

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn

Eny Kurniawati^{a, 1*}

^a Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

¹ enykurnia30@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 20 November 2020

Revised: 12 Desember 2020

Accepted: 1 Januari 2021

Katakata kunci:

Media Pembelajaran;

Permainan Monopoli;

Prestasi Belajar;

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian pre experimental designs yang berbentuk intact group comparison. Berdasarkan uji independend sample t-test dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis permainan monopoli terhadap nilai prestasi belajar siswa di SMAN 1 Malang. Hasil itu dibuktikan dengan diperoleh data dari hasil uji independend sample t-test, yaitu nilai probabilitas dari data yang ada adalah 0,000. Maka H_0 ditolak, karena nilai probabilitas kurang dari 0,05 yang artinya kedua rata-rata populasi adalah tidak identik, karena nilai probabilitas $(0,000) < 0,05$. Data tersebut didukung dengan hasil prestasi belajar siswa kelas kontrol lebih rendah daripada hasil prestasi belajar siswa kelas eksperimen. Hasilnya yaitu, kelas kontrol memiliki skor tertinggi 90, skor terendah 82 dan skor rata-rata sebesar 85,60 sedangkan kelas eksperimen memiliki skor tertinggi 90, skor terendah 84 dan skor rata-rata sebesar 88,06. Dengan demikian media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

ABSTRACT

Implementation of Monopoly Game-Based Learning Media To Improve The Learning Achievements of PPKn. This research aims to improve student learning achievement through monopoly game-based learning media. This research uses experimental research with a type of pre experimental designs in the form of intact group comparison. Based on the independent test sample t-test can be concluded that there is an influence of monopoly game-based learning media on the value of student learning achievement in SMAN 1 Malang. The result is proven by obtaining data from the results of independent test sample t-test, namely the probability value of the existing data is 0.000. H_0 is thus rejected, because the probability value is less than 0.05 which means both population averages are not identical, because the probability value $(0.000) < 0.05$. The data is supported by lower learning achievement results of control class students than the results of student learning achievement in experimental classes. As a result, the control class had the highest score of 90, the lowest score was 82 and the average score was 85.60 while the experiment class had the highest score of 90, the lowest score was 84 and the average score was 88.06. Thus, monopoly game-based learning media can improve student learning achievement.

Keywords:

Teaching media;

Monopoly games;

Students achievements;

Copyright © 2021 (Eny Kurniawati). All Right Reserved

How to Cite : Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Seiring berkembangnya zaman, berbagai macam pembaharuan dari segi pendidikan telah dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan, misalnya seperti pembaharuan dari segi kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sarana prasarana pendidikan. Maka dari itu guru harus bisa menjadikan proses belajar mengajar lebih aktif dan inovasi. Menggerakkan siswa untuk belajar mandiri tanpa beban dan paksaan. Sehingga ilmu yang mereka pelajari akan mudah diserap oleh siswa. Pembaharuan dalam media pembelajaran juga sangat diperlukan untuk mencegah tingkat kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru mempunyai peran untuk mencegah kejenuhan dalam pembelajaran (Gultom, 2011).

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Selain dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar, media pembelajaran juga adapat meningkatkan prestasi belajar siswa seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Nurul Fatimatuzzahro pada tahun 2011. Masih banyak manfaat lain yang kita dapatkan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun pada kenyataannya pendidikan di Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara maju yang lain. Berbagai upaya sudah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satunya yakni dengan pembelajaran yang menggunakan permainan media pembelajaran yang menarik dan mendidik.

Permainan dalam pembelajaran dilakukan oleh guru bersama peserta didik. Salah satu bentuk permainan adalah monopoli. Monopoli sebagai media pembelajaran menjadi satu bentuk permainan yang senangi dan mudah untuk memainkannya. Monopoli merupakan suatu permainan papan, di mana para pemain berkompetisi untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti bilangan yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada petak (Umayah, 2019).

Permainan monopoli sebagai media pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan memberikan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut penelitian Khoirunnisa dkk pada tahun 2015, monopoli merupakan permainan yang relatif disukai, mudah dimainkan, dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk menjalankan permainan. Perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kunci utama untuk mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik, dengan begitu prestasi peserta didik akan lebih baik.

Peserta didik lebih senang dengan bermain sambil belajar, suasana lebih santai dan tidak menjenuhkan. Alasan pemilihan permainan monopoli dijadikan sebagai media pembelajaran yakni petak permainan dapat digunakan beberapa kali, persiapan saat proses pembelajaran lebih efektif, dan media mudah dimainkan. Banyak permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi media permainan monopoli ini memiliki kelebihan diantaranya: informasi atau materi yang ditampilkan tidak hanya pada petak wilayah yang harus dijawab, melainkan banyak pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu pintar.

Metode

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian *pre experimental designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Selain itu, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2016:109). Lokus penelitian ini

dilaksanakan di SMA Negeri 1 Malang yang beralamat di Jl. Tugu Utara No. 1, Klojen, Kota Malang, Jawa Timur. Data yang diperoleh melalui sumber primer dan sumber sekunder. Teknik pengumpulan data melalui teknik wawancara, kuisioner, pengamatan, dan gabungan dari ketiganya. Penelitian ini menggunakan metode observasi terstruktur (Sugiyono, 2016:205). Bentuk *pre experimental designs* yang digunakan pada penelitian ini adalah *intact group comparison* dengan sampel yang dibagi menjadi dua, yaitu kelompok eksperimen (diberi perlakuan) dan kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan) (Sugiyono, 2016:111). Teknik analisis adalah independent sample t-test dengan berupaya mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli terhadap prestasi belajar siswa. Pada penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh prestasi belajar dilihat dari hasil nilai yang didapat dari pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dan yang menggunakan metode diskusi. Setelah diperoleh data hasil penelitian selanjutnya dirata-rata dan dideskripsikan. Uji normalitas prasyarat analisis yang digunakan pada penelitian ini, yaitu uji distribusi frekuensi dengan menggunakan *skewness* dan *kurtosis*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini akan dijelaskan sesuai hipotesis yang akan diajukan berdasarkan teori dan penelitian yang relevan. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori *symbol systems*. Teori *Symbol systems* digagas oleh G. Salomon. Teori ini menjelaskan tentang dampak media terhadap pembelajaran. Menurut G. Salomon (1997) dalam Ambar (2018) setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu dan efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik, isi, dan tugas. Kaitan teori *symbol systems* terhadap penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli mampu menyampaikan isi materi pelajaran kepada siswa. Terbukti dengan uji independent sample t-test yang menyatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis permainan monopoli terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division* berbantu media monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena membuat siswa dinamis dalam belajar (Wulandari, 2012). Keaktifan belajar siswa meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Think Pair Share* (TPS) dengan media monopoli pada proses belajar mengajar (Puspitaweni, 2015). Permainan monopoli dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas 3 SDN senden Jombang tahun pelajaran 2010/2011 (Fatimatuzzahro, 2013).

Berdasarkan penelitian penerapan media pembelajaran berbasis monopoli di SMA N 1 Malang diperoleh hasil bahwa kelas 16 MIA 4 memiliki nilai prestasi belajar dengan kategori sangat mampu berjumlah 13 siswa. Kelas 16 MIA 2 memiliki nilai prestasi belajar dengan kategori sangat mampu berjumlah 5 siswa. Jumlah skor kelas 16 MIA 2 adalah 2.140, dengan nilai rata-rata 85,60 sedangkan jumlah skor kelas 16 MIA 4 adalah 2.818, dengan nilai rata-rata 88,06. Hal ini dikarenakan kelas 16 MIA 2 memiliki nilai prestasi lebih rendah daripada kelas 16 MIA 4.

Kelas 16 MIA 4 mayoritas mempunyai kategori sangat mampu berjumlah 13 siswa atau 40,62% sedangkan kelas 16 MIA 2 mayoritas mempunyai kategori sangat mampu berjumlah 5 siswa atau 20%. Perbedaan ini terjadi karena adanya perbedaan antara media diskusi kelompok dengan media berbasis permainan monopoli. Kegiatan pembelajaran dengan media berbasis permainan monopoli akan berkembang lebih optimal dibandingkan media diskusi kelompok.

Berdasarkan uji independent sample t-test diperoleh nilai probabilitas 0,000 yakni lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak, artinya ada pengaruh media pembelajaran berbasis permainan monopoli terhadap nilai prestasi belajar siswa di SMAN 1 Malang. Hal ini karena media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli dapat membuat peserta didik senang terhadap materi pelajaran serta tidak

membosankan. Media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli ini siswa dapat belajar dengan aktif, gembira dan tidak jenuh.

Usaha meningkatkan prestasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, diantaranya dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini, siswa diajak bermain dan belajar dengan menyebutkan contoh-contoh hak dan kewajiban warga Negara, mengaktualisasikan sila Pancasila ke dalam hak dan kewajiban warga Negara, selain itu siswa diajak untuk menyebutkan undang-undang tentang hak dan kewajiban. Semua itu dilakukan ketika siswa berhenti pada petak-petak tertentu. Petak-petak pada papan monopoli memiliki perintah atau soal-soal yang berbeda. Proses belajar dengan media pembelajaran monopoli ini akan membuat siswa gembira dan semangat dalam belajar. Dengan demikian, prestasi belajar siswa yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli akan berbeda dengan prestasi belajar siswa yang tidak diberi perlakuan yaitu diskusi kelompok. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis permainan monopoli terhadap nilai prestasi belajar siswa di SMAN 1 Malang.

Kegaduhan yang menjadi hambatan pada saat pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis permainan monopoli, dapat diatasi dengan membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok memiliki media pembelajaran monopoli masing-masing, sehingga siswa lebih berkonsentrasi dan fokus.

Hambatan yang lain, yaitu bahan yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan monopoli tidak bertahan lama. Bahan yang digunakan dapat diganti dengan bahan kayu atau dicetak. Keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran juga menjadi hambatan terwujudnya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Masing-masing guru memiliki kesibukan dan keterbatasan sehingga untuk mengatasinya siswa bisa dilibatkan sebagai tugas kelompok untuk membuat media pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Malang tentang media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli pada materi aktualisasi nilai Pancasila terhadap pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban dalam pelajaran PPKn dapat diambil kesimpulan, pertama, media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat diterapkan pada pendidikan jenjang Sekolah Menengah Atas. Selain dapat menarik perhatian siswa media ini dapat membawa suasana yang menyenangkan, terlebih mata pelajaran PPKn berada pada jam-jam akhir sekolah, sehingga banyak siswa yang sudah tidak fokus terhadap materi pelajaran. Ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMAN 1 Malang. Kedua, peningkatan prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan hasil analisis data yang menunjukkan peningkatan jumlah nilai tertinggi dalam satu kelas. Dijelaskan bahwa nilai tertinggi pada kelas 16 MIA 4 sebagai kelas yang diberi perlakuan yaitu sebanyak 13 siswa sedangkan nilai tertinggi kelas 16 MIA 2 sebagai kelas yang tidak diberi perlakuan yaitu sebanyak 5 siswa. Sehingga selisih jumlah nilai tertinggi pada kelas 16 MIA 2 dan 16 MIA 4 adalah 8 siswa. Selain itu nilai terendah pada kelas 16 MIA 4 skornya adalah 84 sedangkan nilai terendah pada kelas 16 MIA 2 skornya adalah 82. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMA N 1 Malang. Penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini memiliki sedikit hambatan, yakni kegaduhan siswa saat proses pembelajaran, kurangnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, media tidak tahan lama, dan keterbatasan guru dalam menciptakan media pembelajaran. Saran dalam penelitian ini bahwa guru diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan siswa

sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa aktif berpikir.

Referensi

- Ambar. 2018. *8 Teori Media Pembelajaran Menurut Beberapa Ahli*, (Online), (<https://pakarkomunikasi.com>), diakses 27 Maret 2018.
- Fatimatu Zahro, Nurul. 2011. *Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Jual Beli Di Lingkungan Rumah Dan Sekolah Pada Siswa Kelas 3 SDN Senden Jombang*. Skripsi tidak Diterbitkan. Malang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.
- Gultom, A. F. (2011). *Guru Bukan Buruh*. Malang: Servaminora.
- Gultom, A. F. (2019). Konsumtivisme Masyarakat Satu Dimensi Dalam Optik Herbert Marcuse. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter*, 2(1), 17-30. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.2>
- Gultom, A. F., Munir, M., & Ariani, I. (2019). Pemikiran Kierkegaard Tentang Manusia Agony dan Proses Penyembuhan Diri. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 4(2), 55-61. <https://doi.org/10.21067/jmk.v4i2.4087>
- Kriyantono, Rachmat. 2014. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Puspitaweni, Dianita, Sukirman, & Elvia Ivada. 2015. Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi Melalui Model Problem Based Learning dan Think Pair Share Dengan Media Monopoli pada Kelas X Ak-2 SMK N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal "Tata Arta" UNS*, 1 (2): 199-209.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jurnal Hasil Riset*. (online), (<http://www.e-jurnal.com/2013/11/pengertian-pendidikan-menurut-para-ahli.html>), diakses 21 november 2017.
- Wulandari, Erma & Sukirno. 2012. Penerapan Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK NEGERI 1 GODEAN Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6 (1): 135-161.
- Umayah, R. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Paikem Dalam Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 7(2).