



## **Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game pada Materi Interaksi Sosial untuk Siswa Kelas V SDN 1 Sumurup Kecamatan Bendungan**

**Nikmah Fitria Surya<sup>\*</sup> Kristina Maisaroh**

Program Studi PGSD, Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [nikmahsurya779@gmail.com](mailto:nikmahsurya779@gmail.com)

Diterima: 11 November 2022

Dipresentasikan: 12 November 2022

Disetujui terbit: 20 Desember 2022

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Game pada materi Interaksi Sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket dan kuisioner. Teknik analisis datanya adalah teknis analisis data kualitatif. Sedangkan metode penelitiannya yaitu *Research and Development* (RnD) dengan model penelitiannya adalah Borg and Gall. Berdasarkan hasil penelitian, yaitu meliputi uji kevalidan materi oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 92 dengan kriteria kelayakan sangat baik. Kemudian uji kevalidan media oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 91 dengan kriteria kelayakan sangat baik. Uji kepraktisan media oleh guru memperoleh nilai 97 dengan kriteria kelayakan sangat baik. Serta uji kepraktisan media oleh siswa memperoleh nilai 97 dengan kriteria kelayakan sangat baik. Berdasarkan uji keefektifan produk, nilai siswa banyak yang meningkat diatas KKM yaitu sejumlah 12 siswa dari 15 siswa.

**Kata Kunci:** pengembangan, Monopoli Game, Interaksi Sosial

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu hal yang memiliki peran sangat penting dalam kehidupan manusia guna untuk mentransformasikan nilai-nilai dalam kehidupan, seperti nilai religi, pengetahuan, kebudayaan, serta teknologi dan keterampilan untuk menjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan, serta berakhlak mulia. Salah satu perwujudan sebuah pendidikan yaitu dengan adanya sebuah proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses pendidikan yang memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan diri dalam segala aspek, baik dari aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia (Hidayah, 2015). Pembelajaran bisa dilakukan di mana saja, termasuk di dalam kelas. Pembelajaran di dalam kelas biasanya diikuti oleh siswa yaitu sebagai individu yang sedang belajar, dan guru sebagai pembimbing siswa dalam mempelajari segala hal yang dapat menjadikan siswanya berpengetahuan luas, berwawasan, berprestasi, dan mampu memanusiasikan manusia yang merupakan tujuan dari adanya pendidikan itu sendiri. Selain itu, dalam hal ini guru juga berperan sebagai pengembang kurikulum pendidikan yang tentunya sebisa mungkin dapat selalu mengikuti perkembangan zaman.

Hal ini menuntut perubahan paradigma dalam pembelajaran yang awalnya pembelajaran berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Guru harus dapat berperan sebagai fasilitator, mediator, dan manajer di dalam pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru



diharapkan mampu memfasilitasi kebutuhan yang perlu disiapkan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu guru menyediakan media pembelajaran untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami apa yang telah disampaikan gurunya. Kondisi ideal tersebut diharapkan dapat diperankan oleh seorang guru di dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran menjadi faktor utama capaian hasil belajar di Indonesia (Dikti, 2007 dalam Asyhar, 2012).

Dalam kurikulum di Indonesia saat ini, beberapa mata pelajaran wajib seperti Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PPKn, PJOK, SBdp, itu diintegrasikan menjadi satu kesatuan yang dinamakan Tematik Terpadu pada K13. IPS merupakan salah satu muatan mata pelajaran yang mempelajari manusia dan semua aspek kehidupan serta interaksinya di dalam masyarakat. Wiyono (Tasrif, 2008) mengemukakan bahwa bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam kehidupan bermasyarakat. Sehingga, untuk membangun kehidupan yang madani dan harmonis di masyarakat, tentunya harus memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan dalam berinteraksi dengan manusia yang lain.

Manusia harus bisa saling menghormati, menghargai, dan sadar mengenai hak dan kewajibannya sebagai anggota masyarakat. Namun sebaliknya, jika manusia sukar berinteraksi dengan lingkungan masyarakat maka manusia itu akan menjadi manusia yang acuh, egois, tidak peduli sesama, serta kurang berhasil dalam hidupnya karena bagaimanapun manusia tetap akah membutuhkan orang lain untuk dapat berhasil dalam hidupnya. Dengan demikian, kehidupan bermasyarakat harus dikenalkan dan diajarkan pada siswa sejak dini. Hal ini merupakan salah satu alasan pentingnya muatan IPS diajarkan di Sekolah Dasar, sesuai dengan tujuan pendidikan IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai yang nantinya dapat digunakan siswa sebagai kemampuan untuk mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan masyarakat agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya, 2009).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Singonegaran 1, ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran Tematik Terpadu pada muatan IPS yaitu materi tentang interaksi sosial. Permasalahan ini dapat dilihat dari dua sektor yaitu dari gurunya kemudian juga dari siswanya. Yang pertama, munculnya masalah jika dilihat dari gurunya yaitu ketika menjelaskan, guru lebih berorientasi pada pembelajaran teacher center, yang mana guru lebih banyak menjelaskan materi sehingga sering membuat anak cenderung merasa bosan, mengantuk, dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga tidak bisa dipungkiri jika pada saat jadwalnya muatan IPS diajarkan di kelas, anak selalu malas dalam mengikuti pembelajaran, karena pada muatan IPS terutama untuk kelas V SD itu biasanya materinya sangat padat dengan bacaan, kemudian materinya dianggap sulit, banyak hafalan, dan cara penyampaian materinyapun kurang menarik perhatian siswa.

Pada dasarnya, anak sangat membutuhkan suasana yang bervariasi dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini pada saat pembelajaran muatan IPS di kelas, guru lebih aktif daripada siswanya karena pada pembelajaran teacher center yaitu pembelajaran konvensional yang identik dengan metode ceramah yang digunakan pada saat guru menjelaskan materi kepada siswanya. Selain itu, guru dalam melaksanakan pembelajaran masih belum menggunakan media pembelajaran yang tepat pada materi interaksi sosial. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran yang digunakan hanya mengacu pada buku teks dan papan tulis. Selain metode, media pembelajaran, juga ada



permasalahan lain yang ditemukan yaitu penggunaan sumber belajar. Sumber belajar yang digunakan belum bervariasi, karena sumber belajar yang digunakan hanya mengacu pada buku paket yaitu buku guru dan buku siswa. Guru masih belum menggunakan sumber belajar yang bervariasi dari berbagai sumber belajar yang ada di sekitar siswa.

Selain dari faktor guru, juga ditemukan permasalahan yang dialami dari faktor siswa, permasalahan yang dialami oleh siswa adalah siswa sering terlihat bosan ketika mengikuti proses pembelajaran materi interaksi sosial. Hal ini dapat dilihat dari beberapa orang siswa tampak mengantuk ketika mengikuti pembelajaran. Ada siswa yang sering keluar masuk kelas untuk izin ke kamar mandi, kemudian ada juga siswa yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan gurunya, serta saat guru membuka forum diskusi untuk tanya jawab, tidak ada satupun siswa yang mau bertanya. Selain itu, juga dapat dilihat ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan dari beberapa permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa juga kurang maksimal, hal ini dapat dilihat dari 20 siswa hanya 5 siswa yang nilainya di atas KKM.

Berdasarkan uraian di atas, tentunya hal ini menjadi suatu permasalahan yang harus segera diselesaikan. Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis monopoli game. Media pembelajaran berbasis monopoli game adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar pada papan dan juga kartu-kartu sebagai sarana untuk memudahkan siswa dan menambah daya tarik siswa untuk memahami materi yang disampaikan dengan baik. Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran

Media pembelajaran berbasis monopoli game dalam muatan IPS materi interaksi sosial ini adalah memiliki beberapa kelebihan, antara lain memudahkan siswa dalam belajar, kemudian dapat menambah daya tarik siswa, serta mudah untuk diterapkan. Cara menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli game adalah memilih bidak yang disukainya, kemudian meletakkan bidak pada kotak start, lalu menentukan urutan permainan, setelah itu melangkah pada petak sesuai dengan jumlah dadu yang didapatkan, yang terakhir yaitu mematuhi peraturan permainan sesuai dengan buku pedoman permainan monopoli game ini yang telah diberikan oleh gurumu.

Media pembelajaran berbasis Monopoli Game ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi interaksi sosial. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu milik Prayogo & Sukarjo (2017) menyatakan bahwa penerapan media permainan monopoli materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500 di kelas II mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang awalnya rata-rata 63,85 menjadi 89,19 atau mengalami peningkatan. Media permainan monopoli yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori media sangat layak menurut persentase kriteria penilaian kelayakan media (Ridwan, 2006). Jadi dapat disimpulkan jika permainan berbasis monopoli game dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pemaparan penelitian yang disebutkan di atas, pada penelitian ini akan membahas tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Game terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SDN 1 Sumurup Kecamatan Bendungan" dengan tujuan untuk meningkatkan konsentrasi anak dan hasil belajar pada siswa Sekolah Dasar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yaitu *Research And Development* (RnD) dengan model penelitian Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016) terdapat 10 langkah yaitu,



(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, dan (10) Produksi masal. Namun, keterbatasan dari aspek waktu dan pelaksanaan, maka model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall ini penerapannya dalam pengembangan media pembelajaran Monopoli Game pada materi Interaksi Sosial untuk siswa kelas V SDN 1 Sumurup ini dilakukan hingga langkah ke-8 sudah cukup untuk menguji kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan ini, sehingga tidak dilaksanakan sampai pada Uji coba secara luas. Peneliti akan membatasi prosedur penelitian pengembangan sampai pada tahap uji coba pada skala terbatas.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 Juli 2022 di SDN 1 Sumurup yang beralamat di Jalan Raya Bendungan RT 01 RW 01 Desa Sumurup Kecamatan Bendungan Kabupaten Trenggalek. Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD yang berjumlah 15 siswa. Dasar pertimbangannya yaitu pada pembelajaran IPS biasanya anak cenderung mudah bosan karena banyak teorinya dan penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah, sehingga akan lebih cocok apabila menggunakan pembelajaran berbasis permainan seperti monopoli game ini.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

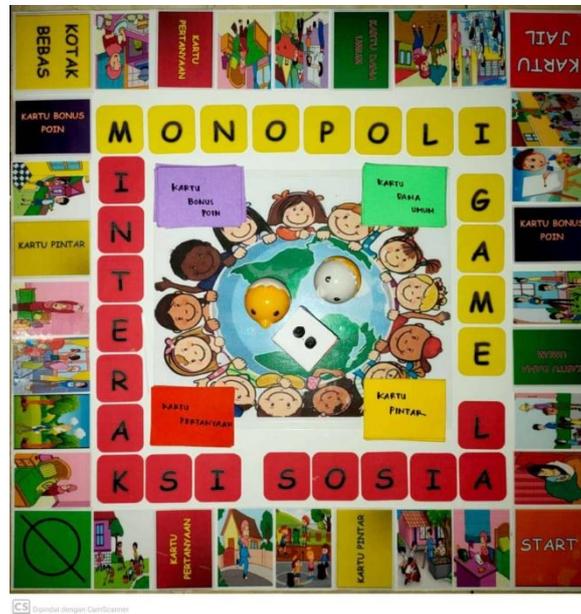
Dalam pelaksanaan sebuah pendidikan tentunya tidak terlepas dari adanya suatu permasalahan. Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi di SDN 1 Sumurup untuk menemukan permasalahan yang terjadi yang bisa dilihat dari guru maupun dari siswa. Data yang digunakan diperoleh dari hasil wawancara, serta kusioner atau angket. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Sumurup, ditemukan permasalahan dari guru dan siswa sebagai berikut : (1) berkenaan dengan metode yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran yang masih berbasis *teacher center*, (2) guru belum menggunakan sebuah media pembelajaran yang tepat dan sumber belajar yang bervariasi, (3) peserta didik mengalami kendala dalam memahami materi, (4) pembelajaran monoton yang menyebabkan peserta didik mengantuk dan meurunnya minat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Selain hasil observasi, juga dilakukan wawancara dengan guru yang diperoleh informasi yaitu, siswa mudah bosan dan malas mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan menurut siswa materi IPS khususnya pada bab Interaksi Sosial itu terlalu banyak konsepnya, sehingga apabila dijelaskan mengenai materi tersebut, siswa sering mengeluh karena bosan dan mengantuk. Sebenarnya hal ini disebabkan karena keterbatasan kreativitas guru dalam menyampaikan materi tersebut.

Selain itu, data juga diperoleh dari hasil analisis dokumen berdasarkan hasil belajar siswa kelas V pada materi Interaksi Sosial yaitu, diperoleh nilai siswa pada Ulangan Harian 1 dalam materi Interaksi Sosial yang mendapat nilai diatas KKM hanya ada 6 siswa dari 15 siswa di kelas V SDN 1 Sumurup. Nilai tersebut telah tertera pada lembar hasil Ulangan Harian 1 yang telah dibagikan oleh gurunya.

Dari beberapa permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, tentu memerlukan sebuah solusi untuk memecahkannya. Salah satu solusi yang ditawarkan pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Monopoli Game pada materi Interaksi Sosial di kelas V SDN 1 Sumurup. Media pembelajaran Monopoli Game ini memiliki berbagai kelebihan, yaitu dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Interaksi Sosial, dalam penggunaannya menarik perhatian siswa untuk terlibat secara langsung, membuat siswa semangat belajar di kelas, dan dapat digunakan secara berulang. Kondisi tersebut tentunya

akan membuat siswa menjadi lebih aktif, dan membuat siswa dapat memahami materi dengan mudah. Hasil akhir dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran konkret yaitu Monopoli Game yang terdiri dari banyak petak, bidak, dadu, macam-macam kartu unik, yang dilengkapi petunjuk permainan untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Adapun tampilan hasil dari media pembelajaran tersebut pada Gambar 1.



Gambar 1. Bentuk media Monopoli Game

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang telah dipaparkan di atas. Dalam model pengembangan ini, ada beberapa tahap yang harus dilakukan, antara lain (1) validasi ahli, (2) melakukan uji coba kepraktisan produk, serta (3) melakukan uji keefektifan produk.

### Uji Kevalidan Produk

Uji kevalidan produk dilakukan oleh dua orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. Data terkait hasil uji ahli materi dapat dipaparkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Angket Ahli Materi

No.	Aspek	Nilai Ahli Materi
1.	Kelengkapan Materi	4
2.	Keluasan Materi	7
3.	Kedalaman Materi	7
4.	Akurasi Informasi	4
5.	Akurasi Soal	4
6.	Keterkaitan antar Konsep	4
7.	Pengayaan	3
Jumlah Nilai		33
Nilai		36
Maksimal Rata-Rata		92
Keterangan Predikat		Tidak Perlu Revisi/ Valid Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji kevalidan produk oleh ahli materi yang diperoleh berdasarkan dari angket dengan kriteria atau aspek yang telah dipaparkan dalam tabel di atas, maka hasil nilai yang diperoleh dari ahli materi didapatkan rata-rata sebanyak 92 dengan predikat sangat baik. Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian produk oleh ahli materi dikategorikan sangat baik.

Selain uji ahli materi, juga dilakukan uji ahli media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji ahli media pembelajaran dapat dipaparkan data pada Tabel 2.

**Tabel 2. Angket Ahli Media**

No.	Aspek	Nilai Ahli Materi
1.	Penyajian	11
2.	Tampilan	19
3.	Kontabilitas	10
	Jumlah Nilai	40
	Nilai	44
	Maksimal Rata-Rata	91
	Keterangan Predikat	Tidak Perlu Revisi/ Valid Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji kevalidan produk oleh ahli media yang diperoleh berdasarkan dari angket dengan kriteria atau aspek yang telah dipaparkan dalam tabel di atas, maka hasil nilai yang diperoleh dari ahli media didapatkan rata-rata sebanyak 91 dengan predikat sangat baik. Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian produk oleh ahli media dikategorikan sangat baik.

### Uji Kepraktisan Produk

Data kepraktisan produk diperoleh dari guru dan siswa. Data terkait kepraktisan produk yang diperoleh dari guru dipaparkan sebagai berikut.

**Tabel 3. Angket Kepraktisan Produk Oleh Guru**

No.	Aspek	Nilai Ahli Materi
1.	Efektif	8
2.	Interaktif	11
3.	Efisien	8
4.	Kreatif	8
	Jumlah Nilai	35
	Nilai	36
	Maksimal Rata-Rata	97
	Keterangan Predikat	Tidak Perlu Revisi/ Valid Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji kepraktisan produk oleh guru yang diperoleh berdasarkan dari angket dengan kriteria atau aspek yang telah dipaparkan dalam tabel di atas, maka hasil nilai yang diperoleh rata-rata sebanyak 97 dengan predikat sangat baik. Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian kepraktisan produk oleh guru dikategorikan sangat baik. Hasil angket data kepraktisan yang diperoleh dari siswa dipaparkan dalam Tabel 4.

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji kepraktisan produk oleh guru yang diperoleh berdasarkan dari angket dengan kriteria atau aspek yang telah dipaparkan dalam tabel di atas, maka hasil nilai yang diperoleh rata-rata sebanyak 97 dengan predikat sangat baik.

Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian kepraktisan produk oleh guru dikategorikan sangat baik.

**Tabel 4. Angket Kepraktisan Produk Oleh Siswa**

No.	Aspek	Nilai Ahli Materi
1.	Kebermanfaatan	8
2.	Kemudahan	19
3.	Kepuasan	8
	Jumlah Nilai	35
	Nilai	36
	Maksimal Rata-Rata	97
	Keterangan Predikat	Tidak Perlu Revisi/ Valid Sangat Baik

### Uji Keefektifan Produk

Selain data validasi dari uji kepraktisan produk yang diperoleh dari guru dan siswa, juga dilakukan uji keefektifan produk. Data hasil uji keefektifan produk diperoleh dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan produk media Monopoli Game pada materi Interaksi Sosial. Adapun data keefektifan produk dapat dipaparkan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Uji Keefektifan Produk**

Rentang Nilai	Jumlah Siswa
100 – 76	12
46 -75	3
0 – 45	0

Kesimpulan dari data di atas adalah, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran Monopoli Game pada materi Interaksi Sosial dapat memahami materi dengan mudah, media tersebut dapat membantu siswa untuk menyelesaikan soal-soal kuis yang disajikan dengan cepat dan benar. Selain itu, media pembelajaran tersebut juga dapat menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam belajar karena merasa tertarik. Sehingga, siswa dapat memperoleh nilai yang maksimal yaitu diatas KKM dengan jumlah 12 siswa dari 15 siswa. Untuk 3 siswa lainnya ada yang masih bingung dan kurang memahami materi dengan jelas karena mungkin memang sedikit memerlukan perhatian khusus dari gurunya.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian terhadap media pembelajaran Monopoli Game pada mata IPS pada materi Interaksi Sosial untuk siswa kelas V di SDN 1 Sumurup dapat disimpulkan bahwa hasil uji validasi oleh ahli materi diperoleh rata-rata nilai 92 dengan kriteria sangat baik, ahli media memberikan nilai sebesar 91 dengan kriteria sangat baik, uji kepraktisan oleh guru didapat nilai 97 dengan kriteria sangat baik, uji kepraktisan produk oleh siswa mendapat nilai 97 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan uji keefektifan produk nilai siswa terkait materi Interaksi Sosial banyak yang meningkat diatas KKM yaitu sejumlah 12 siswa dari 15 siswa. Untuk 3 siswa lainnya ada yang masih bingung dan kurang memahami materi dengan jelas karena mungkin memang sedikit memerlukan perhatian khusus dari gurunya

### DAFTAR RUJUKAN

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.



- Hidayah, N. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2.(1).
- Prayogo, A. Sukarjo, T. 2017. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*, 6 (4): 228 – 233.
- Ridwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Tasrif. 2008. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Genta Press.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.