa merasa kebingungan dalam menggunakan media tersebut sehingga motivasi belajar siswa menurun.

e. Hasil belajar meningkat.

Salah satu tujuan dalam pembuatan media pembelajaran dan bisa dikatan baik adalah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa, banyak sekali media yang dikembangkan namun tidak semua media tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar terhadap siswa.⁵

Pembelajaran IPA khususnya pada materi tata surya memerlukan media pembelajaran yang tepat sebagai media dan sarana untuk mendukung kegiatan belajar pseserta didik SMP/MTs permainan yang di pilih yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari dan disukai oleh anak serta mudah untuk memainkannya. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yaitu bentuk permainan yang dimainkan oleh 3-4 orang.⁶

Monopoli berbentuk papan persegi yang berisi petak-petak sekitar 36 petak dan tiap petak memiliki pion yang berbeda dan gambar yang berbeda-beda pula. Dalam permainan monopoli

⁵ Taliaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal komunikasi Pendidikan, Vol.2, no.2, 2018.

⁶ Mansyur Romadhon Putra, Andri Valen, Asep Sukaeda Ekok, 2020, *Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembejaraan Sains Berbasisi Kearifan Lokal Siswa Di Sekolah Dasar*, Lubuk Linggau, Jurnal Basicedu, Universitas Pahlawan, volume 4 no. 4 (hal : 12457).

terdapat satu set permainan monopoli berupa dadu, pion yaitu sebagai penanda pemain yang berbeda warna, kartu flash card yaitu berisi pertanyaan yang memuat pertanyaan-pertanyaan yang berbeda pada tiap komplek petak monopoli serta terdapat kartu jawaban dan kartu soal jebakan. Permainan. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat dipergunakan peserta didik di SMP/MTs pada materi tata surya untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih senang, tidak membosankan serta menyenangkan peserta didik merasa lebih semangat dalam proses belajar materi tata surya.⁷

Monopoli IPA adalah permainan edukatif yang menyenangkan dan dapat dimainkan dalam kelas klasikal oleh peserta didik. Permainan ini dikembangkan untuk mengenalkan konsep IPA pada materi tata surya yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif yaitu berupa permainan monopoli. Media pembelajaran ini menjadi salah satu sarana untuk mendidik siswa SMP/MTs supaya berinvestasi secara cerdas untuk meraih prestasi yang akan dipergunakan setelah lulus nanti. Salah satu materi pada monopoli ini adalah mata pelajaran IPA yaitu pada materi Tata Surya di kelas VII semester 2. Materi tata surya sebagai materi IPA yang tidak memerlukan proses untuk menghitung ataupun praktikum di dalam laboratorium sekalipun. Materi tata surya cenderung menuntut siswa untuk menghafal dan mengingat. Media monopoli Tata Surya menjadi media pembelajaran alternatif dalam suatu proses pembelajaran untuk memudahkan siswa khususnya mereka yang lemah dibidang menghafal.⁸

C. Karakteristik Materi Tata Surya

Sistem tata surya merupakan benda langit yang terdiri dari sebuah bintang yang disebut dengan matahari dan semua objek yang mengelilinginya. Tata surya terletak di dalam galaksi bima sakti. Galaksi merupakan kumpulan bintang, dimana bintang adalah benda langit yang memancarkan cahaya sendiri. Matahari adalah bintang

⁷ Siti istiningsih, Darmiany dkk (2021), *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal, Mataram, Universitas Mataram, volume 04 No. 06 (hal: 911).*

⁸ Shofroul Lailiyah, Nur Kuswanti, Lina Arifah Fitriyah, 2021, *Monopoli Ipa Sebagai Media Pembelajaran Di Smp/Mts Kelas VII Pada Materi Tata Surya*, Jombang Jawa timur, Ed-Humanistics. Volume 06 Nomor 01, (Hal : 780).

yang paling dekat dengan bumi pada galaksi bima sakti.⁹ Allah menciptakan langit dan bumi seisinya dengan segala bentuk dan fungsinya serta siang malam, terjadinya siang digunakan manusia untuk mencari rizki tau untuk memenuhi kehidupan dan malam untuk istirahat, pada gerhana bulan terjadinya pasang surut air laut yang menyebabkan bencana misalnya naiknya air laut yang naik ke permukaan tanah atau rob. Allah menciptakan bumi seisinya dengan berbagai bencana sesuai supaya manusia selalu bersyukur atas segala karunia yang Allah berikan Seperti firman Allah pada QS. Al-Anbiya ayat 33,.

وَهُوَ الَّذِي خَلَقَ اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ وَالشَّمْسَ وَالْقَمَرَ ۗ كُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ

Artinya :

”Dan Dialah yang telah menciptakan malam dan siang, matahari dan bulan. Masing-masing beredar pada garis edarnya.” (QS. Al-Anbiya ayat 33).

Materi tata surya merupakan materi yang diajarkan di kelas VII semester 2 pada tingkat atau jenjang SMP/MTs. Adapun kompetensi Inti, kompetensi dasar, materi pokok dan pembelajarannya dapat dilihat pada tabel 2.1¹⁰

Tabel 2.1 Kompetensi Inti, kompetensi Dasar, Materi Pokok dan Pembelajaran

KOMPETENSI INTI (PENGETAHUAN)		
Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. ¹¹		
Kompetensi dasar	Materi Pokok	Pembelajaran
1.11 Menganalisis sistem tata surya, rotasi dan revolusi bumi, rotasi dan revolusi bulan,	Tata Surya 1. Sistem tata surya. 2. karakteristik anggota tata surya.	1. Mengamati model sistem tata surya. 2. Mendiskusikan orbit planet. 3. Mengiden tifikasi

⁹ Ratna melawati, *rahasia inti IPA Terpadu*, Jakarta, OZ Production, 2014, hal. 10.

¹⁰ Pemendikbud RI, “Materi Bimbingan Teknis Fasilitas dan Instruktur Kurikulum 2013 Tahun 2017”. 2017

¹¹ Pemendikbud RI, “Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 pada pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah”. 2016.

<p>serta dampaknya bagi kehidupan di bumi.</p> <p>4.11 Menyajikan karya tentang dampak rotasi dan revolusi bumi dan bulan bagi kehidupan di bumi, berdasarkan hasil pengamatan atau penelusuran sebagai sumber informasi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. matahari sebagai bintang. 4. dampak rotasi dan revolusi bumi. 5. gerhana bulan dan matahari. 6. terjadinya pasang surut air laut. 	<p>karakteristik anggota tata surya serta dampak rotasi dan revolusi bumi bumi bagi kehidupan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. mensimulasikan terjadinya siang dan malam, fase-fase bulan dan proses terjadinya gerhana bulan dan bintang. 5. Mengumpulkan informasi mengenai gerhana bulan dan matahari serta pengaruhnya terhadap pasang surut air laut. 6. Membuat laporan tertulis tentang dampak rotasi dan revolusi bumi serta bulan bagi kehidupan serta mendiskusikannya dengan teman.
---	---	---

D. Motivasi belajar

Pengertian dari motivasi yaitu faktor dasar yang membuat seorang yang bertindak laku, bersikap secara permanen dan potensial sebagai hasil dari praktek atau penguatan dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi belajar yaitu sebagai alat penggerak dalam diri siswa yang mampu membangkitkan motivasi belajar,

sehingga kegiatan belajar berlangsung lama serta terarah, dan tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai.¹²

Motivasi belajar tiap orang berbeda-beda karena banyak sekali faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mulai dari guru, cara mengajar, metode belajar, sistem belajar dan pemahaman materi pada tiap orang sangatlah berbeda maka dari itu salah satu pengaruhnya bagi siswa adalah kesulitan serta kurangnya semangat siswa. Seseorang yang belajar memerlukan adanya motivasi itu sendiri untuk mencapai tujuan belajar.¹³ Kriteria motivasi belajar terdiri dari :

- a. Penyesuaian tugas dengan minat dari siswa.
- b. Perencanaan yang penuh variasi atau umpan balik atas respon siswa.
- c. Kesempatan peserta didik yang aktif.
- d. Kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.¹⁴

Dari beberapa kriteria atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat terbentuk pada diri siswa ketika merasa dirinya mulai tumbuh rasa keinginan yang besar dalam mencapai kesuksesan dalam belajar. Untuk meraih prestasi dalam hal apapun yang paling utama adalah semangat, dibutuhkan dorongan dari diri sendiri yang kuat misalnya ketika saja berhasil memperoleh sesuatu yang diinginkan diri sendiri mendapatkan reward atau hadiah buat diri sendiri akan menambah semangat dalam melakukannya.

Penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik di kelas. Media pembelajaran dapat membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih kongkrit atau nyata di mata peserta didik sehingga mudah untuk dipahami. Apalagi dengan media yang mungkin masih asing bagi peserta didik akan membangkitkan rasa ingin tahu tentang media

¹²Olivia Nova Khoiriah dan Haryono, *peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar kelas 6 SD Paramont Palembang Dimasa Pandemi di Masa Pandemi Covid -19*, Prosiding seminar nasional pendidikan program pasca sarjana, 2021. Hal. 318.

¹³ Ida Fiteriani, *Membudayakan iklim motivasi belajar pada siswa sekolah dasar*, *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 2 no.1 halaman 121.

¹⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, Jakarta, PT. Bumi Aksara, 2018.

tersebut.¹⁵ Lingkungan belajar yang kondusif akan mendorong peserta didik untuk selalu termotivasi dalam belajar. Lingkungan belajar secara fisik seperti bangunan yang memadai, kebersihan yang terjaga, dan penataan berbagai sarana yang rapi akan menyebabkan peserta didik betah dan *enjoy* dalam belajar.¹⁶ Sekolah yang memiliki sarana prasarana memadai akan mendorong peserta didik untuk selalu termotivasi dalam belajar. Peserta didik akan merasa senang dan lebih muda mempelajari materi pelajaran karena berbagai sarana dan prasarana yang mendukung setiap kegiatan pembelajaran, tersedia dengan baik.¹⁷

E. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

	Peneliti	Hasil	Perbedaan	Persamaan
	NK. Fitri Ernawati, 2018	Pembelajaran dengan menggunakan media monopoli pada materi bentuk molekul menunjukkan respon positif dari siswa. Dengan persentase respon siswa yang diperoleh sebesar 96.8% dalam kategori sangat baik. ¹⁸	Dalam penelitian ini Menggunakan materi molekul.	Sama-sama menggunakan media monopoli dan hasil penelitian yang dilakukan media sama-sama dalam kategori sangat baik.

¹⁵ Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015).33.

¹⁶ Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015).35.

¹⁷ Erwin Widiasworo, *Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015).36.

¹⁸ NK. Fitri Ernawati, skripsi : “*Pengenbanan media monopoli pada pembelajaran bentuk molekul di SMA negeri 10 Abdya*” , (Banda Aceh: UIN AR-Raniry Darussaalam, 2018)

Rezatul Fajriyati, 2019.	Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil yang sangat baik pada permainan monopoli matematika. ¹⁹	Menggunakan materi pada mata pelajaran Matematika	Sama-sama menggunakan media monopoli.
Shofroul Lailiyah, dkk, 2021.	Pada penelitian ini dinyatakan sangat valid sebagai media pembelajaran dengan media monopoli pada materi tata surya. ²⁰	Model pengembangan penelitian menggunakan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, & Evaluate).	Media pembelajaran menggunakan media permainan monopoli serta materi dalam penelitian menggunakan materi tata surya.
Siti Istiningih dkk, 2021.	Sesuai hasil penelitian yang dilakukan yaitu media pembelajaran berbasis permainan monopoli layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran didik dalam	Model pengembangan penelitian menggunakan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, & Evaluate).	Media pembelajaran menggunakan media permainan monopoli serta media permainan monopoli sangat efektif digunakan sebagai media

¹⁹Rezatul fajriati, Skripsi : “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan onopoli Pada Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 219/2020*”. (Medan : Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara,2019).

²⁰ Shofroul Lailiyah dkk, *Monopoli Ipa Sebagai Media Pembelajaran Di Smp/Mts Kelas Vii Pada Materi Tata Surya, Ed-Humanistics. Volume 06 Nomor 01 Tahun 2021. Hal.785*

		kelompok kecil. ²¹		pembelajaran .
	Rosananda Arnas Pradana dkk, 2020.	Berdasarkan penelelitian tersebut diperoleh hasil bahwa media pembelajaran flashcard dapat menarik minat serta menambah daya ingat pada peserta didik dalam berlangsungnya proses pembelajaran sehingga ilmu yang diajarkan bisa diserap dengan baik dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa serta efektif meningkatkan daya ingat peserta didik. ²²	Topik yang diangkat dalam penelitian menggunakan topik perekayasaan sistem radio dan televisi.	Sama-sama menggunakan media flashcard sebagai media dalam penelitian.
6	Arif Susanto, Raharjo, Muji Sri Prastiwi, 2012.	media permainan monopoli layak dan dapat diimplementasik	Perbedaan terdapat pada topik materi penelitian	Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan

²¹ Siti Istiningasih dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal*, Journal of Elementary Education, Volume 04 Number 06, November 2021, Hal. 911.

²² Rosananda Arnas Pradana dkk, *Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 09 Nomor 03 Tahun 2020, Hal. 575.

		an dalam kegiatan belajar mengajar pada materi struktur dan fungsi sel. ²³	yaitu pada materi struktur dan fungsi sel.	n 4D Thiagajaran. Serta sama-sama menggunakan media monopoli.
Anil Yusuf dkk, 2021.	Sesuai hasil dari penelitian tersebut diperoleh hasil yang valid, yaitu karakteristik pada media pembelajaran flashcard IPA SMP materi tata surya dapat dilakukandengan belajar sambil bermain, sehingga penggunaannya lebih praktis, interaktif, dan menyenangkan. 24	Model pengembangan penelitian menggunakan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, & Evaluate).	Sama-sama menggunakan media flashcard dan menggunakan materi tata surya.	
Mustika Fitri Larasati Sibuea, dan Masitah Handayani, 2019.	Pada penelitian ini diperoleh data yang sangat valid melalui media pembelajaran monopoli, penelitian yang	penelitian yang dilakukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jenis permainan	Mencari tingkat motivasi atau motivasi belajar siswa dan sama-sama menggunakan	

²³ Arif Susanto dkk, *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa Sma Kelas XI IPA*, BioEdu Vol. 1/No.1/Agustus 2012. Hal. 1.

²⁴ Anil Yusuf dkk, *Pengembangan Media PembelajaranFlashcardIPA SMP Materi Tata Surya*, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains (JPPSI) Volume4, Nomor 1, April.

		dilakukan kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh hasil data perbedaan yang sangat signifikan. ²⁵	monopoli matematika.	media permainan monopoli.
Ria Sartikaningrum, 2013.		Sesuai data penelitian yang dilakukan motivasi belajar atau motivasi belajar sangat tinggi setelah pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran monopoli. ²⁶	penelitian yang dilakukan kelas kontrol dan kelas eksperimen.	Sama-sama meneliti tingkat motivasi atau motivasi belajar menggunakan media monopoli.
Dimas afif Kurniawan, 2020.		Sesuai hasil penelitian yang dilakukan Penggunaan media monopoli cukup efektif serta media monopoli ini siswa dapat belajar dan bermain	Metode penelitian ini adalah penelitian meta analisis yang bersifat analisis artikel.	Meccati peningkatan motivasi atau motivasi belajar serta hasil belajar siswa.

²⁵ Mustika Fitri Larasati Sibuea dan Masitah Handayani, Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Monopoli Matematika (Monotika), Jurnal Mathematics Paedagogic Vol Iv. No.1, 2019, hal. 25.

²⁶ Ria Sakartikaningrum, Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.

		sehingga dapat menambah minat belajar pada siswa. ²⁷		
--	--	---	--	--

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian diatas adalah terletak pada jenis media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli. Media ini berupa gabungan antara *flashcard* dengan permainan monopoli yang disesuaikan dengan pokok bahasan yaitu materi tata surya yang terdapat di kelas VII semester dua serta pada subjek penelitiannya. Penulis menggunakan subjek penelitian peserta didik kelas VII SMP/MTs, media *flashcard* dan monopoli ini dibuat penulis melalui aplikasi *Corel Draw*.

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah memulai mencari permasalahan yang dilakukan peneliti yaitu dengan wawancara kepada salah satu guru di MTs Asy-Syafi'iyah Somosari Batealit Jepara yaitu kurangnya semangat siswa dalam pembelajaran dikelas melalui metode ceramah dan metode *Power Point*, sehingga disarankan untuk merancang produk pengembangan media pembelajaran.

Peneliti dalam menentukan materi yang diambil sarankan untuk memilih materi tata surya karena dalam pembelajaran konsep tata surya harus menggunakan media yang menarik dan efektif yang dipergunakan untuk media pembelajaran. Kemudian peneliti merancang produk media pembelajaran yaitu pengembangan media *flashcard* berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Terakhir peneliti membuat produk media pembelajaran tersebut yang diharapkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kerangka berfikir dari penelitian ini digambarkan seperti pada Gambar 2.12.

²⁷ Dimas Afif Kurniawan, *Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*, jurnal Review pendidikan dan pengajaran, Volume 3 nomor 1, 2020.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

