

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini antara lain: menerjemahkan, merubah, menyamakan, menguraikan dengan kata-kata sendiri, menulis kembali, merangkum, membedakan, menduga, mengambil, kesimpulan, menjelaskan.

3) Aplikasi (*Application*)

Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi atau materi yang telah dipelajari pada situasi nyata. Peserta didik dituntut untuk menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada situasi baru, misalnya mengaplikasikan teori geometri untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan geometri.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini antara lain: menggunakan, mengoperasikan, memproduksi, memecahkan, menggambarkan, menghitung, menyusun, menentukan.

4) Analisis (*Analysis*)

Pada jenjang ini, analisis diartikan dalam kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas. Peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, yaitu menemukan asumsi, membedakan pendapat atau fakta, serta menemukan sebab akibat.

5) Jajar genjang

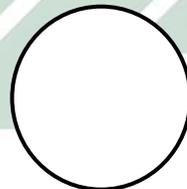
Merupakan bangun datar yang diperoleh dari segitiga dan bayangannya dengan cara memutar segitiga itu sebesar setengah putaran terhadap salah satu titik tengah sisinya. Jajar genjang memiliki dua buah sisi yang saling sejajar dengan sisi yang dihadapannya.



Gambar 2.5 Bangun Jajar Genjang

6) Lingkaran

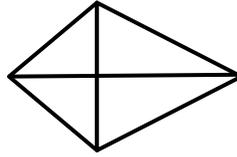
Merupakan bangun datar yang memiliki tempat kedudukan titik-titik yang berjarak sama terhadap sebuah titik tertentu. Titik tertentu yang dimaksud adalah pusat lingkaran.



Gambar 2.6 Bangun Lingkaran

7) Layang-layang

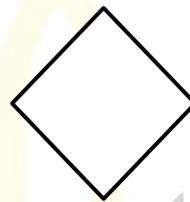
Merupakan bangun datar yang dibentuk dari dua buah segitiga sama sisi dengan saling menghimpitkan alasnya.



Gambar 2.7 Bangun Layang-layang

8) Belah ketupat

Merupakan bangun datar yang terbentuk dari segitiga sama kaki dengan mencerminkan terhadap alasnya. Belah ketupat biasa juga disebut dengan jajar genjang yang memiliki sisi yang sama panjang.



Gambar 2.8 Bangun Belah Ketupat

b. Konsep Luas dan Keliling pada Bangun Persegi dan Persegi Panjang

1) Menghitung Luas Persegi Panjang

1	2	3	4	5	→ Persegi satuan 3 satuan (Lebar)
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	

5 satuan (Panjang)

4) Menghitung Keliling Persegi



Keliling persegi

$$= 3 + 3 + 3 + 3 = 12 \text{ cm}$$

Keliling persegi adalah penjumlahan keempat sisinya, yaitu :

$$K = s + s + s + s$$

Sehingga ditemukan rumus keliling persegi panjang :

$$K = 4 \times s$$

Keterangan :

K = keliling

s = sisi⁸

B. Media Permainan Monopoli

1. Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tenga, perantara atau pengantar.⁹

⁸Nur Fajariyah, *cerdas berhitung matematika 3*, (Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), 175-181.

⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013), Cet ke-16, 3.

- 1) Bidak-bidak untuk mewakili pemain
 - 2) Dua buah dadu berisi enam angka
 - 3) Macam-macam bangun datar sederhana (pengganti uang mainan)
 - 4) Kartu hak milik tanah
 - 5) Papan permainan dengan petak-petak yang dilengkapi dengan petak dana umum dan kesempatan
 - 6) Kartu-kartu dana umum dan kesempatan
 - 7) Lembar hasil pengamatan permainan
- c. Langkah-langkah Penggunaan Media Permainan Monopoli
- Cara bermain pada permainan ini sudah disederhanakan dari aturan pakem permainan yang sebenarnya
- 1) Permainan dimulai dengan melemparkan dadu. Apabila seorang pemain memperoleh angka dadu tertinggi dari lawannya, maka ia berhak memulai permainan.
 - 2) Pemain harus mengelilingi papan permainan satu kali putaran sebelum ia mendapat kesempatan untuk membeli tanah. Apabila setelah satu putaran, dan melalui start pemain menerima uang dari bank sebesar Rp. 5000,-
 - 3) Jika pemain berhenti pada wilayah yang telah di beri tanda (?), maka ia wajib menjawab satu pertanyaan yang akan diberikan oleh pihak bank. Jika pemain berhenti pada wilayah yang telah di

beri tanda (??), maka ia wajib menjawab dua pertanyaan yang akan diberikan oleh pihak bank.

- 4) Jika pemain berhenti ditanah milik pemain lain, maka pemain tersebut akan mendapat pertanyaan dari pemilik tanah atau boleh meminta pertanyaan dari pihak bank.
- 5) Apabila pemain yang mendapat tantangan menjawab pertanyaan, tetapi ia tidak dapat menjawab sebanyak 4 kali (tidak berurutan), maka ia akan didiskualifikasi dari permainan. Jika pertanyaan tersebut hadir karena berhenti ditanah milik pemain lain dan ia dapat menjawab pertanyaan, ia diberi kelonggaran untuk tidak membayar sewa tanahnya. Namun, apabila ia tidak dapat menjawab maka ia harus membayar sewa tanah secara utuh.
- 6) Bagi para pemain yang berhenti pada wilayah penjara, wajib menjawab 4 pertanyaan dari pihak bank atau pemain boleh keluar dari penjara dengan membayar denda sebesar Rp. 50.000.
- 7) Jika pemain berhenti pada wilayah parkir bebas, maka ia boleh parkir dimana pun ia mau. Dan apabila melalui start, ia dapat memperoleh uang dari pihak bank sesuai kesepakatan awalnya.
- 8) Jika pemain berhenti pada wilayah “Dana Umum” dan “Kesempatan”, pemain wajib mengambil satu buah kartu yang telah tersedia.

