

Penerapan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKn Kelas VIII C Smp N 30 Muaro Jambi

*Andres Ariel Ocan¹, Ernita Situmorang², Manja Nisa³, Rosmeri Mei Putri Silalahi⁴,
Imel Syahardila Lanova⁵*

manjanisa14@gmail.com

Universitas Jambi

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran monopoli pada materi budaya nasional kepada peserta didik kelas VIII C SMP 30 Muaro Jambi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)*. Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di kelas VIII C adalah tidak adanya guru PPKn, pembelajaran PPKn yang membosankan, pemberian materi hapalan yang menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam belajar PPKn, oleh karena itu guna meningkatkan minat belajar siswa peneliti menerapkan media pembelajaran monopoli guna meningkatkan minat belajar PPKn di kelas VIII C SMP 30 Muaro Jambi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Minat belajar.

Abstract: *This research aims to apply monopoly learning media to national culture material for class VIII C students at SMP 30 Muaro Jambi. This research uses research and development (R&D) research methods. The problems found by researchers in class VIII C were the absence of a PPKn teacher, PPKn learning was boring, the provision of rote material which caused students to be less interested in learning PPKn, therefore to increase participants' interest in learning the researchers applied monopoly learning media to increase interest. studying Civics in class VIII C at SMP 30 Muaro Jambi.*

Keywords : *Learning Media, Monopoly Game, Interest in Learning*

Pendahuluan

Media pembelajaran menurut Surayya (2012) dalam (Sukmawati, 2022) adalah “alat yang membantu proses berjalannya belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan”. Ketika proses pembelajaran, pendidik diharapkan dapat menciptakan sebuah media belajar mengajar yang dapat meningkatkan minat belajar dari peserta didik. Sedangkan Susanto dalam (Yoga) mengatakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Manfaat dari media pembelajaran adalah membantuk siswa/i mencapai keterampilan, memperoleh informasi terkait pembelajaran, memperkuat pengetahuan, serta meningkatkan rasa percaya diri (Cyntia, 2021).

Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang banyak materi hapalan sehingga siswa sering merasa bosan dan jenuh ketika saat belajar. Dalam pembelajaran PPKn guru masih sering memakai metode ceramah yang mana guru hanya membaca sebuah materi tanpa ada terjadi diskusi serta pandangan materi menurut siswa tersebut. (SR pudjiastuti & I Mukaddam ah; 2023) dalam (Said, 2023;545) “Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan pembelajaran PPKn dinilai kurang efektif serta siswa sulit dalam memahami konsep PPKn sehingga membuat peserta didik kurang minat dalam belajar PPKn”. Oleh karna itu, kreatifitas seorang guru dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa sangat dibutuhkan demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, maka dari itu penulis membuat sebuah media pembelajaran supaya bisa meningkatkan minat belajar PPKn peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran monopoli.

Media pembelajaran monopoli adalah sebuah permainan papan yang mana pemainnya berlomba mengumpulkan kekayaan melalui sistem permainan dengan cara melempar dadu secara bergilir, memindahkan ruang pada papan sesuai angka yang ditentukan oleh dadu, dan menjawab pertanyaan pada kotak – kotak di papan monopoli tersebut (kurniawati, 2021). Sedangkan menurut penelitian Khoirunnisa dkk pada tahun 2015 dalam (Umayah,2019;1025) “Monopoli merupakan permainan yang relatif populer dan mudah dimainkan sehingga dapat menarik perhatian siswa”. Perhatian siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu kunci utama yang memudahkan pemahaman siswa terhadap materi dan berujung pada peningkatan kinerja siswa dikarenakan siswa asik bermain sambil belajar, suasana lebih santai dan tidak membosankan.

Melalui observasi yang dilaksanakan peneliti, ditemukan masalah kurang minatnya pembelajaran PPKn di SMP Negeri 30 Muaro Jambi didalam kelas VIII C dikarenakan guru PPKn yang tidak ada dan digantikan oleh guru bahasa inggris sehingga pembelajaran PPKn monoton dan dinilai membosankan. Maka dari itu penulis menggunakan media pembelajaran monopoli dengan memasukkan sebuah pertanyaan – pertanyaan pilihan ganda maupun esay yang bersangkutan dengan materi PPKn yang mereka pelajari supaya siswa tersebut merasa lebih asik dan santay dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi jenis penelitian dan pengembangan *research and develoment* (R&D) . Metode penelitian yang diterapkan untuk mengembangkan suatu produk tertentu. Model pengembangan yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* .

“Penelitian ini dilaksanakan pada saat semester genap tahun ajaran 2023/2024 dan Penelitian ini dilakukan pada bulan April – Mei di SMP Negeri 30 Muaro Jambi, Lr. Pembibitan, PEMATANG GAJAH, Kec Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi”. Metode pengumpulan data saat penelitian diantaranya: a) metode obsevasi yang dilakukan pada awalan penelitian, dengan mengamati proses pembelajaran siswa/i pada kelas VIII C dan juga memberi materi pembelajaran pada siswa/siswi dan b) dokumentasi digunakan sebagai data perlengkapan dan bukti – bukti bahwa peneliti melakukan penelitian seperti foto – foto aktivitas peneliti dan siswa/siswi di dikelas VIII C di SMP Negeri 30 Muaro Jambi.

Hasil dan Pembahasan

Produk output dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada materi budaya nasional dikelas VIII C SMP Negeri 30 Muaro Jambi .

Tahapan dalam pengembangan produk, yaitu *Analysis, Design, Develoment, Implementation, dan Evaluation* .

a. Analysis (analisis)

berlandaskan pada hasil observasi dan analisis yang peneliti lakukan di dalam kelas VIII C menemukan berbagai permasalahan diantaranya media belajar mengajar yang dimanfaatkan oelh pendidik yaitu media buku cetak atau buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah, dan guru PPKn yang digantikan oleh guru bahasa inggris hal ini lah yang menyebabkan siswa – siswi dikelaskan tersebut belum mampu memhami isi buku sehingga minat belajar siswa pun menurun. Berdasarkan hal tersebut, solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah peneliti melakukan penerapan media pembelajaran di kelas VIII C SMP Negeri 30 Muaro Jambi.

b. Design (perancangan)

Perancangan pada desain dalam media belajar mengajar permainan monopoli meliputi 1). Papan media belajar mengajar permainan monopoli dengan ukuran 60 x 40, 2) dadu, 3) pion, 4) kartu pertanyaan, dan 5) Bintang sebagai penanda pertanyaan berhasil dijawab dengan benar. Penulis juga Menentukan materi dalam permainan, mendesain papan permainan monopoli, menentukan jumlah kotak – kota pada papan monopoli, mencari simbol – simbol yang diletakkan dalam papan monopoli, dan membuat lima kartu simbol yang berisikan sebuah pertanyaan. Pembuatan media pembelajaran monopoli ini didesain menggunakan aplikasi canva.

c. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan yang dilakukan yaitu pembuatan dan penyusunan media pembelajaran yang telah sesuai rancangan yang sudah ditetapkan dengan melalui tahanan dan proses seperti memilih dan memilah bahan dan perlengkapan yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan monopoli sebagai media pembelajaran.

d. Implementation (Penerapan)

Peneliti menerapkan media pembelajaran monopoli di kelas VIII C SMP Negeri 30 Muaro Jambi, sebelum melakukan permainan media monopoli peneliti menjelaskan cara bermain kepada siswa/i VIII C.

Langkah – langkah permainan media pembelajaran monopoli :



1. penulis menjelaskan media pembelajaran monopoli, kegunaan simbol – simbol yang terdapat pada kotak – kotak di permainan monopoli seperti kegunaan simbol “Bintang, Rantai, Pohon Beringin, Banteng, serta Padi dan Kapas”, peneliti menjelaskan kepada siswa/i bahwa didalam simbol tersebut terdapat sebuah pertanyaan pilihan ganda maupun esay yang berhubungan dengan materi budaya nasional.
2. Membagi siswa/i kelas VIII C yang berjumlah 22 menjadi 4 kelompok dalam bermain monopoli guna menciptakan kekompakan peserta didik dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan supaya setiap kelompok dapat mengumpulkan bintang sebanyak – banyaknya.



3. setiap kelompok mengirimkan perwakilannya satu orang maju kedepan untuk bermain monopoli dan berusaha menjawab pertanyaan jika pion nya berhenti di simbol – simbol yang berisikan pertanyaan.



4. setiap perwakilan kelompok yang bisa menjawab pertanyaan – pertanyaan dibalik simbol – simbol maka berhak mendapat sebuah bintang, yang mana bintang ini sebagai penentu kelompok siapa yang banyak menjawab pertanyaan dan kelompok siapa yang menang.



5. permainan monopoli ini berakhir pertanyaan – pertanyaan dibalik simbol – simbol habis. Dan kelompok siapa yang mendapat bintang paling banyak berarti kelompok tersebut banyak dalam menjawab soal – soal budaya nasional dan kelompok tersebutlah yang memenangkan permainan monopoli ini.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dengan menggunakan media pembelajaran monopoli, siswa dikelas VIII C minat belajarnya meningkat dikarenakan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli siswa lebih paham dan mengerti berbagai budaya nasional yang ada di Indonesia.

Pembahasan

Permainan monopoli merupakan permainan yang bisa digunakan menjadi media dalam kegiatan belajar mengajar yang dikombinasi dengan materi yang akan diajarkan oleh peserta didik, permainan monopoli ini sangat menarik dan cocok digunakan kepada siswa/i dikarenakan permainan ini mudah dipahami. Dengan menerapkan media pembelajaran kepada siswa/i bermain sambil belajar diharapkan dapat mengatasi rasa bosan dan bisa meningkatkan minat belajar PPKn siswa/i kelas VIII C di SMP Negeri 30 Muaro Jambi.

Media pembelajaran monopoli yang penulis terapkan di SMP Negeri 30 Muaro Jambi memiliki simbol dalam kotak papan permainan monopoli, simbol start, yang digunakan sebagai awal mulai nya dari sebuah permainan dalam media pembelajaran monopoli ini. Simbol challenge, yang digunakan sebagai tantangan atau hukuman untuk menyanyikan lagu nasional. Simbol bintang, dalam simbol ini terdapat pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan budaya nasional mulai wilayah Jawa tengah, jawa barat, jawa timur, jakarta, sumatra utara, jambi, dan sumtra selatan.

Tanda tanya, menandakan bebas pertanyaan, jika pion perwakilan kelompok peserta didik di dalam kotak tersebut, peserta didik berhak memilih pertanyaan dari lima simbol yang berada dalam media monopoli. Simbol rantai, dalam simbol ini terdapat pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan budaya nasional dari provinsi Bali, sumtra barat, lampung, bengkulu, banten, gorontalo, riau, dan nusa tenggara barat.

Simbol pohon beringin, dalam simbol ini terdapat pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan budaya nasional dari provinsi Maluku utara, nusa tenggara timur, sulawesi barat, banten, papua, dan kalimantan selatan. Simbol beruang, simbol ini menandakan ketika pion berada dalam kotak tersebut itu hanya sebagai numpang lewat saja atau kata lain tempat pemberhentian sementara dan tidak dikasih pertanyaan. Simbol banteng, dalam simbol ini terdapat pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan budaya nasional dari provinsi kalimantan barat, kalimantan utara, sulawesi utara, sulawesi barat, dan sulawesi selatan. Simbol free parking, simbol ini menandakan ketika pion berada dalam kotak tersebut itu hanya sebagai tempat parkir pion dan tidak dikasih pertanyaan. Simbol padi dan kapas, dalam simbol ini terdapat pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan budaya nasional.

Kesimpulan

Media pembelajaran permainan monopoli ini dikembangkan dengan mengacu pada model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahap pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dikembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada materi kelas VIII C budaya nasional. Spesifikasi pengembangan hasil produk, diantaranya 1). Papan media pembelajaran permainan monopoli dengan ukuran 60x40, 2) dadu, 3) pion, 4) kartu pertanyaan, dan 5) Bintang sebagai penanda pertanyaan berhasil dijawab dengan benar. Implementasi media

pembelajaran permainan monopoli sangat cocok apabila dimanfaatkan menjadi media dalam proses belajar mengajar dikarenakan dengan belajar sambil bermain dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII C di SMP Negeri 30 Muaro Jambi.

Daftar Pustaka

- Sukmawati, S., Jamaluddin, J., Renaldi, R., Taufik, T., Tesa, T., Anjelina, A., ... & Aswad, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 680-684.
- Said, AR, Iriansyah, HS, & Huzaefah, O. (2023). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis WEB Google Sites untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN I Teluknaga Tangerang. *Jurnal Kebajikan Kewarganegaraan*, 3 (2), 544-558.
- Cyntia, A. A., Tegeh, I. M., & Ujjanti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 77-84.
- Umayah, R. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Praikem Dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn DI Kelas VII SMP N 1 Jabon Kajian Moral dan Kewarganegaraan, 7(2).
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 1-5.
- Yoga, P., Daningsih, E., & Marlina, R. Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Cabang Cabang Ilmu Biologi Di Sma Kelas X IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(3), 1425-1432.