

REPUBLIC INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202202991, 13 Januari 2022

## Pencipta

Nama : **Hamka Al Faqih dan Deni Setiawan**  
Alamat : Grogol RT 1/2, Kutoanyar, Kecamatan Kedu, , KAB. TEMANGGUNG,  
JAWA TENGAH, 56252  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Hamka Al Faqih dan Deni Setiawan**  
Alamat : Grogol RT 1/2, Kutoanyar, Kecamatan Kedu, , KAB. TEMANGGUNG,  
JAWA TENGAH, 56252  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Karya Tulis (Artikel)**  
Judul Ciptaan : **MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MUATAN  
PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 6 Juli 2020, di Semarang  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh  
puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1  
Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000318242

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia  
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual  
u.b.  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Dr. Syarifuddin, S.T., M.H.  
NIP.197112182002121001

## Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

# **MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MUATAN PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Hamka Al Faqih, Deni Setiawan**

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Semarang

Email: [hamkaalfaqih@gmail.com](mailto:hamkaalfaqih@gmail.com)

Grogol RT 1/2, Kutoanyar, Kedu, Temanggung, Jawa Tengah

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya media yang dimiliki sekolah khususnya media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS, selama ini guru hanya menggunakan buku siswa dan memperlihatkan gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media dan menguji kelayakan media permainan monopoli. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan media dan analisis keefektifan media. Berdasarkan penilaian validator ahli, aspek media dalam media permainan monopoli dinyatakan sangat layak dengan persentase 93,33%, sedangkan aspek materi dinyatakan layak dengan persentase 90%. Hasil uji t diperoleh  $t_{hitung} (-12,0514) \leq -t_{tabel} (1,70)$ . Skor *N-Gain* yang diperoleh adalah 0,5388 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini yaitu media permainan monopoli layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS Kelas IV SD.

**Kata Kunci:** IPS; media pembelajaran; permainan monopoli

# THE DEVELOPMENT OF MONOPOLY MEDIA TOWARDS GRADE 4<sup>th</sup> SOCIAL SCIENCE STUDIES AT KERTOSARI 1 ELEMENTARY SCHOOL IN TEMANGGUNG

**Hamka Al Faqih<sup>✉</sup>, Deni Setiawan**

The Departement of Elementary School Teacher Education

Faculty of Education

Universitas Negeri Semarang

Email: [hamkaalfaqih@gmail.com](mailto:hamkaalfaqih@gmail.com)

Grogol RT 1/2, Kutoanyar, Kedu, Temanggung, Central Java

+6289699016594

## ***Abstract***

*This research is motivated by the lack of media owned by schools, especially the media for social studies content, so far the teacher only uses student books and picture. This study aims to develop the media and test the feasibility of the monopoly game media. The type of the research was Research and Development with a development model by Sugiyono. The techniques to collect the data are test techniques, interviews, questionnaires and documentation. Data analysis in this study is the analysis of media feasibility and analysis of media effectiveness. Based on the expert validator's assessment, the media aspects in the monopoly game media were stated to be very feasible with a percentage of 93.33%, while the material aspect was deemed feasible with a percentage of 90%. The results of the t-test showed that  $t_{count} (-12.0514) \leq -t_{table} (1.70)$ . The N-Gain score obtained 0.5388 with medium criteria. The conclusion of this study is that the media of monopoly games are feasible and effective to be used in social science studies learning in grade 4<sup>th</sup> elementary school.*

**Keywords:** *media; monopoly game; social studies*



## PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 memuat berbagai mata pelajaran yang dikelompokkan ke dalam dua kelompok, seperti yang termuat dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang menyatakan bahwa mata pelajaran SD/MI dikelompokkan atas: (1) mata pelajaran umum Kelompok A yang bertujuan sebagai dasar dan penguatan kompetensi siswa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; dan (2) mata pelajaran umum Kelompok B yang bertujuan dalam pengembangan siswa dalam bidang sosial, budaya, dan seni. Mata pelajaran umum Kelompok A terdiri atas: Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Sedangkan Mata pelajaran umum Kelompok B terdiri atas: Seni Budaya dan Prakarya; dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran Kelompok A yang dipelajari pada tingkat sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Peranan IPS dalam buku karya Susanto (2016: 143) menyebutkan bahwa IPS sangat penting untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan siswa agar dapat berperan aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Namun, hasil pembelajaran yang diharapkan dari mata pelajaran IPS kadang tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, peneliti temukan di SDN 1 Kertosari Temanggung. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sukarmi, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN 1 Kertosari bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati siswa dan dianggap sulit. Data angket siswa membuktikan bahwa 30% siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan data nilai hasil Ulangan Tengah Semester 1 tahun ajaran 2018/2019, dari 30 siswa yang mampu mencapai dan melampaui KKM hanya ada 53,33% siswa dan sisanya 46,67% siswa tidak tuntas KKM, dengan nilai KKM yang telah ditentukan adalah 65. Presentase ketuntasan mata pelajaran IPS paling rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain seperti IPA yang memperoleh presentase ketuntasan 70% dan Matematika dengan presentase ketuntasan juga sebesar 70%.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar harus memerhatikan kebutuhan anak yang berada pada usia berkisar antara 6 sampai 12 tahun. Menurut Piaget (1963) dalam buku karya Susanto (2016: 152), anak yang berusia antara 6 sampai 12 tahun berada dalam masa perkembangan kemampuan intelektual/kognitif tingkatan konkret operasional. Anak dalam tingkatan tersebut telah memiliki kecakapan berpikir logis terhadap benda yang bersifat konkret. Materi dalam mata pelajaran IPS yang lebih banyak mengandung pesan yang bersifat abstrak memerlukan sebuah perantara/media yang lebih konkret, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami dan mempelajari materi IPS.

Media pembelajaran berfungsi memberikan pengalaman yang lebih nyata, memotivasi siswa, dan memudahkan pemahaman serta daya ingat siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, membantu memantapkan pengetahuan, dan wawasan siswa serta dapat menghidupkan proses pembelajaran (Wati, 2016: 8-9). Lister menyebutkan media baru memiliki nilai tambah, yaitu interaktivitas yang membuat penggunaannya merasa terlibat dengan teks media, memiliki hubungan yang lebih independen dengan sumber pengetahuan melalui media yang lebih bervariasi. (Herawati, 2014).

Penggunaan media permainan monopoli sebagai solusi dari permasalahan pada pembelajaran IPS. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Oktavianan Sari, dkk (2018: 50)

menunjukkan hasil evaluasi *N-gain* sebesar 0,51 dengan kategori sedang setelah menggunakan media MOONSTAR (Monopoli Super Pintar) pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas IV. Hal ini menunjukkan bahwa dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bajko, dkk. (2016) menyebutkan bahwa *gamification is an increasingly acceptable alternative to traditional classroom structures and practices that is based on the notion that games can be engaging to students. Gamification consists of applying game concepts such as challenges, rewards, and leaderboards to educational materials and courses.* Permainan merupakan alternatif yang dapat digunakan dalam struktur dan praktik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pembelajaran yang menantang dan menyenangkan. Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Prayoga (2015) menghasilkan simpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *game* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Huang, dkk. (2018) menyebutkan bahwa *an overall positive response to GridlockED, with most participants supporting it as both an engaging board game and potential teaching tool.* Media permainan papan adalah salah satu media pembelajaran yang menarik dan potensial untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang juga dilakukan oleh Fang, dkk. (2016) menambahkan bahwa *the appearance of the traditional board game could impress people at the first sight and reduced errors in operation. Players can feel intimacy, vivid imagery, sympathetic responses, and satisfaction while playing the board game.* Permainan papan tradisional dapat meminimalisir kesalahan pemain dalam pengoperasian. Pemain dapat merasakan interaksi, respon, dan kepuasan bermain yang lebih nyata. Davidi (2018) menunjukkan bahwa pengembangan produk media monopoli layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar dengan berbagai kekhasan yang dimiliki, seperti: (1) komponen dan unsur yang relevan dengan karakter belajar anak usia SD, (2) integrasi antara permainan dengan pembelajaran membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, (3) aktivitas siswa meningkat.

Selain itu, Daniel Elivas Hatunar, dkk. (2014) melakukan penelitian berjudul “*Modifying a Monopoly Game for Teaching Written Vocabulary for The Seventh Graders of Terang Bangsa Junior High School*” yang mendapatkan simpulan bahwa media pembelajaran *Gladden Monopoli game* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan dapat diterapkan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Michael Lee dan Zachary C. Shirkey pada tahun 2017 “*Going Beyond the Consensus: The Use of Games in International Relations Education*” menyatakan bahwa *assessing the performance of 39 students via a pre- and post-quiz, we find that student performance improved overall, particularly among frequent gamers.* Kinerja 39 siswa yang diukur melalui *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan secara keseluruhan setelah menggunakan media yang dikembangkan. Farikha Ana Savitri dan Deni Setiawan juga melakukan penelitian pada tahun 2018 berjudul “Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi yang menyebutkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk buku panduan yang digunakan dalam pembelajaran SBK materi gambar ilustrasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan rata-rata *N-gain* sebesar 0,73418.

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil penelitian yang relevan, maka penelitian ini akan dikaji melalui penelitian *Research and Development (R&D)* dengan mengembangkan media pembelajaran IPS.

Pengembangan media pembelajaran IPS yang kurang optimal menyebabkan mata pembelajaran IPS kurang diminati dan sulit dipahami oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS rendah. Ketuntasan pembelajaran IPS dalam UTS 1 siswa kelas IV membuktikan rendahnya penguasaan siswa dalam mata pelajaran IPS. Salah satu materi mata pelajaran IPS di semester 1 yaitu Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media permainan monopoli untuk meningkatkan hasil

belajar IPS pada materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia di kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan monopoli. Media permainan monopoli merupakan media yang didesain menggunakan aplikasi *Corel DRAW Graphics Suit 2017*. Media permainan ini merupakan media yang mengadopsi permainan monopoli, namun didalamnya memuat materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia pembelajaran IPS di kelas IV SD. Materi yang disajikan dalam media ini terdiri atas dua seri, yaitu: (1) seri Kerajaan Hindu Buddha dan peninggalannya di Indonesia, dan (2) seri Kerajaan Islam dan peninggalannya di Indonesia. Media ini bertujuan untuk membantu siswa menguasai materi, namun dengan cara yang menyenangkan. Media ini juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, media permainan monopoli dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*.

Metode kuantitatif merupakan salah satu metode penelitian yang menggunakan analisis statistik, sehingga data yang ada dalam metode penelitian kuantitatif berupa angka. Landasan yang digunakan dalam metode kuantitatif yaitu filsafah positivisme yang bertujuan untuk menguji hipotesis berdasarkan pengumpulan data instrumen dari populasi atau sampel tertentu yang diolah menggunakan statistika (Sugiyono, 2017: 13). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah jenis penelitian yang dipilih oleh peneliti karena jenis penelitian ini berfokus pada pengembangan suatu produk atau media. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sekaligus menguji keefektifan suatu produk agar layak digunakan. Produk baru maupun produk yang disempurnakan dapat dihasilkan melalui jenis penelitian ini. Berbagai bentuk produk yang dihasilkan dapat berupa *software* maupun *hardware* seperti buku cetak, program pembelajaran, alat bantu belajar, dan lain-lain (Sugiyono, 2015: 497).

Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan Sugiyono. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (dalam Sugiyono, 2016: 409) terdiri atas: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal. Namun karena keterbatasan peneliti, maka langkah ke-10 “produksi massal” dimodifikasi menjadi “produksi terbatas”. Hal ini tidak akan mempengaruhi penelitian yang dilakukan oleh peneliti secara signifikan, karena tujuan utama dari penelitian ini seperti yang termuat dalam rumusan masalah yaitu pengembangan desain dan menguji kelayakan media.

Peneliti mengidentifikasi potensi dan masalah di lapangan, kemudian berdasarkan potensi dan masalah yang ditemukan dapat disusun identifikasi masalah atau latar belakang masalah yang ingin diangkat oleh peneliti. Hasil identifikasi masalah yang ditemukan dan dijadikan penelitian oleh peneliti di SDN 1 Kertosari Temanggung adalah kurang optimalnya pengembangan media dan rendahnya hasil belajar pembelajaran IPS di Kelas IV. Peneliti yang telah menyusun identifikasi masalah, kemudian mengumpulkan data kebutuhan produk atau media yang dikembangkan. Angket kebutuhan dibagikan kepada siswa dan guru sebagai dasar peneliti dalam mendesain media yang ingin dikembangkan. Desain produk dibuat setelah

pengumpulan data kebutuhan dilakukan. Desain produk tersebut dirancang sebagai *prototype* produk yang dikembangkan. Desain dari media ini dibuat menggunakan aplikasi *CorelDRAW Graphics Suit 2017*. Desain produk atau desain media yang telah dirancang kemudian disahkan oleh ahli dalam aspek kelayakan media dan kelayakan materi. Desain yang telah dikoreksi oleh ahli, kemudian media tersebut diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media maupun ahli materi.

Produk yang telah sampai pada tahap ini kemudian diterapkan ke dalam pembelajaran dengan skala yang lebih besar sekitar 30 siswa (Sadiman, 2014: 186). Peneliti mencatat perkembangan siswa yang terjadi dalam setiap pertemuan atau pembelajaran. Perkembangan siswa dianalisis menggunakan pretest dan posttest. Uji coba pemakaian dilakukan di kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung yang awalnya berjumlah 30 siswa, tetapi menjadi 29 siswa karena ada 1 siswa yang pindah sekolah. Penelitian yang dilakukan selama 2 kali pertemuan. Kegiatan diawali dengan pembagian pretest untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Posttest dilaksanakan setelah pemberian stimulus/ pembelajaran menggunakan media permainan monopoli. Uji coba pemakaian ini dilakukan menggunakan model one group pretest-posttest design dalam pre-experimental (Sugiyono, 2015: 499-500)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh dengan sampel sebanyak populasi yaitu 29 siswa. Penelitian ini terdiri atas satu variabel bebas yaitu media permainan monopoli dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar. Teknik pengumpulan data dengan angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen angket, digunakan untuk mengumpulkan data variabel media permainan monopoli. Instrumen tes dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data variabel hasil belajar. Instrumen diuji cobakan terlebih dahulu sebelum digunakan dalam penelitian untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Teknik analisis data penelitian menggunakan analisis data produk. Analisis data produk digunakan untuk menilai produk peneliti yang dilakukan oleh validator ahli menggunakan skala *Likert*, sedangkan analisis data awal digunakan untuk mengetahui keefektifan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan menganalisis hasil belajar siswa menggunakan uji normalitas. Untuk analisis data akhir dilakukan dengan dua uji, yaitu uji *t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* serta untuk menguji perbedaan hasil belajar pada rata-rata *pretest* dan *posttest*, terhadap penggunaan media permainan monopoli, serta uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa.

Anastari (1982) (dalam Sugiyono, 2015: 208) menyatakan bahwa tes merupakan pengukuran yang objektif dan standar. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif pilihan ganda. "Tes dilakukan dalam dua macam yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum peneliti menggunakan media permainan monopoli yang dilakukan di awal penelitian. *Posttest* dilakukan di akhir penelitian setelah siswa selesai mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. *Posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah selesai mengikuti serangkaian pembelajaran menggunakan media permainan monopoli yang dikembangkan peneliti sebagai produk dalam penelitian ini."

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan mengkaji mengenai hasil penelitian yang didapatkan peneliti pada pembelajaran IPS materi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung, meliputi: (1) pengembangan desain media permainan monopoli dan (2) kelayakan media permainan monopoli.

### **Hasil Pengembangan Media Permainan Monopoli**

Rancangan desain media permainan monopoli dibuat menggunakan aplikasi *CorelDRAW Graphics Suite 2017*. Desain media permainan monopoli dibuat berdasarkan hasil rekapitulasi angket kebutuhan yang dibagikan kepada guru dan siswa kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung. Hasil angket kebutuhan guru kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung terhadap pengembangan media permainan monopoli menyebutkan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang penting untuk diajarkan di Sekolah Dasar, namun guru kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung menyatakan materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia sulit untuk dipelajari siswa kelas IV. Guru sudah menggunakan media pembelajaran, namun media yang digunakan belum cukup untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi tersebut.

Peneliti juga mengumpulkan data dari siswa kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung dalam hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa sebanyak 29 siswa. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang penting untuk dipelajari. Sebanyak 24 siswa juga berpendapat bahwa materi kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia sulit untuk dipelajari. Hal ini menurut 25 siswa disebabkan oleh guru yang tidak menggunakan media pembelajaran yang dalam pembelajaran IPS. Menurut 28 siswa, guru hanya menggunakan buku ajar dalam pembelajaran IPS dan sebanyak 17 siswa belum dapat memahami pembelajaran yang disampaikan menggunakan media yang sudah ada. Media baru diharapkan oleh seluruh siswa kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung. Media permainan disukai oleh 29 siswa jika dijadikan media pembelajaran. Seluruh siswapun setuju jika media permainan monopoli menjadi media pembelajaran IPS. Sebanyak 23 siswa juga berpendapat bahwa gambar peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia dijadikan sebagai gambar pada petak media ini. Seluruh siswa juga menyatakan bahwa warna yang beragam harus digunakan dalam setiap petak. Bidak-bidak yang ada dalam media ini menurut 25 siswa juga diberikan warna yang beraneka ragam. Seluruh siswa juga menyatakan bahwa petunjuk penggunaan diperlukan dalam media permainan monopoli ini.

Produk yang dikembangkan peneliti adalah media permainan monopoli IPS materi kerajaan Hindu, Buddha, Islam di Indonesia kelas IV. Peneliti menggunakan desain pengembangan Sugiyono yang terdiri atas 10 tahap. Tahap potensi dan masalah dalam prosedur penelitian ini menjadi dasar pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Identifikasi masalah dilakukan bersama dengan tahap pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti di kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung yaitu kurang optimalnya pengembangan media pada pelajaran IPS.

Desain media permainan monopoli dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari desain-desain monopoli terdahulu yang kemudian dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung. Desain produk yang telah dibuat menggunakan aplikasi *CorelDRAW Graphics Suite 2017*. Komponen-komponen yang ada dalam permainan monopoli menurut Trisnawaty (2016) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa monopoli adalah salah satu kelompok media visual yang tidak diproyeksikan berbentuk lembaran bujur sangkar yang dilengkapi dengan petak, kartu, pion, dadu, poin, serta aturan permainan.

Komponen-komponen produk yang didesain oleh peneliti meliputi: (1) papan media permainan monopoli berukuran 50 cm x 50 cm yang dicetak di kertas *Art Carton 230 gr* kemudian dilaminasi dan ditempelkan di atas papan kayu yang mengadopsi bentuk papan catur.

Ruang yang ada dalam papan media ini digunakan untuk menyimpan komponen-komponen media lainnya. Petak-petak dalam papan media ini terdiri atas: (1) petak mulai, (2) petak penjara, (3) petak bebas parkir, (4) petak dilarang berhenti, (5) petak kesempatan, (6) petak aku tahu, (7) petak bonus poin, (8) petak candi bercorak agama Hindu, (9) petak candi



bercorak agama Buddha, (10) petak arca, prasasti, dan patung peninggalan kerajaan Hindu Buddha, serta (11) petak masjid peninggalan kerajaan Islam;

(2) kartu pertanyaan berwarna merah seri kerajaan Hindu Buddha dan seri kerajaan Islam. Kartu pertanyaan berjumlah 48 kartu yang terdiri atas dua seri, yaitu: (1) seri Kerajaan Hindu Buddha dan peninggalannya di Indonesia yang berjumlah 24 kartu, dan (2) seri Kerajaan Islam dan peninggalannya di Indonesia yang berjumlah 24 kartu. Kartu pertanyaan dilengkapi dengan jawaban dan poin yang diperoleh jika pemain menjawab dengan benar. Kartu pertanyaan memiliki warna dasar merah berbentuk persegi panjang dengan ukuran kartu sebesar 8 cm x 5 cm. Kartu terbuat dari kertas *Art Carton* 230 gr yang dilaminasi. Kartu aku tahu berwarna kuning, kartu ini dapat menambah wawasan siswa mengenai materi yang sedang dipelajari, serta dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu pertanyaan. Kartu aku tahu berwarna dasar kuning berbentuk persegi panjang dengan ukuran sebesar 8 cm x 5 cm. Kartu terbuat dari kertas *Art Carton* 230 gr yang dilaminasi. Kartu bonus poin berwarna biru, dan kartu kesempatan berwarna hijau yang terbuat dari kertas *Art Carton* 230 gr dilaminasi berbentuk persegi panjang dengan ukuran kartu sebesar 8 cm x 5 cm;

(3) poin yang mengadopsi uang-uangan dalam permainan monopoli yang terbuat dari kertas dengan ukuran 5 cm x 5 cm; (4) 4 bidak berwarna hijau, kuning, merah, dan biru yang terbuat dari kayu; (5) 2 dadu berbahan dasar plastik yang masing-masing memiliki enam sisi; dan (6) Buku petunjuk penggunaan media permainan monopoli ini memuat KD dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui media yang dikembangkan. Buku ini berisi petunjuk dalam menggunakan media, keterangan setiap gambar petak, keterangan kartu-kartu, dan juga biodata pengembang media permainan monopoli ini. Buku petunjuk penggunaan ini digunakan untuk membantu siswa menggunakan media secara mandiri, sehingga tanpa dijelaskan oleh pendidik pun siswa dapat menggunakan media dan dapat mempelajari materi yang ada dalam media pembelajaran ini. Buku ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan angket penilaian ahli untuk ahli media dan ahli materi.



**Gambar 1.** Media Permainan Monopoli

Komponen-komponen tersebut disesuaikan dengan pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Revisi dilakukan sesuai dengan penilaian dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Kelayakan media permainan monopoli berdasarkan penilaian ahli dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.

Uji coba produk skala kecil yang melibatkan sampel sebanyak 10 siswa dilakukan untuk mengetahui kelayakan media melalui angket tanggapan siswa dan guru. Revisi dilakukan setelah tahap uji coba produk skala kecil berdasarkan hasil analisis angket tanggapan siswa dan guru jika diperlukan. Uji coba pemakaian skala besar dilakukan setelah media layak untuk digunakan dalam skala yang lebih besar. Tahap ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung yang berjumlah 29 siswa. Kelayakan media dianalisis melalui data

angket tanggapan siswa dan guru. Produksi terbatas dilakukan peneliti dengan memproduksi enam buah media permainan monopoli sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Pengembangan media permainan monopoli bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS yang masih rendah dan sulit untuk dipahami siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang telah disampaikan oleh Suryani (2018: 4) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan perantara menyalurkan pesan dalam mendorong proses belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Penelitian yang dilakukan oleh Agustiya (2017: 118) mendukung teori tersebut dengan menyebutkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa lebih baik setelah menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning (CTL)* berbantuan media monopoli daripada saat tidak menggunakan media pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Puspitasari (2016: 939) menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar telah mencapai tujuan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media monopoli.

Komponen-komponen yang ada dalam permainan monopoli menurut Trisnawaty (2016: 116) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa monopoli adalah salah satu kelompok media visual yang tidak diproyeksikan berbentuk lembaran bujur sangkar yang dilengkapi dengan petak, kartu, pion, dadu, poin, serta aturan permainan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Maryani (2018: 13) mengembangkan media permainan monopoli dengan komponen-komponen antara lain: (1) papan media monopoli, (2) kartu pertanyaan, (3) kartu misteri, (4) kartu kepemilikan, dan (5) petunjuk penggunaan media. Pengumpulan data menggunakan angket kebutuhan siswa dan guru diberikan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap media yang akan dikembangkan.

### **Kelayakan Media Permainan Monopoli**

Kelayakan sebuah media berdasarkan penilaian oleh ahli media dan ahli materi dilakukan dalam penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Syahbarina (2017) menyebutkan bahwa media MONORAJA yang dikembangkannya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran sampai mendapatkan nilai yang dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian media MONORAJA menggunakan beberapa indikator sebagai pedoman ahli media dan ahli materi dalam memberikan penilaian terhadap media MONORAJA. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ghufron (2017) yang mendukung penelitian ini menyebutkan bahwa subjek dalam pengambilan data untuk memvalidasi media monopoli edukatif yaitu: (1) ahli media, (2) ahli materi, (3) guru, dan (4) siswa. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi guru, dan angket validasi siswa.

Validasi media permainan monopoli pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia dalam bidang pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh dosen ahli dari Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yaitu Akaat Hasjiandito, M.Pd.

Pertemuan pertama dengan ahli media mendapatkan presentase kelayakan media sebesar 73,33% dengan kategori cukup layak. Ahli media menyarankan media untuk direvisi pada beberapa aspek sesuai dengan hasil penilaian dan saran dari ahli. Media yang telah direvisi kemudian dinilai kembali oleh ahli media. Hasil penilaian ahli media pada terhadap media permainan monopoli mendapatkan presentase kelayakan sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak.

validasi media dalam bidang materi untuk pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh dosen ahli dari Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yaitu Dr. Hj. Ufi Saraswati, M.Hum. Berikut hasil penilaian kelayakan media oleh ahli.

Media permainan monopoli mendapatkan presentase kelayakan materi sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Ahli materi juga memberikan saran terhadap media permainan monopoli untuk memisahkan materi antara seri kerajaan Hindu Buddha dan seri kerajaan Islam dalam kartu pertanyaan.

**Tabel 1.** Hasil Penilaian Kelayakan Media Permainan Monopoli

No.	Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Presentase	Skor Maksimal
1.	Aspek Kebahasaan	26	86,67%	30
2.	Aspek Penyajian	15	100%	15
3.	Efek media terhadap strategi pembelajaran	25	100%	25
4.	Aspek tampilan menyeluruh	32	91,43%	35
Skor Total		98	93,33%	105
Kriteria		Sangat Layak		

**Tabel 2.** Hasil Penilaian Kelayakan Materi Media Permainan Monopoli

No.	Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Presentase	Skor Maksimal
1.	Aspek Isi	26	86,67%	30
2.	Aspek Penyajian	10	100%	10
Skor Total		36	90%	40
Kriteria		Sangat Layak		

Analisis hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, media dinyatakan sangat layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi media permainan monopoli oleh ahli juga dinyatakan layak diterapkan pada pembelajaran topik apapun, tema apapun, di kelas IV dalam penelitian yang dilakukan oleh Suciati (2015).

Hasil kelayakan media berdasarkan rekapitulasi hasil angket tanggapan siswa pada tahap uji pemakaian skala besar memperoleh presentase 100%. Presentase rekapitulasi hasil angket tanggapan siswa jika dikonversikan dengan kriteria intepretasi validasi termasuk dalam kriteria sangat layak. Begitu juga dengan angket tanggapan guru yang menyatakan bahwa media sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan presentase kelayakan 100%. Guru juga memberikan tanggapan lain bahwa media permainan monopoli sangat bagus dan menarik bagi anak-anak dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan daya tarik anak untuk mempelajarinya. Analisis angket tanggapan siswa dan tanggapan guru, baik pada tahap uji coba produk dan uji pemakaian juga menunjukkan bahwa media permainan monopoli sangat layak digunakan.

### Keefektian Media Permainan Monopoli

Keefektifan media diketahui dari peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan saat uji kelompok besar yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung sejumlah 29 siswa. Data hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil *pretest* sebelum menggunakan media permainan monopoli dan hasil *posttest* yang didapat setelah menggunakan media permainan monopoli. Berikut merupakan perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan media permainan monopoli pada uji kelompok besar.

**Tabel 4.** Hasil Belajar IPS

No.	Keterangan	Kelas Uji Produk	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah siswa	29	29
2.	Rata-rata nilai	45,86	75,69
3.	Nilai terendah	15	55

4.	Nilai tertinggi	80	95
5.	Jumlah siswa tuntas	7	27
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	22	2

Data hasil belajar yang telah diperoleh kemudian diuji normalitasnya dengan menggunakan uji Liliefors, uji ini digunakan untuk menentukan teknik statistik yang digunakan. Berdasarkan uji normalitas yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan data *posttest* berdistribusi normal dengan ketentuan  $L_0 < L_t$ ,  $L_t$  untuk sampel 29 adalah 0,161 dan diketahui bahwa  $L_0$  data *pretest* sebesar 0,1494 dan  $L_0$  data *posttest* sebesar 0,1835.

Data yang sudah dinyatakan berdistribusi normal selanjutnya digunakan untuk menguji hipotesis perbedaan rata-rata media permainan monopoli pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Uji ketuntasan belajar dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis capaian ketuntasan belajar dengan menggunakan media permainan monopoli berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan siswa. Pada kelas *posttest* diperoleh  $Z_{hitung}$  sebesar 2,6803 dan uji proporsi satu pihak dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu 1,64. Jadi, pada kelas *pretest*  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ . Hal ini menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan belajar setelah menggunakan media permainan monopoli lebih dari 75%.

Uji perbedaan rata-rata dihitung menggunakan rumus *paired sampel t-test* observasi berpasangan sehingga diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar -12,0514 dan  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  sebesar 1,70, karena  $t \leq -t_{(1-\alpha), (n-1)}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $\mu_B < 0$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia dengan menggunakan media permainan monopoli. Setelah melakukan uji t, langkah selanjutnya adalah menghitung besar *N-gain*. Uji peningkatan rata-rata (*N-gain*) terhadap nilai *pretest* dan *posttest* pada 29 siswa tahap uji pemakaian skala besar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 0,5388 dengan kriteria sedang dan selisih rata-rata 29,8276. Penelitian lain yang dilakukan oleh Santoso (2018) menambahkan bahwa inovasi media pembelajaran dengan mengembangkan media permainan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa.

Hasil analisis data dalam Uji ketuntasan belajar, Uji t, dan Uji *N-gain* yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa media permainan monopoli efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Asyhar (2011) (dalam Suryani, 2018: 10) bahwa media pembelajaran memiliki fungsi semantik, sehingga pengetahuan dapat dengan mudah dipahami dan siswa mendapatkan pengalaman belajar lebih baik karena media dapat mengkonkretkan ide. Suryani (2018: 14-15) juga menambahkan bahwa media pembelajaran bagi siswa bermanfaat dalam memahami dan menangkap materi pembelajaran dengan lebih mudah, merangsang rasa ingin tahu dan minat belajar, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

## SIMPULAN

Desain media permainan monopoli pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia dikembangkan berdasarkan hasil studi literatur mengenai media-media yang sudah ada dan hasil studi lapangan di kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung. Desain media permainan monopoli dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari desain-desain monopoli terdahulu yang kemudian dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung. Media permainan monopoli dengan papan yang mengadopsi papan permainan catur yang dilengkapi dengan berbagai komponen seperti: kartu pertanyaan, kartu aku tahu, kartu kesempatan, kartu bonus poin, bidak, dadu, poin, dan

buku petunjuk penggunaan. Petunjuk penggunaan media permainan monopoli ini disesuaikan mengalami modifikasi sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

Penilaian kelayakan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media permainan monopoli ini memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD. Ahli media memberikan penilaian kelayakan sebesar 93,33%, sedangkan ahli materi memberikan penilaian kelayakan materi sebesar 90%. Kelayakan media permainan monopoli ini juga didukung dengan hasil angket tanggapan siswa dan guru kelas IV SDN 1 Kertosari Temanggung yang memperoleh presentase kelayakan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia di Kelas IV SD.

Media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil analisis uji ketuntasan belajar sebesar 2,6803 dengan keterangan tuntas secara klasikal, hasil uji t sebesar -12,0514 dan  $t_{(1-\alpha),(n-1)} = 1,70$  sehingga  $t \leq -t_{tabel}$ , disimpulkan bahwa  $\mu_B < 0$  maka  $H_0$  ditolak yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan monopoli, dan hasil uji peningkatan rata-rata (*N-gain*) sebesar 0,5388 dengan kriteria sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahwa media permainan monopoli efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, dosen pembimbing utama, mitra bestari I Nursiwi Nugraheni, S.Si., M.Pd., dan mitra bestari II Dra. Hartati, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan dan dorongan sehingga dapat menyelesaikan manuskrip dengan baik. Semoga dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bajko, Robert, dkk. *Edugamifying Media Studies: Student Engagement, Enjoyment, and Interest in Two Multimedia and Social Media Undergraduate Classrooms. Information Systems Education Journal (ISEDJ)*, 14(6), 55-72
- Davidi, Elisabeth Irma Novianti. 2018. Permainan Monopoli Berbasis Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1-136.
- Fang, Yu-Min, dkk. 2016. *Emotional reactions of different interface formats: Comparing digital and traditional board games. Advances in Mechanical Engineering*, 8 (3), 1-8.
- Ghufron, Zaky. 2017. Pengembangan Media Monopoli Edukatif di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 210-215.
- Herawati, Erni. 2014. Konstruksi Realitas Kehidupan Kedua Pemain *Game Online*: Studi Para Pemain *Game Online* dalam Membentuk Relitas dan Komunitas Virtual. *Humaniora*, 5 (1), 378-386.
- Huang, S. Y., dkk. 2018. *P073: The GridlockED Board Game: Using Serious Games for Medical Education. CJEM*, 20 (1), 82-83.



- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013* tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Tahun 2013. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Prayoga, Agus Gede Adi, dkk. 2015. Game Edukasi Mengenal Huruf Katakana dan Hiragana Berbasis Android. *Lontar Komputer*, 6 (3), 150-161.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Santoso, Ika Budi, dan Susilo Tri Widodo. 2018. Pengembangan Media LAKTONA dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SD. *Joyful Learning Journal*, 7 (3), 1-9.
- Suciati, Sri. 2015. Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175-188.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syahbarina, Maulia. 2017. Pengembangan Media MONORAJA (Monopoli Aksara Jawa) untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 4(3), 245-255.
- Trisnawaty, Wulan. 2016. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Melalui Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa. *Humaniora*, 13 (2), 114-122.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Bandung: Kata Pena.