

DESKRIPSI ALAT PERAGA EDUKATIF HARD

“UANG MONOPOLI”

➤ **Pendahuluan APE**

APE merupakan sebuah singkatan dari Alat Peraga Edukatif. APE dapat digunakan dalam materi pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dengan menggunakan permainan. Permainan ini membuat siswa bermain serta belajar dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan lebih senang dan giat belajar jika suasana pembelajaran bersifat permainan. Zaman teknologi semakin canggih, maka guru harus pandai dan kreatif dalam menciptakan karya APE yang dapat menggugah semangat belajar siswa. Pembelajaran pecahan nilai mata uang termasuk pembelajaran yang tidak difahami dengan baik oleh siswa, maka disini kami akan mencoba membuat APE tentang pecaha nilai mata uang, sehingga guru dapat mengajarkan materi dengan mudah dan siswa dapat memahami dengan seksama. APE yang kami buat berjudul “Uang Monopoli”, APE ini tidak hanya belajar akan tetapi, bermain juga didalamnya.

➤ **Tujuan APE**

1. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakan dasar kearah pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan, fisik, sosial, dan emosional siswa.
2. Memperlejas materi pelajaran yang diberikan guru kepada siswa.
3. Memberikan kesenangan padasiswa dalam bermain dan belajar.

➤ **Manfaat APE**

1. Melatih kemampuan motorik.
2. Melatih konsentrasi.
3. Mengembangkan konsep sebab akibat.
4. Melatih bahasa dan wawasan.
5. Mengenalkan warna dan bentuk.

➤ Alat dan Bahan APE

1. Beberapa uang mainan
2. Kertas karton tebal atau kardus
3. Gunting
4. Lem
5. Solasi
6. Stiker bergambar BANK

➤ Cara Membuat APE

1. Buatlah bentuk kotak dengan kertas karton untuk membuat sebuah BANK
2. Kotak tersebut diberi ruang tempat untuk menempati uang mainan.
3. Untuk merapikan kotak dapat menggunakan gunting, lem, dan solasi.
4. Kemudian, apabila kotak BANK telah selesai dibuat, maka tempelkan stiker bergambar BANK pada cover depan kotak.
5. Agar APE Hard ini awet dan tidak mudah rusak, maka disarankan untuk mensolasi kotak BANK dan uang mainan tersebut.
6. Terakhir, letakkan uang mainan didalam kotak BANK.

➤ Cara Penggunaan APE

1. Guru mengajak siswa untuk belajar dengan bermain menggunakan alat media pembelajaran yang disediakan, media pembelajaran ini disebut dengan “uang monopoli”
2. Guru membagikan beberapa pecahan uang yang telah dipelajari kepada setiap siswa.
3. Kemudian siswa mendengarkan intruksi yang disampaikan oleh guru.
4. Guru akan menyuruh siswa untuk mengumpulkan pecahan uang menjadi kelompok sesuai dengan intruksi yang diberikan.
5. Setelah siswa berkumpul sesuai intruksi maka siswa akan menghitung jumlah pecahan uang dan mengurutkannya yang terkumpul.
6. Setelah siswa menguasai permainan tersebut, guru akan menaikkan level tingkatan permainan untuk mengasah kecerdasan siswa.
7. Guru akan mengintruksikan siswa untuk memperhatikan penjelasan guru dalam permainan selanjutnya.
8. Guru akan menjelaskan tentang permainan tersebut :

- a. setiap siswa telah membawa pecahan uang mainan sejumlah 10.000.
 - b. guru pun membawa sebuah kotak bertuliskan BANK.
 - c. kemudian guru akan menyebutkan nilai mata uang dengan suara lantang, semisal guru menyebutkan nilai uang 6.000.
 - d. maka setiap siswa akan mencari gandengan teman untuk menyempurnakan jumlah mata uang yang dimilikinya.
 - e. Apabila beberapa siswa benar maka akan mendapatkan poin dan boleh menukarkan uang tersebut dengan pecahan lainnya dan mendapatkan uang tambahan 2.000 setiap kelompoknya di bank Monopoli.
 - f. Siswa yang tidak dapat memenuhi pecahan uang, ia akan mendapatkan sanksi menyetorkan uangnya ke bank senilai 500”.
9. Permainan APE Hard “Uang Monopoli” telah selesai.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



References

- Nurdyansyah, N. (2019). Teaching Media Design Innovation Using Computer Application with Scientific Approach. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(3), 373-382.
- Saleh, H., Nurdyansyah, N., Hasanah, F. N., & Rudyanto, H. E. (2019). Application of Classroom Response Systems (CRS): Study to Measure Student Learning Outcome. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(14), 132-142.
- Nurdyansyah, N., Mandarani, V., & Rais, P. (2020). How to Make Use of Animation to Improve Primary School Students' English Achievement?. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 5(1), 53-59.
- Eni Fariyatul Fahyuni, E. F. F., & Nurdyansyah, N. (2019). Inovasi Pembelajaran PAI SD/SMP/SMA (Teori dan Praktik). Sidoarjo: Nizamia Leraning Center. ISBN: 978-623-7169-76-5
- Arifin, M. B. U. B., Nurdyansyah, I. R., & Fauji, I. (2019). Teaching Media of Fiqh Magazine Model to Improve Prayer Understanding in Primary School Students. *Universal Journal of Educational Research*, 7(8), 1820-1825.
- Nurdyansyah, N., Sugiarto, R., & Rais, P. (2018). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2(2), 201-212.
- Hidayat, F. A., Nurdyansyah, N., & Ruchana, S. (2020). Classical Learning Analysis Pondok Modern Darussalam Gontor in Improving Superior School Management. *Proceeding of The ICECRS*, 6.
- Widagdo, W., Nurdyansyah, N., & Faujiyah, Y. (2020). Implementation of Character Education Through Coaching Discipline of Students. *Proceeding of The ICECRS*, 5.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Umsida Press 1, 1-2. ISBN: 978-602-5914-71-3
- Suprianto, G., Nurdyansyah, N., & Nyong, E. T. I. S. (2020). Analysis of Character Education in Curriculum 13 to Build Moral Awareness in Education at SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. *Proceeding of The ICECRS*, 5.
- Nurdyansyah, N., & Nyong, E. T. I. S. (2020). Implementation of Home Visite Program in Overcoming Student Learning Problems in SD Muhammadiyah 1 Pucanganom Sidoarjo. *Proceeding of The ICECRS*, 6.
- Nurdyansyah, N., & Churrahman, T. (2020). Implementation of the Arabic Language Habituation Program in Improving Academic Achievement of Students in SMP Muhammadiyah 9 Tanggulangin Boarding School. *Proceeding of The ICECRS*, 6.
- Syifa, L., Nurdyansyah, N., & Santosa, N. E. T. I. (2020). Implementasi Program Home Visite Dalam Mengatasi Problem Belajar Siswa. *Proceeding of The ICECRS*, 7.
- Nurdyansyah, N., & Aini, Q. (2020). Peran Teknologi Pendidikan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Di Mi Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *AT-THULLAB*, 1(1), 124-140.