

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD

Lailia Kurniawati¹, Nana Ganda², Ahmad Mulyadiprana³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: lailiakurniawati@upi.edu¹, nanaganda@upi.edu², ahmadmulyadiprana@upi.edu³

Abstract

Learning media occupies an important position as one of the components of the learning system because the success of learning is determined by the learning media. In social studies learning is still lacking in using media so that students feel bored easily and lack interest in learning. In addition, social studies subjects are dominated by reading texts that contain material. If you only read and memorize, the learning will be monotonous and make students easily bored. As a result, student learning outcomes become less than optimal. Therefore, the position of learning media needs to be optimized by understanding what media will be used in the learning system later. This study aims to develop a game of monopoly as a medium of learning in social studies learning. The research method used is the Design Based Research (DBR) method. Monopoly is a board game where players compete to collect points through the game system by entering a grid of questions to be answered by game participants. Learning media are tools, methods and techniques used to streamline and as intermediaries for interaction between teachers and students to achieve learning objectives. Social Studies as an educational program that integrates interdisciplinary concepts of social sciences and humanities which aims to build basic knowledge and skills that are useful for themselves and students in everyday life, as well as provision for continuing education to a higher level, it is necessary to use learning media, such as monopoly games, so that it is expected to increase student interest in learning.

Keywords: Learning media, monopoly game, social studies

Abstrak

Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran karena keberhasilan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh media pembelajaran. Pada pembelajaran IPS masih kurang dalam menggunakan media sehingga siswa merasa mudah bosan dan kurang minat dalam belajar. Selain itu, dalam mata pelajaran IPS didominasi oleh teks bacaan yang berisi materi. Apabila hanya membaca dan menghafalkan, maka pembelajaran akan monoton dan membuat siswa mudah bosan. Akibatnya hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, posisi media pembelajaran perlu dioptimalkan dengan memahami media apa yang akan dipakai pada sistem pembelajaran nantinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Design Based Research* (DBR). Monopoli merupakan permainan menggunakan papan di mana pemain berlomba mengumpulkan poin melalui sistem permainan dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan. Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan dan sebagai perantara interaksi antara pengajar dengan pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. IPS sebagai program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang bertujuan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi diri dan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, serta sebagai bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi perlu menggunakan media pembelajaran seperti permainan monopoli, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, permainan monopoli, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu bidang yang penting dalam suatu negara menjadi kunci

untuk mencerdaskan kehidupan bangsa supaya sumber daya manusianya dapat lebih berkualitas dan berkembang. Pendidikan

didefinisikan sebagai proses mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang sebelumnya belum diketahui. Pendidikan bertujuan untuk menjadikan peserta didik menjadi individu yang mandiri dan dapat bermanfaat bagi masyarakat dengan memberikan pengetahuan dasar sebagai bekal hidup.

Pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya supaya dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan belajar (Sukirno, 2015; Yamin, 2017).

Suwarso dan Widiarso (dalam Christina & Kristin, 2016) mengemukakan bahwa IPS adalah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Ilmu pengetahuan lahir dari keinginan para pakar pendidikan untuk membekali para siswa supaya mereka dapat menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tidak terduga. Soemantri (dalam Rustini, 2009) mengemukakan bahwa batasan pendidikan IPS ini digambarkan sebagai program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu

sosial dan *humanities* yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Pembelajaran IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis kondisi sosial masyarakat. Siswa diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari setelah mempelajari IPS (Sapriya dalam Khoiron & Rezanita, 2020). Selain itu, pendidikan IPS juga bertujuan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi diri dan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, serta sebagai bekal melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Marheni, Sujana, dan Putra, 2013). Dengan diarahkannya peserta didik untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, peserta didik perlu mengetahui kondisi geografis wilayah di Indonesia, seperti yang terdapat dalam kompetensi dasar IPS pada kurikulum 2013. Dengan adanya materi tersebut, peserta didik diharapkan dapat lebih mengetahui dan memahami kondisi geografis wilayah di

Indonesia, khususnya pulau-pulau besar yang ada di Indonesia.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar masih dilakukan secara sederhana dan jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini tentu membuat peserta didik mudah bosan dan menurunkan minat peserta didik untuk belajar karena pembelajaran menjadi monoton. Hasil belajar peserta didik menjadi kurang optimal. Dengan demikian, media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dan meningkatkan motivasi untuk belajar (Musfiqon dalam Khoiron & Rezania, 2020). Pergantian kurikulum yang digunakan saat ini menuntut peserta didik untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga guru tidak hanya mengajar dengan menerangkan materi seperti menggunakan metode ceramah saja, tetapi guru harus mampu melakukan inovasi dan berpikir bagaimana cara supaya pembelajaran menjadi menarik, terjadi proses transfer ilmu, peserta didik dapat belajar dengan aktif, dan menyenangkan.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dari pembawa informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi yaitu peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran juga bermanfaat bagi guru dalam membantu menyampaikan materi yang akan diajarkan (Endang dan Made dalam Lubis & Harahap, 2016).

Media adalah alat untuk menstimulus peserta didik supaya terjadi proses belajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan atau berita, sedangkan media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan dan sebagai perantara interaksi antara pengajar dengan pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Muyaroah dan Fajartia, 2017). Peran media pembelajaran sangat penting untuk memperjelas penyajian informasi yang hendak diberikan. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran seharusnya menjadi perhatian khusus bagi guru dalam kegiatan pembelajaran.

Ciri-ciri media pembelajaran yang baik adalah media yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip yang benar. Richard E. Mayer

(dalam Batubara, 2015), hasil penelitiannya menyebutkan beberapa prinsip pengembangan dengan media pembelajaran interaktif sebagai berikut: 1) prinsip multimedia (keragaman media), 2) prinsip keterdekatan ruang (keeratan hubungan teks dan gambar), 3) prinsip keterdekatan waktu (menyederhanakan tampilan materi), 4) prinsip koherensi (menyingkirkan media tambahan yang terkait dengan materi), 5) prinsip modalitas (tata letak teks dan gambar lebih mudah dipahami), 6) prinsip redundansi (penguatan), dan 7) prinsip perbedaan individual (materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang berpengetahuan rendah).

Djamarah (2006) mengklasifikasikan media yaitu menurut jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Media menurut jenisnya terbagi 3 klasifikasi dalam hubungannya dengan kemampuan dari media yang digunakan seperti: 1) media auditif, 2) media visual, dan 3) media audio. Media menurut daya liputnya berarti sejauhmana kemampuan media yang digunakan dan ketahanannya pada tempat tertentu yang terdiri atas: 1) media dengan daya liput luas dan serentak, 2) media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat., dan 3) media untuk pengajaran individual. Media menurut bahan pembuatannya ditinjau dalam pemakaiannya berdasarkan bahan dasarnya agar fleksibel

digunakan yang terdiri dari: 1) media sederhana, dan 2) media kompleks.

Kriteria dalam pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan, faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu : 1) keterbatasan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri, 2) apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri ada dana, tenaga dan fasilitasnya, 3) faktor keluwesan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, artinya bila digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan, dan 4) efektifitas dalam jangka waktu yang panjang (Ali, 2009).

Kegunaan media pembelajaran antara lain adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa. Menurut Dale (dalam Ali, 2009) mengungkapkan hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak).

Pemanfaatan media seharusnya terlebih dahulu didesain agar akurat dan efektif dalam meningkatkan minat, proses, dan hasil belajar termasuk dalam merancang media yang berfungsi sebagai sumber belajar (Yaumi, 2017). Djamarah (dalam Batubara, 2015) mengungkapkan beberapa manfaat penggunaan media bagi kegiatan belajar mengajar, yaitu : 1) menggambarkan materi yang sulit dijelaskan dengan kalimat narasi semata, 2) mampu menyederhanakan kerumitan bahan yang disampaikan pada anak didik dan 3) meningkatkan daya ingat siswa. Beberapa manfaat tersebut telah menjadikan media pembelajaran sebagai salah satu alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih sederhana dan nyata sehingga lebih mudah dipahami oleh siswanya.

Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga minat belajar siswapun akan meningkat. Media pembelajaran yang bisa digunakan salah satunya monopoli, mengingat bahwa siswa SD membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga guru dan siswa dapat bermain monopoli dan belajar (Kurniawan, 2020).

Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Selain itu, pemilihan media harus

berdasarkan kebutuhan siswa, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi pembelajaran, dan kesesuaian dengan metode pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu: keterbatasan sumber setempat, dana, tenaga, fasilitas, keluwesan dan ketahanan media, serta efektifitas penggunaan (Ali, 2009; Hadi, 2017; Tafonao, 2018).

Permainan dapat digunakan sebagai sarana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Permainan monopoli bertujuan supaya siswa dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama kota di Indonesia, memahami cara mengelola uang, dan memberikan pelajaran tentang konsep kejujuran serta memahami aturan sekaligus melaksanakannya selama permainan berlangsung (Riva dalam Masnarati, 2020).

Media monopoli merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak karena permainan ini menarik. Dalam kegiatan pembelajaran media monopoli dimodifikasi sesuai materi yang akan diajarkan dan disesuaikan dengan kebutuhan. Melalui media monopoli pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain (Khoiron dan Rezania, 2020).

Monopoli merupakan permainan menggunakan papan di mana pemain berlomba mengumpulkan kekayaan melalui

sistem permainan dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan. Permainan ini digemari oleh anak-anak dan mudah untuk dimainkan (Wulandari dan Sukimo dalam Vikagustanti et al., 2014).

Monopoli dapat melatih daya ingat siswa untuk menguasai konsep suatu materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Melalui pembelajaran monopoli siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media monopoli dapat berpusat pada siswa.

Menurut Nursidik (dalam Indriani, 2014), beberapa karakteristik siswa SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Berdasarkan pendapat tersebut, guru sebaiknya dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran akan efektif untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar karena jiwa anak adalah jiwa bermain.

Permainan yang dikemas dengan tepat dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif media yang positif untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Permainan dapat membantu siswa

mengembangkan suatu keterampilan belajar dalam berbagai cara. Beberapa manfaat belajar sambil bermain antara lain dapat menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, meraih makna belajar melalui pengalaman dan memfokuskan siswa sebagai subyek belajar (Firdaus Zuhri; Sunarmi; Zubaidah Siti, 2015). Pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli dapat membantu siswa dalam meningkatkan kegiatan belajar.

Penelitian-penelitian terdahulu terkait yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti, seperti penelitian yang dilakukan (Suciati et al., 2016) tentang media monopoli bahasa, hasil uji kelayakan media menunjukkan bahwa tampilan media monopoli menarik untuk siswa, bahan yang digunakan aman, dan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan materi wawasan nusantara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

Berdasarkan penelitian (Rahmawati, 2018) hasil pretest menunjukkan bahwa beberapa siswa nilainya belum mencapai KKM 70. Dari nilai rata-rata kelas 57, terdapat 5 dari 20 siswa atau 25% sudah tuntas dan 15 dari 20 siswa atau 75% belum tuntas. Hasil posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata 72 ada 13 dari 20 siswa atau 65% sudah tuntas dan 7 dari 20 siswa atau 35% belum

tuntas. Siswa yang belum tuntas berarti memiliki nilai yang belum mencapai KKM 70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *type picture and picture* berbantu permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 01 Suradadi Tegal.

Hasil penelitian (Pratiwi & S, 2017) tentang penggunaan media permainan monopoli mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kendalkemlaji Lamongan, menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I mencapai 76,25% dan siklus II mencapai 84.6% serta siklus III mencapai 93%. Untuk ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 64,9% dan siklus II mencapai 86% serta siklus III mencapai 100%.

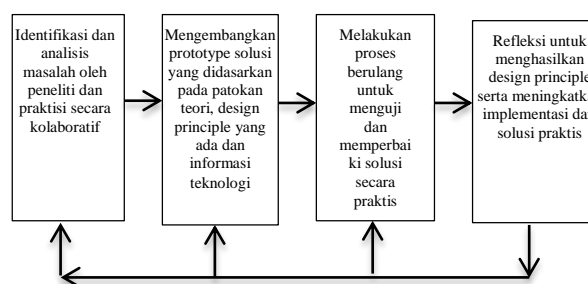
Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian kami fokus terhadap materi kondisi geografis pulau-pulau besar di Indonesia pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Peneliti akan mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS sekolah dasar pada materi kondisi geografis pulau-pulau besar di Indonesia. Materi kondisi geografis pulau-pulau besar di Indonesia perlu untuk dijelaskan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Materi ini dijelaskan supaya peserta didik dapat mengetahui dan memahami kondisi geografis wilayah di Indonesia,

terutama pulau-pulau besar di Indonesia dengan benar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Design Based Research* (DBR). Menurut Lidinillah (dalam Astuti et al., 2019), *Design Based Research* merupakan suatu kajian yang sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi, dan bahan pembelajaran, produk, dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

Design-based research



Gambar 1. (Langkah-langkah Penelitian *Design Based Research*)

Penelitian *Design Based Research* digunakan untuk 1) merancang suatu program, strategi, bahan pembelajaran, sistem, atau produk dengan melakukan identifikasi dan analisis masalah. 2) mengembangkan program, strategi, bahan

pembelajaran, sistem, atau produk sebagai solusi dari masalah yang telah diidentifikasi dan dianalisis. 3) merefleksi program, strategi, bahan pembelajaran, sistem, atau produk yang dikembangkan sebagai solusi dari masalah pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, metode penelitian DBR dapat digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk merancang dan mengembangkan produk pembelajaran.

Pengumpulan data yang dilakukan untuk mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu dengan wawancara. Penelitian pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah penelitian yang difokuskan pada pengembangan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikemas dalam permainan monopoli ini diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran IPS pada materi kondisi geografis pulau-pulau besar di Indonesia. Media pembelajaran berperan cukup penting dalam proses pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik.

Media pembelajaran ini dirancang dengan komponen-komponen sebagai berikut:

1) Teks

Teks adalah sesuatu yang tertulis digunakan sebagai keterangan atau informasi. Menurut Paul Ricoeur (dalam B.S., 2015) teks merujuk pada bahasa yang membicarakan sesuatu, bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi. Teks didefinisikan sebagai seperangkat unit bahasa, baik itu secara lisan maupun tulisan yang memiliki ukuran, makna, dan tujuan tertentu. Menurut Zainurrahman (dalam Ismayani, 2013) teks dapat berupa kata, kalimat, paragraf, atau wacana dengan karakteristik tertentu yang diterima secara konvensional, dipahami secara kognitif, dan kemudian karakteristik teksnya disebut dengan tekstur. Teks tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran karena teks berfungsi untuk membantu menyampaikan materi secara jelas dan digunakan dalam petunjuk penggunaan media. Berdasarkan hal tersebut, tampilan teks harus jelas dan bahasanya mudah dipahami oleh pengguna. Meskipun demikian, tampilan teks dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

2) Gambar

Gambar sebagai segala sesuatu yang berbentuk visual dapat menjadi media

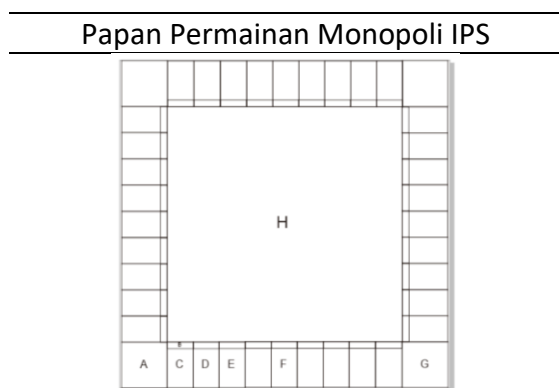
yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media gambar bermanfaat untuk menjelaskan dan menyampaikan informasi, pesan, atau ide tanpa menggunakan bahasa verbal yang terlalu banyak. Menurut Oemar Hamalik (dalam Marwey, 2020), gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Pemakaian media gambar dalam proses pembelajaran dapat menstimulus minat peserta didik untuk belajar karena media berupa gambar terlihat lebih menarik, memiliki macam-macam warna, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

1. Rancangan Produk

Rancangan ini dibuat untuk memvisualisasikan rancangan atau desain suatu produk.

a. Prototype

Tabel 1. (Prototype Papan Monopoli IPS)

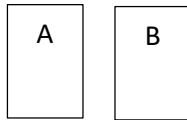


Keterangan
 A: Petak MULAI
 B: Nama kompleks
 C: Petak gambar yang berkaitan dengan kondisi geografis pulau-pulau besar di Indonesia
 D: Petak pertanyaan
 E: Petak informasi
 F: Petak kesempatan
 G: Petak tulisan “hanya lewat”
 H: Teks judul MONOPOLI IPS dan gambar peta Indonesia

Tabel 2. (Rancangan Kartu Permainan Monopoli IPS)

Kartu Pertanyaan	
A	B
Keterangan A: Kartu pertanyaan tampak depan (teks judul KARTU PERTANYAAN dan gambar) B: Kartu pertanyaan tampak belakang (teks pertanyaan)	
Kartu Jawaban	
A	B
Keterangan A: Kartu jawaban tampak depan (nomor pertanyaan) B: Kartu jawaban tampak belakang (teks jawaban)	
Kartu Langkah	
A	B
Keterangan A: Kartu langkah tampak depan (teks judul KARTU LANGKAH dan gambar) B: Kartu langkah tampak belakang (teks petunjuk untuk menjalankan pion)	

Kartu Informasi

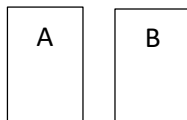


Keterangan

A: Kartu informasi tampak depan (teks judul KARTU INFORMASI dan gambar)

B: Kartu informasi tampak belakang (teks informasi materi)

Kartu Kesempatan

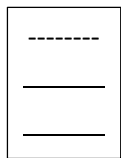


Keterangan

A: Kartu kesempatan tampak depan (teks judul KARTU KESEMPATAN dan gambar)

B: Kartu kesempatan tampak belakang (teks petunjuk)

Tabel 3. (Rancangan Buku Panduan Permainan Monopoli IPS)



Keterangan

Halaman 1: Cover

Halaman 2: Daftar isi

Halaman 3: Alat-alat permainan monopoli IPS

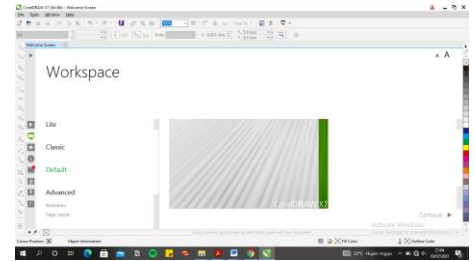
Halaman 4: Peraturan permainan monopoli IPS

Halaman 5: Kompetensi dasar IPS

Halaman 6-14: Materi kondisi geografis pulau-pulau besar di Indonesia

b. Aplikasi yang digunakan

1) Corel Draw X7

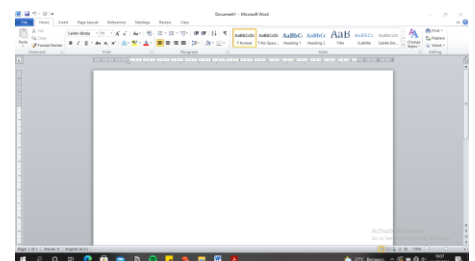


Gambar 2. (Tampilan Awal

Aplikasi Corel Draw X7)

Corel Draw X7 merupakan aplikasi editor grafik vektor untuk membuat desain gambar dua dimensi. Seperti membuat logo, cover, kartu undangan, poster, dan lain sebagainya. Peneliti membuat desain papan permainan monopoli IPS menggunakan aplikasi Corel Draw X7. Aplikasi ini mudah untuk dipelajari dan digunakan. Fitur-fiturnya mudah dipelajari dan digunakan oleh pemula.

2) Microsoft Word 2010



Gambar 3. (Tampilan Awal

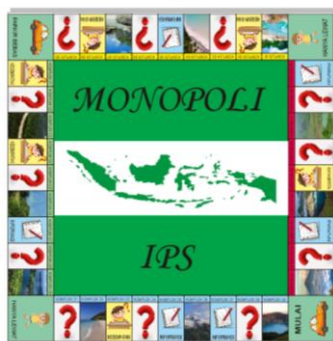
Microsoft Word 2010)

Microsoft Word 2010 adalah perangkat lunak yang

digunakan untuk mengolah kata, membantu menyelesaikan pekerjaan yang berkaitan dengan dokumen, teks, atau tulisan. Aplikasi ini berfungsi untuk membuat dokumen yang bervariasi, menambahkan gambar pada dokumen, membuat tabel, dan sebagainya. Peneliti menggunakan aplikasi ini untuk membuat berbagai macam kartu yang diperlukan dalam permainan monopoli dan buku panduan. Sebagai aplikasi pengolah kata, Microsoft Word memiliki fitur-fitur yang cukup lengkap dan mudah digunakan oleh pemula.

2. Gambaran Produk Akhir

Berikut ini gambaran hasil akhir rancangan media pembelajaran monopoli IPS.



Gambar 4. (Papan Monopoli IPS)



Gambar 5. (Kartu Jawaban)



Gambar 6. (Kartu Kesempatan)



Gambar 7. (Kartu Informasi)



Gambar 8. (Kartu Langkah)



Gambar 9. (Kartu Pertanyaan)



Gambar 10. (Buku Panduan)

SIMPULAN

Pembelajaran akan lebih menarik ketika guru dapat menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Ketika siswa sudah tidak tertarik lagi dengan pembelajaran yang sedang dilaksanakan, maka penerimaan materi dari guru untuk siswa tidak akan tersampaikan secara optimal. Untuk itu diperlukan media pembelajaran sebagai alat atau metode yang digunakan oleh tenaga pengajar dalam mengefektifkan proses belajar mengajar. Salah satu penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS adalah dengan media permainan monopoli yang dapat dikembangkan dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Media permainan monopoli dapat membuat minat belajar siswa meningkat dan mempertinggi hasil belajar, sehingga guru diharapkan dapat menerapkan permainan monopoli sebagai media dalam pembelajaran di kelas supaya siswa tidak mudah bosan dan tertarik untuk belajar. Penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi dan kebutuhan

siswa. Penggunaan permainan monopoli pada pembelajaran IPS diperlukan persiapan yang cukup supaya dapat memperoleh hasil yang maksimal.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli sebaiknya memperhatikan karakteristik siswa, kebutuhan siswa, kesesuaian dengan materi pembelajaran, dan memperhatikan kriteria pemilihan media yang baik. Sebelum proses pembelajaran dilakukan, sebaiknya media pembelajaran monopoli benar-benar disiapkan dan direncanakan dengan cermat. Guru harus mampu mengembangkan dan menggunakan media yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar, membuat siswa aktif dalam pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berupa permainan diperlukan di sekolah dasar supaya dapat menarik minat dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, serta untuk membantu memahami materi IPS tentang kondisi geografis pulau-pulau besar di Indonesia. Anak masih memiliki jiwa bermain, sehingga penggunaan permainan dalam pembelajaran akan efektif untuk menstimulus minat belajar siswa. Media ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih senang bermain, sehingga dapat membantu guru

dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, rancangan permainan monopoli ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1), 11–18.
- Astuti, T., Elan, & Rahman, T. (2019). *PENGEMBANGAN FLASH CARD ANGKA TRILINGUAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK PENGENALAN LAMBANG BILANGAN USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK*. 1.
- B.S., A. W. B. S. W. (2015). Hermeneutika Sebagai Sistem Interpretasi Paul Ricoeur Dalam Memahami Teks-Teks Seni. *Imaji*, 4(2).
<https://doi.org/10.21831/imaji.v4i2.6712>
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1–12.
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (Gi) Dan Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 217.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p217-230>
- Firdaus Zuhri; Sunarmi; Zubaidah Siti. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Materi Sistem Pencernaan Makanan Untuk Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Malang. January 2015*.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar* 2017, 96–102.
<http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/849/521>
- Indriani, D. S. (2014). Efektivitas Model Think Pair Share. *Journal of Elementary Education*, 4(4), 21–27.
- Ismayani, M. R. (2013). Kreativitas dalam Pembelajaran Literasi Teks Sastra. *Semantik*, 2(2), 67–86.
- Khoiron, M., & Rezania, V. (2020). *Studi Literatur Tentang Pengaruh Penggunaan Media*. 6–7.
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3, 10–15.
- Lubis, H. Z., & Harahap, A. (2016). Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan*, 377–395.
- Marheni, Sujana, & Putra, S. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS kelas V SD no. 8 Padang Sambian Denpasar. *MIMBAR PGSD Ejournal Undiksha*, 1(1), 1–10.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1438>
- Marwey, N. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 53(9), 1689–1699.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22–26.
<https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19336>

- Pratiwi, R., & S, S. (2017). PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN KENDALKEMLAGI LAMONGAN. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Rahmawati, S. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Type Picture and Picture Berbantu Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD N 01 Suradadi Kab Tegal*. 19(1), 1–10.
- Rustini, H. T. (2009). Penerapan Model Inkuiri dalam Meningkatkan Pembelajaran IPS SD Kelas IV Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 1(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v1i1.2721>
- Suciati, S., Septiana, I., Fita, M., & Untari, A. (2016). *Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) Dalam*. 3(2), 136–150. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4253>
- Sukirno. (2015). Pembelajaran Ips Dengan Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Seuneubok Lada*, 2(1), 21–33.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Vikagustanti, D. A., Sudarmin, & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3(2), 468–475. <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3330>
- Yamin, M. (2017). METODE PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI TINGKAT DASAR. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(5), 82–97.
- Yaumi, M. (2017). RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.