



Buku Ajar

Media Pembelajaran
& Pengembangan Media Monopoly Berbasis
Fun Integrated Learning 5c



Budi Kurniawan, S.Pd., M.Pd
Ni Putu Kusuma Widiastuti, M.Pd
Faujiah Bakri



BUKU AJAR
MEDIA PEMBELAJARAN &
PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLY
BERBASIS *FUN INTEGRATED*
LEARNING 5C

PENULIS

Budi Kurniawan, S.Pd., M.Pd
Ni Putu Kusuma Widiastuti, M.Pd
Faujiah Bakri



UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan Sifat Hak Cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan fonogram yang telah dilakukan pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

BUKU AJAR

MEDIA PEMBELAJARAN & PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLY BERBASIS *FUN INTEGRATED LEARNING 5C*

Budi Kurniawan, S.Pd., M.Pd
Ni Putu Kusuma Widiastuti, M.Pd
Faujjah Bakri

TATA LETAK:
Wahyuni Putri Adeningsi

DESAIN SAMPUL:
Rachmadiansyah

SUMBER:
www.tangguhdenarajaya.com

ISBN:
978-623-8209-47-7

UKURAN:
vi + 104 Hal; 15.5 cm x 23 cm

CETAKAN PERTAMA:
Juni 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Dilarang menggandakan atau memperbanyak sebagian atau
seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis
dari penerbit dan penulis.

ANGGOTA IKAPI: 006/NTT/2022
PENERBIT TANGGUH DENARA JAYA
Jl. Timor Raya No. 130 B Oesapa Barat, Kelapa Lima
Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur
E-mail: tangguhdenarajaya@gmail.com
Telepon: 0380-8436618/081220051382

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang maha Kuasa karena atas Izinnya Buku Ajar ini dapat di terbitkan serta di pergunkan dengan semestinya sesuai dengan kebutuhan para pembaca. Buku ini di harapkan dapat membantu para pendidik agar dapat memberikan suasana proses pembelajaran yang lebih interaktif dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pada hakikatnya Media pembelajaran diperlukan sebagai alat bantu untuk Proses *Transfer knowledge*, sehingga diperlukan bagi guru untuk menemani dalam proses pembelajaran di kelas. Keterampilan yang senantiasa dimiliki oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dapat berupa pemanfaatan media pembelajaran yang di gunakan dengan perkembangan zaman saat ini berbagai komponen penguasaan guru dalam pengimplementasian pada proses pembelajaran yang didukung oleh media dan teknologi pembelajaran diasumsikan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Banyak sekali inovasi yang dilakukan untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, oleh karena itu dengan adanya inovasi media monopoly ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan akan adanya inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. dalam buku saku media monopoly berbasis *Fun integrated learning* ini berisikan beberapa materi yang sudah di integrasikan, yaitu meliputi. Konsep dasar Media Pembelajaran, Pengembangan Media Monopoly berbasis *Fun Integrated Learning*, cara Menerapkan media monopoly. dan prodak monopoly berbasis *fun integrated Learning*. Dalam hal ini, Penulis juga menyadari bahwa kesempurnaan itu hanya milik Tuhan yang Maha Kuasa maka dari itu jika terdapat kesalahan dalam penulisan mohon di maafkan .

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Pendahuluan	v
KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN	1
Pengertian Media Pembelajaran	3
Hubungan Media Dalam Proses Pembelajaran	5
LKM 1	6
Soal Evaluasi	7
Klasifikasi Media Pembelajaran	8
Peran Media Pembelajaran	10
Manfaat Media Pembelajaran	11
LKM 2	13
Soal Evaluasi	14
Contoh-Contoh Media Pembelajaran	15
Tujuan Alat Peraga	20
Manfaat Alat Peraga	21
Jenis-Jenis Alat Peraga	22
Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Alat Peraga	23
Media Pembelajaran Lingkungan	24
Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Lingkungan	25
LKM 3	26
Soal Evaluasi	27
Multimedia Interaktif	28

DAFTAR ISI

Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	29
Model-Model Media Pembelajaran Interaktif	30
LKM 4.....	33
Soal Evaluasi	34
INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN	35
Pengertian Inovasi	36
Ciri-Ciri Inovasi	37
Manfaat Inovasi	39
Inovasi Media Pembelajaran	41
Contoh Inovasi Media Pembelajaran	42
LKM 5	45
Soal Evaluasi	46
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN	47
Pengembangan Media Monopoly Berbasis Fun Integrated Learning 5 C	48
Skema Pengembangan Media Monopoly Berbasis Metode Fun Integrated Learning 5 C	49
INDIKATOR MEDIA MONOPOLY	49
Materi	50
Quiz	51
Teka-Teki	52
Misteri Box	53
Challenge	54

DAFTAR ISI

Bonus	55
Denda	56
METODE INTEGRATED LEARNING 5 C	57
Metode Fun Integrated Learning	58
Skema Metode Fun Integrated Learning	59
KETERAMPILAN 5 C	63
Skema Keterampilan 5 C	64
Template Prodak Media Monopoly	71
Cara Menerapkan Media Pembelajaran Monopoly.....	72
Prodak Media Monopoly	73
LKM 6	74
Soal Evaluasi	75
Langkah-Langkah Permainan Monopoly	76
DAFTAR PUSTAKA	103

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses perubahan Perilaku, penambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap. Pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat di era digital saat ini, kemajuan dalam bidang teknologi tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa saja, anak-anak usia sekolah dasar juga sudah bisa menikmati dari hasil perkembangan teknologi saat ini. Teknologi banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, sebagai sarana dan prasarana interaksi antara pendidik dan peserta didik. Perkembangan teknologi saat ini mempunyai dampak positif dan dampak negatif, sebaiknya dampak positif lebih dominan dimanfaatkan oleh pengguna teknologi. Perkembangan teknologi pendidikan sudah merambah pada tingkat sekolah, teknologi yang semakin maju dan berkembang tidak dapat dipungkiri akan berpengaruh dalam bidang pendidikan. Cara tradisional dapat digantikan dengan teknologi pendidikan yang telah berkembang dengan memanfaatkan fasilitas yang berhubungan dengan berkembang teknologi sebagai sumber belajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) bergerak secara dinamis seiring dengan perkembangan zaman. IPTEK juga mempengaruhi tuntutan masyarakat terhadap dunia pendidikan sebagai kebutuhan primer dimasa mendatang, Perkembangan teknologi pendidikan membawa dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan. Hal ini tidak dapat ditunda-tunda dalam memajukan aktivitas yang membutuhkan teknologi pendidikan didalamnya. Multimedia interaktif memiliki karakteristik yang dapat melibatkan Peserta didik secara langsung dalam pengoperasiannya pada proses pembelajaran sehingga Peserta didik lebih aktif dalam belajar

Perubahan zaman yang pesat ini juga memberikan tantangan tersendiri bagi pendidik agar mampu mengembangkan proses pembelajarannya dan terus melakukan inovasi dalam pembelajaran di kelas, penggunaan media pembelajaran bukan lagi hal yang sulit dan jarang dilakukan namun, akan menjadi sebuah kebiasaan bagi guru untuk menggunakannya dan mengembangkannya. Daryanto (2010) mengatakan, apabila multimedia dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para Peserta didik diantaranya adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar Peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar Peserta didik dapat ditingkatkan. Selain itu Ariana (2010) juga mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia akan lebih menarik, interaktif, jumlah waktu mengajar dengan ceramah dapat dikurangi. Sikap, perhatian belajar Peserta didik ditingkatkan dan dipusatkan, serta kualitas belajar dapat termotivasi. Multimedia interaktif dapat dijadikan media alternatif untuk menanggulangi permasalahan kualitas pembelajaran di sekolah, mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat Peserta didik. Melalui metode *integrated learning 5C* akan memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik maupun guru tidak merasa jenuh dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran di era sekarang ini mengharuskan para pendidik untuk dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang aktif dengan menggunakan sebuah media pembelajaran salah satunya adalah media monopoli ini dengan mengembangkannya ke dalam pembelajaran yang berbasis *Fun Integrated Learning 5C* sehingga bukan hanya pemahaman materi yang di peroleh para peserta didik tetapi juga akan menciptakan pembelajaran yang bermakna.