



## PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA KELAS V

Rini Wulandari<sup>✉</sup>, Deni Setiawan

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Jan 2021  
Disetujui Feb 2021  
Dipublikasikan  
Mar 2021

*Keywords:*

*monopoly, social studies,  
human interaction*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan monopoli, mengkaji kelayakan dan keefektifan media monopoli muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan kelas V SDN 1 Todanan. Responden dalam pengembangan ini terdiri atas dosen ahli materi, dosen ahli media, guru kelas V sekolah dasar, dan siswa kelas V. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian media monopoli interaksi manusia terhadap lingkungan kepada para ahli memperoleh nilai 97,5% untuk ahli materi dan 100% untuk ahli media. Untuk hasil uji coba kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata sedangkan pada *post-test* nilai rata-rata meningkat menjadi 82,65. Pada perhitungan dengan uji *n-gain* juga terjadi peningkatan rata-rata nilai yaitu 0,566176. Simpulan dari penelitian ini adalah media monopoli efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan.

### Abstract

*This study aims to produce monopoly, assessed the viability and the effectiveness of monopoly in social studies of human interaction with the environment materials for 5<sup>th</sup> grade at Todanan 1 Elementary School. Respondents in this development consist of material expert lecturers, media expert lecturers, 5<sup>th</sup> grade elementary school teachers, and 5<sup>th</sup> grade students. The research method used is Research and Development (R&D). Data collection techniques used were interviews, questionnaires, and documentation. The results of the monopoly interaction of human interaction with the environment to the experts obtained a value of 97.5% for material experts and 100% for media experts. For the results of the small group trials, the mean score was obtained while in the post-test the mean score increased to 82.65. In the calculation with the n-gain test there is also an increase in the average value of 0.566176. The conclusion of this research is an effective and feasible monopoly media to be used in social studies learning for human interaction with the environment materials.*

© 2021 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Desa Sonokulon RT 02/RW 01 Kec. Todanan - Blora  
E-mail: [riniwulan363@gmail.com](mailto:riniwulan363@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Menurut Sapriya (2017:7) IPS merupakan mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang diintegrasikan dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial yang lainnya. Peran dan tujuan IPS sudah dirumuskan tetapi masih terdapat beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran IPS di Indonesia.

Permasalahan pembelajaran IPS terjadi di SDN 1 Todanan Kecamatan Todanan Kabupaten Blora. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kegiatan wawancara dan data dokumen berupa hasil belajar, diperoleh data sebagai berikut di SDN 1 Todanan pada kelas V diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran. Masalah yang ditemui peneliti diantaranya yaitu kurangnya media pembelajaran, sumber belajar dan referensi yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran yaitu media gambar dan media lingkungan, sedangkan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran yaitu buku siswa dan juga buku KTSP yang digunakan sebagai buku tambahan dalam pembelajaran. Guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan saja sehingga siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru.

Memperhatikan permasalahan tersebut selayaknya dalam pembelajaran dilakukan suatu inovasi. Jika dalam pembelajaran sebagian besar dilakukan oleh setiap siswa, maka dalam penelitian ini salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengajak siswa lebih aktif dengan melakukan belajar sambil bermain melalui media pembelajaran.

Rayandra Asyar (2012:8) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dale dalam Azhar Arsyad (2017:13-14) mengemukakan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar yaitu Dale's Cone of Experience atau yang lebih dikenal dengan Kerucut Pengalaman Dale merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkat pengalaman belajar. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkrit) hingga lambang verbal (abstrak). Semakin ke

atas maka semakin abstrak media penyampai pesan. Hal ini merupakan suatu potensi untuk mengembangkan media yang menarik dan interaktif siswa terhadap muatan IPS sehingga siswa tertarik untuk belajar IPS sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media permainan monopoli. Menurut Rufa (2012:90) menjelaskan bahwa monopoli adalah permainan yang ditunjukkan agar peserta dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia. Jadi jika dalam monopoli dibuat untuk media pembelajaran yang dikembangkan dengan teknologi akan menambah inovasi baru dalam pembelajaran masa kini.

Pengembangan media monopoli yang dipilih peneliti sebagai salah satu media pembelajaran dalam IPS merujuk pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Robert O'Halloran dan Cynthia Deale dengan judul *Designing a Game Based on Monopoly as Learning Tool*. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil ujian antara dua kelas yaitu kelas yang menggunakan media monopoli dan kelas yang tidak menggunakan media monopoli. Kelas yang menggunakan media monopoli mengalami peningkatan rata-rata hasil ujian yaitu 5-7% daripada kelas tanpa menggunakan media monopoli.

Rumusan masalah penelitian ini adalah desain media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan, kelayakan model dan desain media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan, keefektifan media pembelajaran monopoli pada kelompok kecil pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan kelas V SDN 1 Todanan. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan, mengetahui kelayakan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan, menguji keefektifan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar kelompok kecil IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan kelas V.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D). Metode

penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016 : 407). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiyono. Model ini dipilih karena penelitian pengembangan yang dilakukan bersifat menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi bagi kemajuan pendidikan khususnya pada peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan. Analisis data yaitu dengan uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda. Pengembangan media monopoli disesuaikan dengan angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Juni. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti menggunakan angket, wawancara, dokumentasi dan tes. Data yang diambil dalam penelitian ini terdiri atas penilaian media oleh ahli materi dan ahli media, angket tanggapan guru, siswa, dan wali murid. Data penilaian oleh ahli media dan materi serta angket tanggapan siswa, guru, dan wali murid menggunakan penilaian deskriptif dengan skala *likert*. Hasil tes siswa diperoleh *pretest* dan *posttest* yang selanjutnya dihitung menggunakan *t-test* dan *n-gain*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media monopoli pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan kelas V Menurut Nurhikmah (2016:144) monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan permainan berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Permainan ini mengacu pada penguasaan harta. Pemain yang memiliki tanah, rumah dan hotel adalah pemenangnya. Sementara itu, Rifa (2012:90) juga menjelaskan bahwa monopoli adalah permainan yang ditujukan agar peserta dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia. Selain itu, peserta juga dapat memahami cara mengelola

uang lewat konsep untuk rugi serta mengajarkan konsep tentang kejujuran dan mengetahui aturan dan dapat melaksanakannya dalam permainan. Pengembangan Media Monopoli dilakukan secara berkelompok, seperti yang dijelaskan oleh Azizah (2012:3) bahwa monopoli biasanya dimainkan oleh 2-5 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan berdasarkan jumlah mata dadunya sama, maka akan mendapatkan satu kesempatan lagi. Perjalanan bidak dimulai dari kotak start kemudia memutar dan kembali ke *start*.

Desain monopoli dikembangkan sesuai dengan angket kebutuhan siswa dan guru Hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa yang diisi oleh 52 siswa kelas V SDN 1 Todanan, siswa membutuhkan media monopoli untuk pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan, siswa butuh pengembangan media yang menarik dan menyenangkan agar dapat meningkatkan pemahaman siswa. Monopoli yang dibutuhkan siswa yaitu dengan bentuk persegi ukuran 50 cm x 50 cm yang dilengkapi oleh kartu bonus poin, kartu kesempatan, kartu pintar, dan kartu pertanyaan dengan ukuran 5 cm x 7 cm serta buku petunjuk. Bonus dan poin yang diberikan dalam media monopoli yaitu 1, 2, 5, 10, 20, 25, dan 50. Media monopoli dicetak dengan menggunakan kertas ivory, disertai banyak gambar, gambar dalam monopoli sesuai dengan materi. Papan monopoli dikembangkan dengan menyisipkan gambar, dadu yang digunakan berukuran 3cm3 menggunakan bahan plastic dengan warna putih. Pewarnaan media monopoli warna biru, kartu pintar warna merah, kartu bonus poin warna putih, kartu pertanyaan warna merah. Jumlah petak dalam media monopoli, 1 guru memilih 24 petak dan 1 guru memilih 32 petak.

Penilaian media monopoli dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi untuk memberikan penilaian, saran dan masukan atas media yang peneliti kembangkan. Pengembangan media divalidasi oleh ahli materi yaitu Bapak Fredy Hermanto S.Pd.,M.Pd. dosen Pendidikan IPS FIS UNNES dan ahli media yaitu Bapak Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd., dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNNES.

## Validasi Penilaian Kelayakan Media Monopoli

**Tabel 1** Penilaian Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Perangkat Validasi	Persentase	Kriteria
Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd	Validasi Media	100 %	Sangat Baik
Fredy Hermanto, S.Pd., M.Pd.	Validasi Materi	97,5 %	Sangat Baik

### Tanggapan Guru dan Siswa

Guru dan siswa memberikan penilaian kelayakan media monopoli melalui angket tanggapan yang dibagikan setelah uji kelompok menggunakan media monopoli. adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut.

**Tabel 2** Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru, Siswa, dan Wali Murid

No	Validator	Ya	Tidak
1	Guru Kelas V SDN 1 Todanan	2	0
2	Siswa Kelas V SDN 1 Todanan	17	0
3	Wali Murid Kelas V SDN 1 Todanan	17	0

### Uji Keefektifan (*t*-test)

Uji perbedaan rata – rata *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media monopoli terhadap pemahaman siswa pada materi interaksi manusia terhadap lingkungan siswa kelas V SDN 1 Todanan. Keefektifan penggunaan media monopoli dapat diketahui dari perbedaan rata – rata yang signifikan antara skor pemahaman materi interaksi manusia terhadap lingkungan sebelum menggunakan media monopoli (*pretest*) dan setelah menggunakan media monopoli (*posttest*). Berikut merupakan tabel hasil perhitungan uji hipotesis pada penelitian menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 2007*.

**Tabel 3** Hasil Uji Perbedaan Rata – Rata kelas

Kelas	N	Rata-rata	Varians	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kriteria
<i>Pretest</i>	17	60	100,96	-8,	2.11	Ho

<i>Posttest</i>	17	82,65	47,85	54497865	ditolak
-----------------	----	-------	-------	----------	---------

Berdasarkan hasil perhitungan uji *t* menggunakan *paired sample t-test observasi* berpasangan diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar  $-8,54497865$  dan  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  sebesar  $2.11$ , menghasilkan  $t < -t_{tabel}$  yaitu  $-8,54497865 < -2,11$  maka  $H_0$  ditolak dan  $\mu_B < 0$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada tahap uji coba produk kelompok kecil terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan menggunakan media monopoli.

### Uji N-gain

Nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang akan dianalisis dengan menggunakan analisis indeks *gain*, untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. *Gain* yang digunakan merupakan *gain* yang ternormalisasi atau disebut *N-gain*.

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan uji *N-gain* pada uji coba produk kelompok kecil, didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media monopoli pada siswa kelas V SDN 1 Todanan dengan jumlah 17 siswa mengalami peningkatan hasil belajar sebesar  $0,566176$  dengan kriteria sedang. Hasil peningkatan rata – rata hasil *pretest* dan rata – rata *posttest* dalam menggunakan media monopoli disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.** Uji N Gain

Kelas	Rata-Rata Skor		N-gain	Kriteria
	PRETEST	POSTTEST		
Kelompok Kecil	60	82,65	0,566176	Sedang

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata – rata hasil belajar siswa, dilihat dari selisih rata – rata *pretest* dan *posttest* sebesar  $22,65$ , sehingga media monopoli efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan.

### SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan kelayakan dan untuk meningkatkan hasil belajar dalam

pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan pada kelas V SDN 1 Todanan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat diambil simpulan sebagai berikut: Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan media pembelajaran yang diberikan kepada guru dan siswa, menunjukkan diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti mengembangkan media monopoli muatan IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan, karena dianggap sebagai media yang efektif dan menyenangkan dan dibuktikan bahwa media yang dikembangkan dapat membangkitkan motivasi belajar, menarik perhatian, dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, bahwa media monopoli dalam muatan IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan untuk kelas V telah memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas. Penilaian dari ahli media dengan presentase 100% dalam kriteria sangat layak dan penilain dari ahli materi dengan presentase 97,5% dalam kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli layak untuk media muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan. Penerapan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada muatan IPS yang dari nilai pretest rata-rata siswa menjadi nilai  $n\text{-gain}$  0.566176 di nilai posttest rata-rata siswa menjadi lebih baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan rata-rata antara *pretest* dan *posttest*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afifurrahman, L. H. S. 2015. *Pengembangan Pengembangan Media Monopoli Panakawan Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku Untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro. Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 6(1), 1-7.
- Allukmana, R. 2015. Keefektifan Media Pengembangan Media Monopoli terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: RinekaCipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Fang, Y. M., Chen, K. M., & Huang, Y. J. 2016. Emotional Reactions Of Different Interface Formats: Comparing Digital And Traditional Board Games. *Advances In Mechanical Engineering* 8(3): 126-138.
- Fitriani, I. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Untuk Siswa Kelas IV SDN Patrang 01 Jember. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 7(1): 17-32.
- Handayani, P. 2017. Upaya peningkatan keterampilan sosial siswa melalui permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 7(1): 39-46.
- Hidayat, A. 2015. Pengembangan Pengembangan Media Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 3(2): 14-26.
- Islamiyah, T. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Pengembangan Media Monopoli. *J-Pips. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 4(1): 37-47.
- Ismayati, R. D., & Mahsun, A. 2019. Pengembangan Media Monopoli Berbasis Triprakoro Pada Pembelajaran Tematik di MI Al-Ittihad Jogoroto Jombang. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2): 83-97.
- Jelvida, R. G., Suntari, Y., & Lestari, I. 2019. Pengembangan Media Pengembangan Media Monopoli Keragaman Indonesia Berbasis Sikap Toleransi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kelas IV Sekolah Dasar. *Dinamika PPKn Sekolah Dasar*, 1(1): 1-20.
- Khasanah, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. 2018. Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin

- Dan Peck Mata Pelajaran Ips di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2): 202-211.
- Lee, M., & Shirkey, Z. C. 2017. Going beyond the existing consensus: the use of games in International Relations education. *PS: Political Science & Politics*, 50(2): 571-575.
- O'Halloran, R. 2018. Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development. *Journal of Hospitality & Tourism Education* 22: 35-48.
- Pradana, M. R. S. 2018. Pengembangan Media Monopoli Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Sd 1 Patalan. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 7(5): 500-511.
- Pratiwi, R. 2017. Penggunaan Media Pengembangan Media Monopoli Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5(3).
- Safitary, D. P., & Pitadjeng, N. N. (2014). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model TPS dengan Media Video. *Joyful Learning Journal* 3(4):
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Swamilaksita, P. D., & Wahyuni, Y. 2017. Efektifitas Pengembangan Media Monopoli Sebagai Media Sosialisasi Konsumsi Cairan Pada Remaja Di Smpn 220 Jakarta Barat. *Jppm (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(1).
- Undang – Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta
- Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. 2017. Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 3(1): 10-16.
- Yunarti, S., Ansori, Y. Z., & Saputra, D. S. 2019. Media Monopoli Menciptakan Suasana Yang Menyenangkan Pada Pembelajaran IPS. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (764-770).
- Zulaeha, Ida, dkk. 2015. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES.