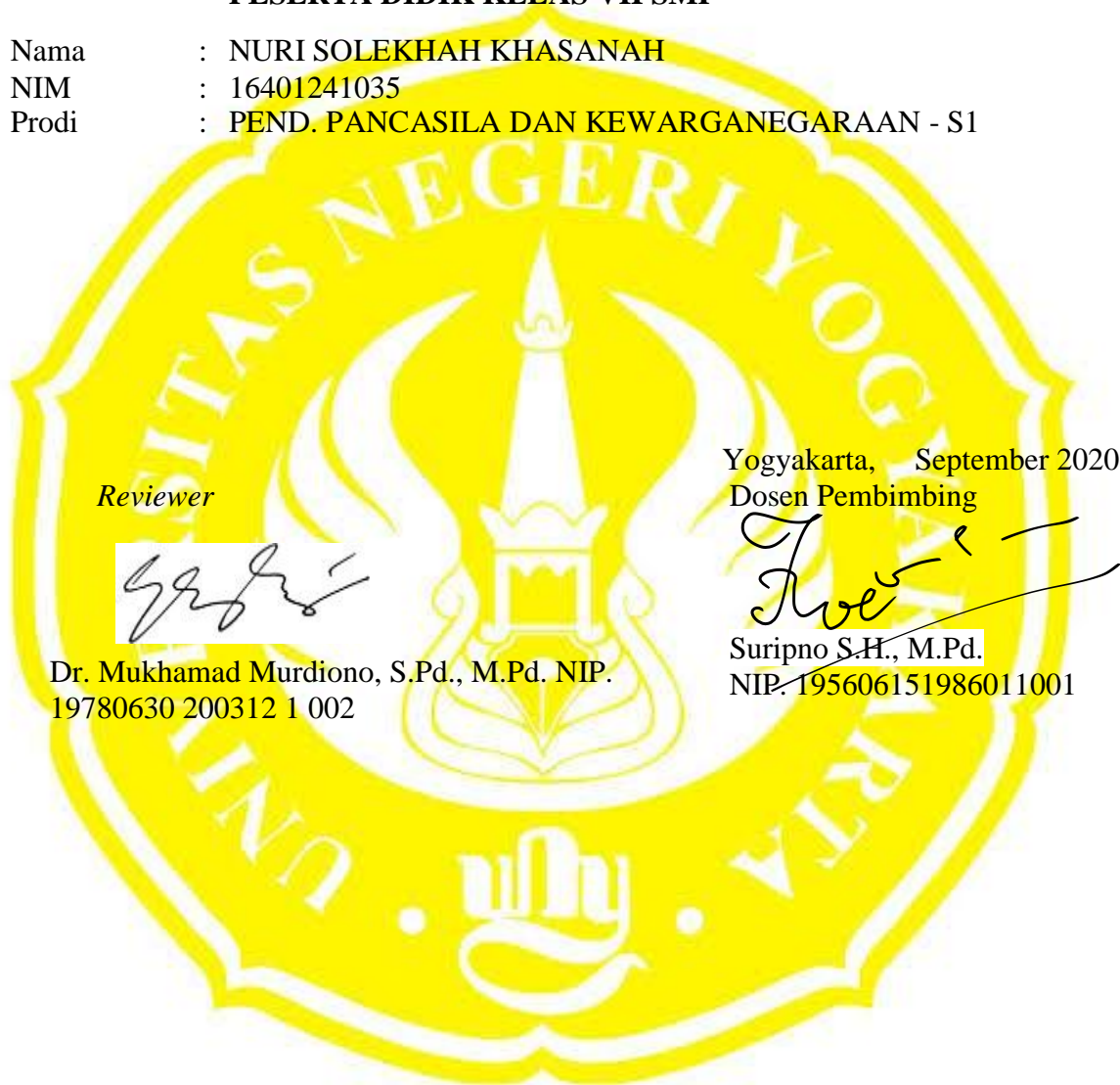


**LEMBAR PENGESAHAN JOURNAL**

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI UNTUK PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMP**

Nama : NURI SOLEKHAH KHASANAH  
NIM : 16401241035  
Prodi : PEND. PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN - S1



*Reviewer*

Dr. Mukhamad Murdiono, S.Pd., M.Pd. NIP.  
19780630 200312 1 002

Yogyakarta, September 2020  
Dosen Pembimbing

Suripno S.H., M.Pd.  
NIP. 195606151986011001

---

Rekomendasi Pembimbing:

1. Dikirim ke *Journal Student*
2. Dikirim ke *Journal Civics*
3. Dikirim ke *Journal* lain

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI UNTUK PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMP

### *DEVELOPMENT OF MONOPOLY GAME LEARNING MEDIA TO INCREASE STUDENTS INTEREST IN LEARNING OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN CLASS VII*

by: Nuri Solekhah Khasanah dan Suripno

[nuri.solekhah2016@student.uny.ac.id](mailto:nuri.solekhah2016@student.uny.ac.id)

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FIS Universitas Negeri Yogyakarta

#### **Abstrak**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Monopoli SAME bertujuan (1) Mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli yang layak secara media maupun materi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP. (2) Mengetahui efektivitas media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn. Metode penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall terdiri atas 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 massal. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran permainan Monopoli SAME mendapatkan kategori “Sangat Layak” dari hasil validasi ahli media sebesar 87,5%. Sedangkan dari hasil validasi ahli materi mendapatkan kategori “Layak” sebesar 77,78%. Penilaian guru mendapatkan kategori “Sangat Layak” sebesar 100%. (2) Setelah pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran Permainan Monopoli SAME diperoleh hasil 64,51% peserta didik memperoleh kategori “Sangat Minat”, 29,03% peserta didik memperoleh kategori “Minat” dan 6,45% peserta didik memperoleh kategori “Cukup Minat” dapat disimpulkan media pembelajaran Permainan Monopoli SAME efektif digunakan sebagai media pembelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Monopoli SAME, Minat Belajar

#### **Abstract**

*The research and development the Monopoly SAME aims is to (1) Developing monopoly game learning media that is feasible both in media and material to increase students' interest in learning in Citizenship Education. (2) Knowing the effectiveness of monopoly game learning media to increase students' learning interest in Citizenship Education. This method of research and development uses research and development models (RnD) according to Borg and Gall with 10-step development procedures (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation (5) design revision, (6) product experiment, (7) product revision, (8) using experiment (9) product revision, and (10) mass production. The result of research and development show that (1) the SAME medium study of monopoly games get “a very good” category from the validation of media experts with 87,5%. A while the result from validation of material experts get “worthy” category of 77,78%. And from the teacher's assessment get “an extremely decent” category of 100%. (2) the learning participants interest in Citizenship Education using the Monopoly SAME is increasing. After learning of Citizenship Education using the Monopoly SAME get result 64.51% of learners very interest, 29.03% of learners get result interest and 6.45% of learners gained the sufficiently interest category, thus it can be conclusion that the Monopoly SAME is effective to using as increased students interest in Citizenship Education.*

**Keywords:** learning media, Monopoly SAME, interest in learning

## PENDAHULUAN

Manusia hidup sebagai makhluk sosial dituntut hidup bermasyarakat, dalam skala yang lebih besar disebut bernegara. Agar dapat terjalin kehidupan bernegara yang baik, maka diperlukan pendidikan yang mampu mengajarkan manusia untuk saling bekerja sama dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satunya yaitu melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pendidikan kewarganegaraan menurut Pasal 771 ayat (1) huruf b PP RI No. 32 tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan dimaksudkan untuk membentuk Peserta Didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pengertian tersebut sejalan dengan pengertian bahwa Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor “value-based education” (Sunarso dkk, 2013: 1). Sehingga dapat disimpulkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang difokuskan pada pemahaman akan kesadaran hak dan kewajiban sebagai warga negara yang berbudi pekerti luhur, mampu menghormati, menghargai, dan berkerja sama dengan warga negara lainnya. Dengan demikian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat bermanfaat untuk mendidik manusia agar dapat bekerja sama dalam berbagai bidang kehidupan.

Proses pembelajaran PPKn kegiatannya harus dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dalam suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah

laku baik intelektual, moral maupun sosial supaya mereka dapat hidup mandiri sebagai makhluk individu dan sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2017: 1).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran kerana guru dapat lebih mudah menjelaskan materi kepada peserta didik dan peserta didik juga lebih mudah menerima materi dan meningkatkan semangat belajar. Selain itu, menurut Sudjana dan Rivai (2017: 2) media pembelajaran memiliki manfaat dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut.

1. Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
2. Memudahkan peserta didik memahami informasi yang disampaikan guru.
3. Pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan.
4. Mendorong peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan peranan media tersebut di atas, guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi peserta didik guna mendukung terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang menarik dan kondusif.

Sekolah Menengah Pertama Negeri yang menjadi tempat dalam penelitian ini yaitu di SMP Negeri 2 Wates. SMP tersebut beralamat di Jalan Wahid Hasyim, Bendungan, Wates, Kulon Progo. Sistem penerimaan peserta didik baru di sekolah ini sudah menggunakan sistem zonasi, sehingga peserta didik memiliki karakter dan prestasi yang cukup beragam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn kelas VII peserta didik dibagi menjadi 4 (empat) kelas setiap kelas berjumlah 32 (tiga puluh dua) peserta didik. Minat peserta didik kelas VII B dilihat dari antusiasme mengikuti pelajaran memiliki minat yang kurang dibandingkan dengan kelas lainnya. Berdasarkan hasil observasi peserta didik kelas VII B kebanyakan lebih asik berbicara dengan temannya dan memainkan alat tulis atau mainan yang

dibawa hal tersebut membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif untuk belajar. Keaktifan peserta didik untuk bertanya pada guru terkait materi yang belum dipahami juga kurang.

Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Dengan demikian media dapat digunakan sebagai menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik pada saat proses belajar terjadi (Sadiman dkk, 2018:7). Oleh karena itu salah satu penyebab kurangnya minat belajar peserta didik dapat disebabkan dari media pembelajaran yang kurang menarik. Media pembelajaran yang digunakan guru PPKn kelas VII SMP Negeri 2 Wates masih hanya media cetak seperti buku dan lembar kerja siswa serta media elektronik seperti Power Point dan video. Diidentifikasi dari usia peserta didik yang masih berusia 12-13 tahun serta tindakan-tindakan yang dilakukan peserta didik saat pembelajaran berlangsung, peserta didik masih senang bermain atau melakukan permainan.

Melihat hal tersebut sangat diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya kelas VII B. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat, media pembelajaran yang tepat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan di kelas VII B dapat dari permainan-permainan yang sudah ada salah satunya yaitu permainan monopoli. Peneliti mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar sekaligus melatih peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya. Permainan monopoli hasil pengembangan peneliti diberi nama Monopoli dari Sabang Sampai Merauke (SAME), menggunakan materi dari mata pelajaran PPKn SMP kelas VII khususnya pada Bab 5 Kerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan.

Media pembelajaran permainan monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Wates pada pembelajaran PPKn. Menurut penelitian yang relevan media pembelajaran monopoli di SMAN 12 Bandar Lampung kelas XI IPS efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi peserta didik (Siskawati, 2016). Menurut penelitian yang relevan lainnya media monopoli tematik di MIN Tegalasri kelas IV dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebesar 13% dalam pembelajaran tematik tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku (Suhendrianto, 2017). Serta menurut penelitian dari Sari (2019) media monopoli game pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang menunjukkan bahwa media Monopoli Game layak digunakan dengan hasil belajar kognitif peserta didik pada penilaian pretest dan posttest mengalami peningkatan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli sebagai penunjang proses pembelajaran, diharapkan dapat efektif meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PPKn.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada Bulan Februari 2020 di SMP Negeri 2 Wates, Jalan Wahid Hasim, Bendungan, Wates, Kulon Progo.

### **Subjek Penelitian**

Subjek uji coba dalam penelitian ini peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Wates yaitu:

1. Uji coba perorangan, 4 (empat) peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Wates.
2. Uji coba kelompok, 29 (dua puluh sembilan) peserta didik kelas VII A SMP Negeri 2 Wates.

3. Uji coba lapangan, 31 (tiga puluh satu) peserta didik kelas VII B SMP Negeri 2 Wates.

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 10 (sepuluh) langkah diadaptasi dari metode R&D menurut Borg & Gall dalam buku Sugiyono (2016: 298) yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, dan produk massal.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara sebagai alat untuk mendapatkan informasi pada tahap analisis masalah. Angket untuk mengetahui kelayakan media maupun materi dari produk media pembelajaran permainan monopoli. Efektivitas media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar peserta didik diukur menggunakan angket pretest dan posttest.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dari hasil angket yang diberikan kepada responden. Penilaian angket menggunakan skala Likert. Skala Likert dengan interval 1-4, di mana skor 1 berarti sangat tidak baik, 2 tidak baik, 3 baik, 4 sangat baik (Sugiyono, 2017: 265). Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus mengetahui terlebih dahulu skor tertinggi (Y) dan skor terendah (X) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut.

$Y = \text{skor tertinggi Likert} \times \text{jumlah responden (skor tertinggi 4)}$

$X = \text{skor terendah Likert} \times \text{jumlah responden (skor terendah 1)}$

Perhitungan angket dengan menggunakan rumus indeks. Indeks % = Total skor / Y x 100.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada penelitian ini melalui 10 langkah atau tahapan yang

diadaptasi dari metode R&D menurut Borg & Gall dalam buku Sugiyono (2016: 298) yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, dan produksi massal.

### **1. Potensi dan masalah**

Potensi dan masalah pada penelitian ini berawal dari sistem penerimaan peserta didik baru di SMP Negeri 2 Wates sudah menggunakan sistem zonasi, sehingga peserta didik memiliki karakter dan prestasi yang cukup beragam. Minat peserta didik mengikuti pembelajaran PPKn kelas VII B memiliki minat yang kurang dibandingkan dengan kelas lainnya, kebanyakan dari mereka lebih senang berbicara dan bermain dengan temannya hal tersebut membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif untuk belajar. Keaktifan peserta didik untuk bertanya pada guru terkait materi yang belum dipahami juga kurang.

Kurangnya minat belajar peserta didik salah satunya disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik. Media pembelajaran yang digunakan guru PPKn kelas VII SMP Negeri 2 Wates masih hanya media cetak seperti buku dan media elektronik seperti *Power Point* dan video. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) berpendapat bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Dengan demikian media dapat digunakan sebagai menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik pada saat proses belajar terjadi (Sadiman dkk, 2018: 7).

Sangat penting adanya media pembelajaran untuk mendukung penyampaian pesan serta meningkatkan perhatian dan minat peserta didik terhadap pesan yang disampaikan. Didukung dengan pendapat menurut Sudjana dan Rivai (2017: 2) media pembelajaran memiliki manfaat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, memudahkan peserta didik

memahami informasi yang disampaikan guru, pembelajaran lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak bosan, dan mendorong peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Penjelasan tersebut sesuai dengan pendapat Slameto (2010: 180) bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal/aktivitas. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, biasanya semakin besar pula minatnya.

## 2. Pengumpulan data

Diidentifikasi dari usia peserta didik yang masih berusia 12-13 tahun serta tindakan-tindakan yang dilakukan peserta didik saat pembelajaran berlangsung, peserta didik masih sangat senang bermain atau melakukan permainan. Oleh karena itu perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat, media pembelajaran dapat dikembangkan dari permainan yang sudah ada seperti permainan monopoli.

Raharjo dalam Mahnun (2012: 29) mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip, yaitu (1) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media, apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (2) familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (3) sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran. Permainan monopoli dipilih karena tujuan pemilihan media dapat sebagai hiburan dan pembelajaran, familiaritas media sudah cukup dikenal oleh peserta didik, dan permainan monopoli dapat dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran.

## 3. Desain Produk

Peneliti mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk belajar sekaligus dapat melatih peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya. Permainan monopoli hasil

pengembangan peneliti diberi nama Monopoli dari Sabang Sampai Merauke (SAME), menggunakan materi dari mata pelajaran PPKn SMP kelas VII Bab 5 Kerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan.

Landasan teori penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) oleh Edgar Dale. Pengalaman kongkret dan pengalaman abstrak langsung merubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya dia terlibat langsung (Arsyad, 2005: 7-12). Dalam hal ini pengembangan permainan monopoli meliputi lambang kata, lambang visual, dan pengalaman langsung. Lambang kata untuk mendukung penyampaian materi melalui pertanyaan-pertanyaan. Lambang gambar bertujuan menarik perhatian peserta didik dan mendukung penyampaian materi, gambar yang disajikan seperti keragaman yang ada di Indonesia sekaligus menjadi simbol bahwa kerjasama dapat dilakukan bersama siapapun. Pengalaman langsung dari proses permainan yang didesain secara kelompok, sehingga langsung memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk bekerjasama.

## 4. Validasi Desain

Kelayakan media pembelajaran dapat diketahui melalui kualitas produk yang diperoleh dari penilaian validasi desain. Penilaian validasi desain dilakukan oleh 1 ahli media dan 1 ahli materi. Hasil penilaian ahli media mendapatkan total nilai 84 dengan presentase penilaian kelayakan media sebesar 87,5% menunjukkan kategori kelayakan "Sangat Layak" yang berarti bahwa produk media pembelajaran permainan Monopoli SAME sudah dapat digunakan untuk uji coba penelitian. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan total nilai 56 dengan presentase penilaian kelayakan media sebesar 77,78% menunjukkan kategori kelayakan "Layak" yang berarti bahwa produk media pembelajaran permainan Monopoli SAME sudah dapat digunakan

untuk uji coba penelitian dengan sedikit revisi.

#### 5. Revisi Desain

Memperhatikan kritik dan saran dari ahli materi maka peneliti melakukan revisi sebagai berikut.

- a. Soal dibuat lebih bervariasi disesuaikan dengan kegiatan atau tujuan pembelajaran yang dibuat.
- b. Permainan monopoli dapat disetting menyesuaikan proses pembelajaran baik dengan guru maupun tanpa guru.
- c. Penyesuaian waktu permainan dengan jam pembelajaran.
- d. Dana umum dan kesempatan ditambahkan dengan pengetahuan yang berkaitan dengan Kompetensi Dasar.

#### 6. Uji Coba

Setelah revisi selesai dilakukan maka media pembelajaran Permainan Monopoli SAME layak untuk di uji cobakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran PPKn kelas VII dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.5 Menganalisis bentuk-bentuk kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Materi pokok yang digunakan “Kerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan”. Hal tersebut sejalan dengan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada bagian penjelasan pasal 77J ayat (1) huruf b ditegaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Uji coba yang dilakukan berjumlah 3 (tiga) kali uji coba, yaitu perorangan, kelompok, dan lapangan. Hal tersebut dilakukan agar memperoleh hasil penelitian yang lebih akurat dan dapat mengempurnakan kekurangan-kekurangan

yang mungkin ditemukan saat uji coba. Oleh karena itu jika ditemukan kekurangan pada media pembelajaran Permainan Monopoli harus direvisi sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang benar-benar layak untuk digunakan.

Berdasarkan uji coba perorangan yang dilakukan oleh 4 (empat) peserta didik kelas VII A diperoleh hasil 100% peserta didik pada tahap ini mengalami kenaikan skor, dimana membuat 4 dari 4 atau 100% peserta didik memiliki kategori “Sangat Minat” terhadap pembelajaran PPKn dari yang sebelum penggunaan media 2 dari 4 atau 50% peserta didik memiliki kategori “Sangat Minat” dan 2 dari 4 atau 50% peserta didik memiliki kategori “Minat” terhadap pembelajaran PPKn. Dengan rata-rata peningkatan minat sebesar 7,28%. Dapat disimpulkan media pembelajaran Permainan Monopoli SAME dapat digunakan untuk uji coba tahap selanjutnya.

Tahap berikutnya yaitu uji coba kelompok yang dilakukan oleh 29 (dua puluh sembilan) peserta didik kelas VII A diperoleh hasil 26 dari 29 atau 89,65% peserta didik mengalami peningkatan minat dalam pembelajaran PPKn. Sedangkan 3 dari 29 atau 10,34% peserta didik mengalami penurunan minat dalam pembelajaran PPKn. Setelah pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran Permainan Monopoli SAME diperoleh hasil 6 dari 29 atau 20,68% peserta didik memperoleh kategori “Minat” dan 23 dari 29 atau 79,31% peserta didik memperoleh kategori “Sangat Minat” dari yang sebelum penggunaan 16 dari 29 atau 55,17% peserta didik memperoleh kategori “Minat” dan 13 dari 29 atau 44,82% peserta didik memperoleh kategori “Sangat Minat”. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran Permainan Monopoli SAME dapat digunakan untuk uji coba tahap selanjutnya.

#### 7. Revisi Produk (awal)

Setelah dilakukan uji coba perorangan dan kelompok ditemukan kesalahan desain papan Permainan Monopoli SAME yaitu salah tulis pada penamaan provinsi pada peta. Tertulis “SULTENG” seharusnya “SULSEL”.



Setelah produk ini selesai direvisi, maka sudah dapat digunakan untuk uji coba lapangan.

#### 8. Uji Coba Lapangan

Tahap berikutnya yaitu uji coba lapangan yang dilakukan oleh 31 (tiga puluh satu) peserta didik kelas VII B diperoleh hasil 31 dari 31 atau 100% peserta didik mengalami peningkatan minat dalam pembelajaran PPKn. Setelah pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran Permainan Monopoli SAME diperoleh hasil 20 dari 31 atau 64,51% peserta didik memperoleh kategori "Sangat Minat", 9 dari 31 atau 29,03% peserta didik memperoleh kategori "Minat" dan 2 dari 31 atau 6,45% peserta didik memperoleh kategori "Cukup Minat" dari yang sebelum penggunaan 1 dari 31 atau 3,22% peserta didik memperoleh kategori "Sangat Minat", 3 dari 31 atau 9,67% peserta didik memperoleh kategori "Minat", 10 dari 31 atau 32,25% peserta didik memperoleh kategori "Cukup Minat", dan 17 dari 31 atau 54,83% peserta didik memperoleh kategori "Tidak Minat". Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran Permainan Monopoli SAME pada tahap ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tahap uji coba lapangan juga dilakukan penilaian media pembelajaran Permainan Monopoli SAME oleh guru PPKn kelas VII baik secara materi maupun media. Hasil penilaian guru pada uji coba lapangan mendapatkan total nilai 40 dengan presentase penilaian kelayakan media sebesar 100% menunjukkan kategori kelayakan "Sangat Layak" yang berarti bahwa produk media pembelajaran permainan Monopoli SAME dapat digunakan untuk media pembelajaran PPKn.

#### 9. Revisi Produk (Akhir)

Masih dibutuhkan revisi untuk penyempurnaan media pembelajaran Permainan Monopoli SAME baik dari desain produk maupun peraturan permainan. Pada desain produk revisi berupa pembesaran ukuran huruf tulisan di kartu provinsi, kartu dana umum, dan kartu

kesempatan. Pada awalnya berukuran 10pt diperbesar menjadi 12pt, hal ini dilakukan agar kedepannya peserta didik dapat lebih mudah dalam membaca tulisan-tulisan yang ada pada setiap kartu. Revisi produk pada peraturan permainan berdasarkan saran dari guru PPKn kelas VII, yaitu sebelum permainan dimulai peraturan permainan tidak hanya dijelaskan secara lisan namun juga diberikan secara tertulis untuk setiap kelompok dan pemerataan pemberian *reward*, misalnya kelompok yang paling kompak, yang paling kaya, yang paling semangat, dan lain-lain.

#### 10. Produksi Massal

Setelah revisi selesai dilakukan kemudian media pembelajaran Permainan Monopoli SAME diproduksi massal sebanyak 2 (dua) buah produk. Satu paket produk media pembelajaran Permainan Monopoli SAME diberikan ke pada guru PPKn kelas VII SMP Negeri 2 Wates agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sesuai dengan teori belajar konstruktivistik.

Menurut Suparno dalam Thobroni dan Mustofa (2013:107-108), paham konstruktivistik pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari orang yang mengenal sesuatu. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual, pengetahuan yang dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak secara tiba-tiba. Dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli SAME guru mengajukan masalah dan pertanyaan terkait dengan materi "Kerjasama dalam Berbagai Bidang Kehidupan" peserta didik menemukan jawaban dengan cara berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Kegiatan tersebut perlahan peserta didik diarahkan untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman yang termuat dalam pertanyaan dan melalui diskusi peserta didik menyusun struktur kognitif mereka. Proses penyusunan kognitif atau belajar dilakukan peserta didik dengan semangat dan gembira.



## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli dengan produk bernama Monopoli SAME (dari Sabang Sampai Merauke) dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn di SMP kelas VII dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.5 Menganalisis bentuk-bentuk kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Hasil penilaian ahli media mendapatkan presentase penilaian kelayakan media sebesar 87,5% menunjukkan kategori kelayakan "Sangat Layak". Hasil penilaian ahli materi mendapatkan presentase penilaian kelayakan media sebesar 77,78% menunjukkan kategori kelayakan "Layak". Hasil penilaian guru mendapatkan presentase penilaian kelayakan media sebesar 100% menunjukkan kategori kelayakan "Sangat Layak".
2. Minat belajar peserta didik kelas VII B pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli mengalami peningkatan. Setelah pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran Permainan Monopoli SAME diperoleh hasil 64,51% peserta didik memperoleh kategori "Sangat Minat", 29,03% peserta didik memperoleh kategori "Minat" dan 6,45% peserta didik memperoleh kategori "Cukup Minat" dari yang sebelum hanya 3,22% peserta didik memperoleh kategori "Sangat Minat", 9,67% peserta didik memperoleh kategori "Minat", 32,25% peserta didik memperoleh kategori "Cukup Minat", dan 54,83% peserta didik memperoleh kategori "Tidak Minat". Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran Permainan Monopoli SAME efektif

digunakan sebagai media pembelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

### Saran

Berdasarkan simpulan penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ini, maka penulis memberikan saran sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran permainan monopoli disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan kebutuhan peserta didik.
2. Perlu dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran permainan monopoli untuk memperbaiki kekurangan ataupun mengatasi keterbatasan dalam penelitian ini, seperti dengan mengembangkan dalam bentuk digital.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2005). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kemenristekdikti. (2013). *Peraturan Pemerintah RI No. 32 tahun 2013, tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Pemikiran Islam*, 37(1), 27-33. Diunduh pada 21 Desember 2019 dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. et al. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, Intan Permata. (2019). Pengembangan media monopoli game untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.

- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. (2016). Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa. *Studi Sosial*, 4(1), 72-80. Diunduh pada 15 Januari 2020 dari [media.neliti.com/media/publications/41067-ID-pengembangan-media-pembelajaran-monopoli-untuk-meningkatkan-minat-belajar-geogra.pdf](http://media.neliti.com/media/publications/41067-ID-pengembangan-media-pembelajaran-monopoli-untuk-meningkatkan-minat-belajar-geogra.pdf)
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2017). *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendrianto. (2017). Pengembangan media pembelajran monopoli tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar. *Tesis*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sunarso, dkk. (2013). *Pendidikan kewarganegaraan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Thobroni, M. & Mustofa, A. (2013). *Belajar & pembelajaran: pengembangan wacana dan praktik pembelajaran dalam pembangunan nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.