



Pengembangan Media Permainan Monopoli "Mopin IPS" Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Gugus Selatan Kecamatan Sukomoro Kabupaten Magetan

Erlina Yuliastuti ✉, Universitas Doktor Nugroho Magetan

✉ yuliastutierlina04@gmail.com

Abstract: Learning media is one of the ways that attracts students' interest so that it can increase their activeness and learning outcomes. Learning media is a tool or means of making learning easier for students. The purpose is to find out the effectiveness of the development of monopoly game media "Mopin IPS" in grade III of elementary school. The research method uses the Borg and Gall Research and development model up to the seventh stage, namely: 1) research and data collection, 2) planning, 3) product draft development, 4) initial field trials, 5) revision of trial results, 6) field trials, 7) product improvement of field test results. The subjects in this study are grade III elementary school students. Data collection was carried out by observation techniques, student response questionnaires, tests, validation sheets and documentation, using validation tests, test tests, and student response questionnaire tests. The data analysis technique used the sample paired T-test technique and the analysis of student response questionnaires. Conclusion of the monopoly game media "Mopin IPS" is worth using

Keywords: Learning Media, Monopoly, Social Studies, Activeness , Learning

Abstrak: Media pembelajaran merupakan salah satu cara yang menarik minat siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana mempermudah belajar bagi siswa. Tujuan untuk mengetahui efektifitas pengembangan media permainan monopoli "Mopin IPS" di kelas III Sekolah Dasar. Metode penelitian menggunakan *Research and development* model Borg and Gall sampai tahap ke tujuh yaitu : 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draf produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) merevisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan, 7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, angket respon siswa, tes, lembar validasi dan dokumentasi, dengan menggunakan uji validasi, uji tes, dan uji angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan teknik *sample paired T-test* dan analisis angket respon siswa. Kesimpulan media permainan monopoli "Mopin IPS" layak digunakan

Kata kunci: Media Pembelajaran , Permainan Monopoli, IPS, Keaktifan, Belajar

Received 1 November 2023; Accepted 20 November 2023; Published 25 November 2023

Citation: Yuliastuti, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli "Mopin IPS" Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Gugus Selatan Kecamatan Sukomoro Kabupaten Magetan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3 (04), 483-491.



Copyright ©2023 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Makhluk Allah SWT merupakan manusia yang diberikan anugrah berpikir yang luar biasa. Pembelajaran yang baik ditandai dengan adanya motivasi dan kreatif dalam prosesnya. belajar sepanjang hayat sangat diperlukan. Sebagai pendidik wajib berinovasi dalam kegiatan belajar yang efektif dan memudahkan siswa untuk belajar dengan baik.

Pembelajaran didefinisikan sebagai aktivitas yang mensyaratkan keterlibatan individu dalam upaya sistematis untuk mengakuisisi pengetahuan, mengembangkan kemampuan yang terampil, dan menginternalisasi penilaian yang baik melalui pemanfaatan beragam reverensi yang tepat. Proses ini secara fundamental terdapat dua bagian yaitu siswa dan guru yang berperan memfasilitasi proses belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran juga berfokus pada bagaimana seorang pendidik secara efektif memengaruhi peserta didik agar proses belajar yang bermakna benar-benar terwujud.

Edgar Dale (dikutip dalam Azhar Arsyad, 2017: 13), tingkat abstraksi pengetahuan akan meningkat apabila materi pelajaran hanya dikomunikasikan melalui kata-kata verbal. Konsekuensi dari penyampaian yang terlalu verbal ini adalah peserta didik cenderung hanya mencapai pemahaman superfisial memerlukan pengalaman yang lebih konkret untuk mencegah terjadinya mispersepsi terhadap materi ajar. Salah satu pendekatan utama untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang konkret ini adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran secara strategis. Penggunaan alat molpin IPS mendukung pendidik lebih mudah dalam pengaplikasian media ini. Namun, implementasinya harus memperhatikan bahwa pembelajaran beroperasi sebagai sebuah sistem. Pembelajaran disebut sistem karena terdiri dari komponen-komponen membentuk satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Menetapkan dalam memanfaatkan media yang tepat guna sebagai bahan ajar merupakan salah satu tugas esensial guru. Meskipun demikian, masih ditemukan kasus di mana para pendidik menghadapi kesulitan signifikan dalam menyeleksi media yang paling sesuai dari beragam pilihan yang tersedia..

Pengumpulan data pengamatan dan wawancara tidak tersetruktur pada siswa di kelas III Sekolah Dasar di gugus selatan Sukomoro. Kondisi awal siswa dalam pembelajaran diketahui mapel IPS tidak menarik bagi siswa dikarenakan penyampainya melalui metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Kondisi ini yang membuat peneliti ingin mengembangkan media molpin IPS.

Peneliti memilih pengembangan media permainan molpin IPS sebagai media pembelajaran, diharapkan mampu dalam meningkatkan minat belajar dari siswa. Siswa lebih mudah menguasai materi. Siswa lebih berminat belajar.

Tinjauan Pustaka

Media sebagai bagian penting dari komunikator kepada komunikasi. Karena Kata *media* dari berbahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah atau mengantarkan informasi dari endidik kepada siswa (Azhar Arsyad, 2017:3). Selanjutnya media berpusat pada alat yang digunakan untuk proses belajar. tersebut berdasarkan kutipan berikut, "Semua perlengkapan yang digunakan untuk belajar siswa yang disesuaikan dengan aktivitas belajar di kelas" (Azhar Arsyad, 2017:4). Media pembelajaran mampu membantu siswa dalam memperoleh pengalaman, ketrampilan, atau sikap, karena media pembelajaran terdiri dari alat yang digunakan untuk membantu penyampaian materi pada saat proses pengajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam aktifitas belajar siswa adalah menambah pengalaman dalam memahami konsep adalah Edgar Dale's (dalam Nana Sudjana, 2014: 107) yang tujuan utama dari penerapan media pembelajaran dalam kegiatan akademik siswa adalah memperluas cakupan pengalaman mereka, sehingga

memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep materi yang disajikan oleh pengajar.

Landasan teoretis yang kuat mendasari penggunaan media dalam proses instruksional adalah model Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) yang dikembangkan oleh Edgar Dale (dikutip dalam Nana Sudjana, 2014: 107). Model ini menggambarkan Tingkat pengalaman tersebut meliputi: Pengalaman yang didapatkan secara langsung (paling konkret), pengalaman replika melalui kegiatan pengalaman yang baru, pengalaman melalui demonstrasi atau peragaan, pengalaman melalui karyawisata atau kunjungan lapangan, pengalaman melalui pameran, pengalaman melalui media audiovisual, seperti televisi dan gambar hidup, pengalaman melalui media audio, seperti radio dan rekaman, pengalaman melalui media sosial yang bermanfaat.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai berbagai perangkat atau sarana pengajaran pengajar mendukung penyampaian materi kurikulum siswa secara mandiri mendapatkan kebaharuan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk perilaku yang relevan. Secara esensial, media memfasilitasi guru dalam mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan. Visual memainkan peran krusial dalam aktivitas belajar mengajar. Media jenis ini mampu meningkatkan minat dan mengaktifkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Manfaat utamanya adalah memperlancar pemahaman, memperkuat retensi (ingatan) informasi pada siswa, serta menjembatani keterkaitan antara konten teoretis materi pelajaran dengan konteks atau fenomena yang terjadi di dunia nyata. Media pembelajaran memiliki tiga ciri utama yang mendefinisikan fungsinya: Fiksatif (kemampuan merekam dan menyimpan informasi), Manipulatif (kemampuan mengubah, seperti mempercepat atau memperlambat peristiwa), dan Distributif (kemampuan menyampaikan informasi secara serentak ke banyak siswa). Untuk memastikan media efektif, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2015: 4) menyarankan beberapa kriteria penting saat memilihnya. Pertimbangan ini meliputi: kesesuaian dengan tujuan dan materi pengajaran, kemudahan dalam memperoleh, keterampilan guru dalam menggunakan, dan yang disampaikan. Sebagai contoh penggunaan media edukatif, teks tersebut juga menyajikan sejarah permainan Monopoli. Permainan ini awalnya dipatenkan pada tahun 1904 oleh Lizzie Magie dengan nama The Landlord's Game. Magie menciptakan permainan ini dengan tujuan khusus untuk menjadi media yang dapat menerangkan secara praktis beberapa ide dan prinsip ekonomi yang diusung oleh Henry George. Permainan (*games*) dalam bentuk permainan yang sistematis dan mengikuti aturan yang sudah ditentukan (Arief S. Sadiman dkk, 2011: 78), yaitu: ada tujuan dan interaksi antar pemain.

Menurut Arief S. Sadiman dkk (2011: 78), permainan merupakan aktivitas pendidikan yang sangat efektif karena memiliki sifat yang menghibur dan memotivasi, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Keunggulan utamanya mencakup kemampuan kemanfaatan pembelajaran siswa langsung, serta memfasilitasi penerapan konsep melalui pendekatan tradisional. Kategori bermain papan dimainkan dengan beberapa aktivitas berbagai kesematan melakukan jual-beli menggunakan uang mainan bertujuan belajara perekonomian atau sistem ekonomi yang dibuat versi permainan papan sederhana (Agus N Cahyo, 2011: 30).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dicirikan sebagai disiplin ilmu yang dinamis dan senantiasa beradaptasi mengikuti perkembangan zaman serta perubahan perilaku manusia. Pembelajaran IPS memiliki tujuan esensial untuk membekali dan mendidik siswa diharapkan memiliki kompetensi penting, menata keuangan dan bersosial lebih baik.

Pola pengajaran IPS di jenjang pendidikan dasar (SD) memiliki kekhasan yang berbeda dari pendidikan menengah dan tinggi. Pada tingkat SD, materi IPS disajikan melalui pendekatan terpadu, yang mengintegrasikan berbagai ilmu terkait sosial. Winataputra, dkk (2010: 134), mapel IPS di Sekolah Dasar seharusnya menitikberatkan pada perkembangan sosial yang relevan.

METODE

Pengembangan media permainan Monopoli yang diberi nama "Mopin IPS," yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, dilakukan dengan mengaplikasikan model Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development atau R&D). Metodologi ini, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2018: 407), adalah pendekatan riset yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk spesifik dan dilanjutkan dengan menguji keefektifan produk tersebut dalam konteks penggunaannya. Sejalan dengan itu, Sukmadinata (2010: 164) mendefinisikan R&D sebagai proses sistematis menciptakan dan mengembangkan produk baru dan hasil dari proses tersebut harus dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan praktis.

HASIL PENELITIAN

Produk penelitian yang dikembangkan adalah media pembelajaran permaianan monopoli "Mopin IPS". Deskripsi hasil Pengembangan Produk awal melalui beberapa tahapan, adalah sebagai berikut : 1) Lembar validasi produk: Uji validasi ini dilakukan setelah media selesai dibuat, lembar validasi produk terdiri dari lembar validasi ahli desain dan lembar validasi ahli materi. Validator yang menjadi ahli produk yaitu dua dosen dan satu guru SDN Tambakamas I. Dosen selaku validator yang pertama yaitu Bapak Dr. H. Purwo, M.Pd., M.M. Validator yang kedua adalah Bapak Dr. H.M. suko Budiono, M.Pd., Kons dan yang ketiga adalah Ibu Suyati, S. Pd. 2) Lembar angket memperoleh data penilaian produk media pembelajaran "Mopin IPS" untuk pembelajaran IPS. Angket ini terdiri dari 15 pernyataan, namun setelah direvisi oleh validator, angket respon siswa menjadi 10 pernyataan yang didalamnya terdapat empat pilihan yaitu, sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Validator yang menjadi ahli produk yaitu dua dosen dan satu guru SDN Tambakamas I. Soal Tes : Dalam penelitian ini soal tes terdapat 10 soal. Lembar soal tersebut sudah divalidasi oleh para ahli. Para ahli yang bertindak sebagai validator adalah dua dosen dan satu guru SDN Tambakamas I. Dosen selaku validator yang pertama yaitu Bapak Dr. H. Purwo, M.Pd., M.M., beliau terpilih menjadi validator karena ahli dalam pengembangan (*Reseacrh and Development*). Validator yang kedua adalah Bapak Dr. H.M. suko Budiono, M.Pd., Kons . Beliau terpilih karen ahli dalam media dan materi dalam pembelajaran SD. Dan yang ketiga adalah Ibu Suyati, S. Pd. Beliau terpilih karena sebagai guru senior lebih mengerti karakteristik siswa sekolah dasar.

Tes dilakukan dua kali namun dalam waktu yang berbeda yaitu sebelum kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli "Mopin IPS" (*Pretest*) dan sesudah peneliti menerapkan media "Mopin IPS" (*Posttest*). Jumlah soal yang di gunakan diterapkan pada sampel kecil dan juga sampel besar sama namun dengan komposisi soal yang berbeda. Indikator-indikator terlihat selama kegiatan belajar tersebut adalah: semua siswa aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, sebagian besar siswa aktif melaksanakan diskusi kelompok, dan sebagian besar siswa antusias dalam belajar. Indikator-indikator yaitu: semua siswa aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, belajar dengan wawasan (*learning by insight*), sebagian besar siswa aktif melaksanakan diskusi kelompok.

Tabel 1. Hasil Validasi Desain

No	Validator	Saran/Revisi
1	Dr. H. Purwo, M.Pd., M.M	a) Media sangat menarik b) Warna lebih disesuaikan agar tulisan terlihat c) Papan monopoli diberi outline (bisa memakai Lakban hitam) d) Papan luar di beri identitas
2	Dr. H.M Suko Budiono, M.Pd.,	a) Lengkapi Media pembelajaran monopoli

No	Validator	Saran/Revisi
	Kons	dengan kotak penyimpanan monopoli, dadu, petunjuk penggunaan media dan pion.
3	Suyati, S. Pd.	b) Warna pada kartu dan papan monopolicukup berbeda a) Warna untuk uang bisa diganti dengan yang lebih cerah b) Diberi gambar - gambar yang lebih banyak

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Validator	Saran / Revisi
1	Dr. H. Purwo, M.Pd., M.M	Sangat bsik, layak untuk digunakan
2	Dr. H.M Suko Budiono, M.Pd., Kons	Sangat bsik, layak untuk digunakan
3	Suyati, S. Pd.	Sangat bsik, layak untuk digunakan

Tabel 3. Hasil Validasi Soal Tes

No	Validator	Saran / Revisi
1	Dr. H. Purwo, M.Pd., M.M	1. Format Soal diperbaiki sehingga lebih rapi. 2. Kalimat petuntuk diperbaiki
2	Dr. H.M. Suko Budiono, M.Pd., Kons	Di buat kolom – kolom agar draf soal lebih rapi dan tertata
3	Suyati, S. Pd.	Soal diperbaiki supaya lebih berbobot

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

No	Validator	Saran / Revisi
1	Dr. H. Purwo, M.Pd., M.M	1. Beberapa pernyataan dihilangkan terutama pernyataan yang negatif dari no,10-15 2. Kata-kata diperbaiki untuk lebih mudah dipahami siswa
2	Dr. H.M Suko Budiono, M.Pd., Kons	1. Beberapa pernyataan dihilangkan terutama pernyataan yang negatif dari no,10-15 2. Kata-kata diperbaiki untuk lebih mudah dipahami siswa
3	Suyati, S. Pd.	1. Beberapa pernyataan dihilangkan terutama pernyataan yang negatif dari no,10-15 2. Kata-kata diperbaiki untuk lebih mudah dipahami siswa

PEMBAHASAN

1. Keaktifan Belajar Siswa setelah Guru menggunakan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada saat kegiatan belajar dan setelah kegiatan belajar, peneliti dapat mengetahui beberapa indikator keaktifan belajar yang terlihat selama kegiatan belajar. Indikator-indikator terlihat selama kegiatan belajar tersebut adalah:a) Semua siswa aktif yang dibagi menjadi 2 kelompok, terlihat aktif

dalam menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik, pada saat guru menugaskan siswa untuk menata perlengkapan permainan monopoli.b) Sebagian besar siswa aktif melaksanakan diskusi kelompok. Pada saat guru memberi petunjuk kepada siswa untuk melaksanakan diskusi kelompok, sebagian besar siswa sudah aktif melaksanakan diskusi kelompok, tetapi terdapat 3 siswa yang kurang aktif berpartisipasi pada saat diskusi kelompok. c) Sebagian besar siswa aktif terlihat aktif dalam proses pembelajaran Pada saat kegiatan pembelajaran sebagian besar siswa aktif dalam proses pembelajaran, hal tersebut dari seringnya siswa bertanya kepada guru pada saat ada kendala siswa belum bisa dalam menguasai materi,. Terdapat beberapa siswa yang ramai pada saat kegiatan pembelajaran, hal tersebut menyebabkan penyampaian materi menjadi terhambat, karena guru harus sering menegur siswa yang ramai tersebut. d) Beberapa siswa aktif mencari informasi untuk menyelesaikan masalah yang ditemui dalam permainan monopoli. Pada saat pelaksanaan permainan monopoli IPS beberapa siswa terlihat aktif mencari informasi, hal tersebut dilakukan siswa sebagai upaya untuk mencari cara yang bisa digunakan untuk penyelesaian permasalahan yang mereka hadapi selama kegiatan belajar. e) Siswa sudah mulai melatih diri untuk menjawab soal atau masalah yang ditemuinya. Pada saat kegiatan belajar menggunakan permainan monopoli, beberapa siswa sudah memiliki keberanian untuk menjawab soal tanpa bertanya kepada temannya, dan mereka sudah mulai menggunakan cara mereka sendiri untuk menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi.

2. Pelaksanaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran

Hasil dari proses wawancara dan observasi, telah didapatkan gambaran komprehensif mengenai pelaksanaan kegiatan bermain Monopoli merupakan instruksional untuk mapel IPS berfokus materi penggunaan uang sesuai kebutuhan pada siswa kelas 3. Temuan-temuan spesifik yang didapatkan dari pelaksanaan pembelajaran ini—mulai dari tahap kegiatan awal, berlanjut ke kegiatan inti, hingga kegiatan penutup—akan diuraikan lebih lanjut dalam pembahasan berikutnya., temuan-temuan tersebut adalah: 1) Siswa belum siap mengikuti kegiatan belajar mengajar. Antusiasme yang tinggi telah terlihat pada peserta didik sesaat sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena guru telah menginformasikan sebelumnya bahwa proses belajar mengajar akan memanfaatkan media pembelajaran berupa permainan Monopoli. Informasi awal mengenai penggunaan media inovatif ini berhasil menciptakan eksitasi positif dan kesiapan mental siswa untuk terlibat aktif dalam sesi akademik yang akan berlangsung. Pada saat guru dan semua siswa sudah berada di kelas, suasana kelas masih belum kondusif karena sebagian besar siswa masih ramai sendiri dan siswa masih berlari-larian di dalam kelas, dan hal tersebut menyebabkan kegiatan belajar tidak bisa langsung dimulai. Tindakan pendidik dalam mengelola kesiapan siswa untuk memulai kegiatan pembelajaran mencakup langkah-langkah pengekondisian fisik dan perilaku. Hal ini diwujudkan, misalnya, melalui pengaturan tata letak tempat duduk dan peneguran siswa yang menimbulkan keramaian di kelas. Melalui upaya ini, guru berupaya menghasilkan perubahan tingkah laku pada siswa, mengubah kondisi yang tadinya belum siap menjadi fokus yang baik saat pembelajaran Upaya guru untuk menginduksi perubahan kesiapan ini sejalan dengan definisi kegiatan pembelajaran Slameto (2013: 2), bahwa belajar merupakan perbaikan positif siswa untuk kebaharuan berfikir dan berperilaku di lingkungan masyarakat, b)Guru belum memahami peraturan-peraturan permainan monopoli. Pada saat guru menjelaskan peraturan-peraturan permainan monopoli kepada siswa, guru terlihat belum memahami secara mendalam tentang peraturan-peraturan permainan monopoli, hal tersebut disebabkan karena guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran. Permainan monopoli baru pertama kali digunakan sebagai media pembelajaran di kelas 3, hal tersebut menyebabkan guru belum terbiasa menggunakan permainan monopoli yang sebagai alat penyampaian materi. Jawaban dari pendidik di kelas 3 yang menjawab: "Saya jarang menggunakan media pembelajaran, saya hanya menggunakan media pembelajaran gambar-gambar untuk menunjukkan

contoh-contoh tentang materi yang disampaikan ke siswa."c) Waktu pelaksanaan permainan monopoli kurang lama. Pada saat pelaksanaan pelaksanaan permainan monopoli waktu yang tersedia kurang lama, hal tersebut disebabkan karena guru harus mengkondisikan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar, guru terlalu lama pada saat menjelaskan peraturan-peraturan permainan monopoli dan setiap kelompok harus menata perlengkapan permainan monopoli. Alat monopoli yang disebutkan oleh Arief Susanto (2011: 3) yang menyebutkan bahwa permainan pertama menata perlengkapan dan membagi uangmainan. d) saat pelaksanaan permainan monopoli. Pada saat pelaksanaan permainan monopoli suasana kelas tidak kondusif karena terdapat 5 siswa yang ramai di kelas, hal tersebut disebabkan karena siswa saling ejek dalam hal uang yang didapatkan selama kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Guru menegur 5 siswa tersebut dan mengancam akan mengeluarkan mereka dari permainan, apabila mereka kembali ramai lagi. Dalam hal ini guru perlu mempertimbangkan empat hal yang akan terjadi pada saat kegiatan belajar agar suasana kelas tetap kondusif selama kegiatan belajar, empat hal tersebut telah disebutkan oleh Slameto (2013: 12) Proses pembelajaran yang efektif memerlukan serangkaian strategi yang terstruktur untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan. Langkah-langkah tersebut mencakup empat aspek penting: Pertama, perlu diupayakan partisipasi aktif dari setiap peserta didik, di mana minat belajar mereka harus terus ditingkatkan dan mereka dibimbing secara terarah menuju tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kedua, pendidik wajib menganalisis struktur materi yang akan disampaikan, kemudian menyajikannya dalam format yang sederhana agar mudah dicerna dan dipahami oleh siswa. Ketiga, strategi pengajaran harus berfokus pada analisis sequence (urutan atau alur materi), di mana guru bertindak sebagai pembimbing yang mengarahkan siswa melalui serangkaian pertanyaan atau tahapan pemecahan masalah. Tujuannya adalah agar siswa tidak hanya memperoleh pengertian, tetapi juga mampu mentransfer atau mengaplikasikan pengetahuan yang sedang dipelajarinya ke konteks lain. Terakhir, sangat penting untuk memberikan penguatan (reinforcement) dan umpan balik (feed-back) yang tepat waktu, sebab penguatan yang paling optimal terjadi ketika siswa secara mandiri menyadari bahwa mereka telah berhasil menemukan jawaban atau solusi yang benar.

SIMPULAN

Pada pelaksanaan permainan monopoli sebagai alat mempermudah memberikan materi IPS dengan materi fokus mengenai penggunaan uang mainan sesuai kebutuhan berhasil memicu respons yang sangat positif dari peserta didik. Respons ini terbukti melalui seluruh tahapan proses belajar di kelas, kegiatan pembukaan , berlanjut ke kegiatan pokok belajar, diakhiri dengan kegiatan penutup. Indikator utama keberhasilan ini adalah tingginya antusiasme mayoritas siswa dalam mengikuti rangkaian kegiatan belajar, yang menunjukkan tingkat keterlibatan dan minat yang kuat terhadap materi yang disampaikan. Pada saat kegiatan pembelajaran siswa sudah mampu menggunakan media pembelajaran yang digunakan guru. Pelaksanaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama dari kegiatan belajar biasanya, hal tersebut disebabkan oleh penggunaan permainan monopoli membutuhkan beberapa penyesuaian dibandingkan kegiatan pembelajaran tanpa alat.

Hasil proses observasi dan wawancara yang dilaksanakan peneliti selama dan setelah proses instruksional, terbukti bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah guru mengintegrasikan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran. Data empiris yang dikumpulkan ini secara tegas menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan Monopoli sebagai alat bantu ajar memiliki kapabilitas untuk secara efektif meningkatkan baik keaktifan maupun motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan akademik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Indiarti, R. D. (2013). Penerapan media permainan monopoli untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IVB SDN Bareng 1 Kecamatan Klojen Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
2. Khoiron, M., & Rezania, V. (2020). Studi Literatur Tentang Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. In Prosiding Seminar Nasional Rekarta (Vol. 1, pp. 131-141).
3. Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPS SD. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(4), 860-873.
4. Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. Jurnal Lensa Pendas, 7(1), 26-32.
5. Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar. Mimbar PGSD Undiksha, 9(1), 30-39.
6. Pratiwi, Uli Ambar. 2016. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Explicit Instruction pada Kelas IV SD Negeri Metro Selatan. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung Bandar Lampung, (<http://digilib.unila.ac.id>, Diunduh 19 Juni 2019).
7. Radya, W. B., Fajrie, N., & Riswari, L. A. (2023). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar IPS kelas V SD 3 Padurenan. Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS, 17(2), 93-100.
8. Sadiman, Arief S, dkk. 2012. Media pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
9. Soepratono. 2000. Standar Sarana dan Prasarana untuk SD/MI, SMP/MTs. Dan SMA/MA. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
10. Suryobroto, Agus. 2004. Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani (DIKTAT). Yogyakarta FIK: UNY.
11. Sudjana, Nana. 2005. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
12. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
13. Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
14. Sudjana, Nana. 2014. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
15. Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai 2015. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
16. Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
17. Subroto, A. G., Kiswardianta, R. B., & Laksana, M. D. (2016). Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016. Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 3(2), 49-54.
18. Suparman, Atwi M. 2012. Desain Instruksional Medern. Jakarta: PT Penerbit Erlangga.
19. Susanto, Arief. 2012. Permainan monopoli sebagai media pembelajaran sub materi sel pada siswa kelas IX IPA. Jurnal Pendidikan, Vol. 01 No. 01, (<http://ejurnal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>, Diunduh 22 Juni 2019).
20. Suharsaputra. 2013. Administrasi Pendidikan. Bandung: PT. Rafika Aditama
21. Sukmadinata, Nana. 2015. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
22. Sihotang, N. (2022, September). Penerapan permainan monopoli dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. In SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin (Vol. 2, No. 1, pp. 60-67).
23. Tiara, I., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 6(1), 47-55.
24. Trinovitasari, Ajeng. 2015. Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. (<http://respository.uinjkt.ac.id>, Diunduh 15 Juni 2019).

PROFIL SINGKAT

Erlina Yuliastuti adalah dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Doktor Nugroho Magetan. Aktif dalam projek penelitian pada bidang pengembangan media pembelajaran.