



Penggunaan Media *Monopoly Education* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Esya Fadilah^{1✉}, Apri Irianto², Susi Hermin Rusminati³

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : esyafadilah@gmail.com¹, apri@unipasby.ac.id², susiherminr@unipasby.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi masalah yang terjadi pada siswa kelas rendah terutama kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda. Adapun rumusan masalah penelitian ini yang pertama yaitu bagaimana penggunaan media pembelajaran *monopoly education*?. Rumusan masalah kedua yaitu bagaimana aktivitas siswa pada penggunaan media pembelajaran *monopoly education*?. Rumusan masalah ketiga yaitu bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *monopoly education*?. Pendekatan yang dipakai penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Data penelitian adalah data kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda. Penelitian menggunakan teknik analisis data kualitatif antara lain reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *monopoly education* sangat membantu siswa dalam pembelajaran, siswa mudah memahami materi yang diajarkan guru dikarenakan penerimaan materi kepada siswa menjadi konkrit tidak abstrak, siswa menjadi aktif bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Respon siswa kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda terhadap penggunaan media *monopoly education* dalam pembelajaran tematik sangat bagus, siswa lebih senang sehingga jika siswa merasa senang saat belajar maka pembelajaran akan menjadi bermakna bagi siswa dan materi yang di terima siswa dapat di ingat dalam memori jangka panjang.

Kata Kunci: media pembelajaran, *monopoly education*, pembelajaran tematik.

Abstract

This research is motivated by problems that occur in lower grade students, especially grade III SD Hang Tuah 10 Juanda. As for the formulation of the problem of this research, the first is how to use monopoly education learning media?. The second problem formulation is how are students' activities in using monopoly education learning media?. The third problem formulation is how do students respond to the use of monopoly education learning media?. The approach used in this research is a qualitative approach. This type of research is a descriptive qualitative research. Research data is qualitative data. The data sources of this research were teachers and third grade students of SD Hang Tuah 10 Juanda. The research uses qualitative data analysis techniques, including data reduction, data presentation, conclusion drawing and verification. The results of this study indicate that the use of monopoly education is very helpful for students in learning, students easily understand the material being taught o the teacher because the acceptance of material to students is not concrete. abstract, students become active in asking questions and have high curiosity. The response of third graders at Hang Tuah 10 Juanda Elementary School towards the use of monopoly education media in thematic learning is very good, students are happier so that if students feel happy while learning then learning will be meaningful for students and the material received by students can be remembered in long-term memory.

Keywords: learning media, monopoly education, thematic learning.

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya penggunaan media pembelajaran yang beragam pada pembelajaran kelas III SD Hang Tuah 10 Juanda, media pembelajaran yang digunakan kurang membantu anak untuk berpikir konkret. Adapun yang membuat peneliti memilih media pembelajaran sebagai topic karena saat ini guru harus pandai dan cerdas dalam membuat media pembelajaran yang inovatif. Guru juga harus berubaya meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran seperti yang dikatakan oleh Arsyad (Pratiwi & Meilani, 2018). Meningkatkan efektivitas penggunaan media ini sangat diperlukan oleh guru karena pembelajaran di SD saat ini bersifat tematik dan teradu yang akan membuat siswa berpikir secara keseluruhan (Fanani et al., 2019). Sedangkan menurut Sanaky (dalam Dewi & Budiana, 2018) media pembelajaran adalah alat atau instrument pengantar untuk menyalurkan informasi. Dengan media pembelajaran yang bermacam-macam peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran berbentuk visual yaitu media belajar yang menggunakan indera mata (Satrianawati, 2018). Selain itu media pembelajaran berbasis visual juga cocok digunakan untuk pembelajaran di kelas rendah. Penggunaan media pembelajaran visual dapat memberikan suatu pembelajaran bermakna yang nantinya akan mudah di ingat oleh anak dan tersimpan dalam memori otak dengan jangka waktu yang cukup lama.

Menurut pendapat David Ausbel (dalam Nurjan, 2016:108) mengatakan belajar bermakna termasuk dalam suatu proses pembelajaran yang menghubungkan antara informasi baru dengan beberapa konsep yang relevan dan bersifat kontekstual. Dengan media pembelajaran berbasis visual akan memudahkan siswa memahami materi yang akan diajarkan sehingga membuat siswa berpikir konkret dan materi yang disampaikan dapat diingat oleh siswa dalam memori jangka panjang. Adapun media pembelajaran memiliki manfaat meningkatkan dan merangsang minat serta motivasi belajar siswa agar senang belajar dan membawa pengaruh baik bagi psikologis anak (S & Rohani, 2018).

Peneliti menerapkan penggunaan *monopoly education* pada pembelajaran tematik kelas III agar dapat bermanfaat bagi siswa. Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti ini media pembelajaran yang dicetak dalam ukuran yang cukup besar, dimana media yang dicetak bertujuan untuk memudahkan guru menyampaikan materi pada siswa dalam proses pembelajaran terutama untuk siswa kelas rendah (Aryani et al., 2019). Adapun manfaat yang dapat diambil dari media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Riyana, 2012:14) antara lain, mengongkritkan konsep yang abstrak bagi siswa, menghadirkan beberapa objek yang berbahaya atau langka dalam lingkungannya, menayangkan objek yang cukup luas ataupun sempit serta memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat ataupun terlalu lambat. Dapat juga dikuatkan dengan adanya pendapat dari Edgar dale (Iswara & Rosnelli, 2015) tentang kerucut pengalaman dimana di sana dijelaskan bahwa semakin konkrit media pembelajaran untuk siswa maka indera yang bekerja salam tubuh siswa semakin banyak dan siswa akan menjadi belajar bermakna.

Peneliti menggunakan media pembelajaran *monopoly education* karena dianggap cocok untuk menjelaskan materi pembelajaran yang bersifat tematik dimana semua materi dalam tematik dapat dijelaskan secara terpadu dan dapat dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Permainan *monopoly* juga efektif dimainkan untuk banyak siswa, seperti pendapat (Irawan, 2017) *monopoly* adalah permainan yang dapat dimainkan 2 sampai 5 orang dengan mengelilingi papan monopoli berdasarkan mata dadu yang dilempar. Sesuai dengan pendapat (Rahayu, 2016) media papan *monopoly* ini memiliki manfaat untuk meningkatkan efektifitas, keatifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas rendah. Namun adapun kelemahan dalam penggunaan media *monopoly* menurut (Susanto et al., 2012) yakni memakan banyak tempat dalam penggunaannya dan juga memakan banyak waktu dan biaya dalam pembuatan medianya.

Adapun penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian pertama oleh (Masnarati, 2020) dengan judul Penerapan permainan monopoli dengan pembelajaran IPS pada peserta didik di sekolah dasar yang bertujuan untuk menganalisis penerapan media monopoli pada pembelajaran IPS.

Penelitian kedua oleh (Prayogo, 2017) dengan judul Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada siswa kelas II SDN Langensari 02 kecamatan ungaran barat yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran. Penelitian ketiga oleh (Sunaikah, 2017) dengan judul pengaruh media permainan monopoli tematik terhadap hasil belajar tema 3 “Benda di Sekitarku” subtema 1 “Aneka Benda di Sekitarku” pembelajaran 1 pada siswa kelas III SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui pengaruh media pada siswa.

Dari teori tersebut peneliti membuat media *monopoly education* untuk siswa kelas III Sekolah Dasar untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan manfaat media pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru. Sehingga jika siswa mudah menerima materi tematik yang disampaikan oleh guru siswa akan lebih pintar dan cerdas karena dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus dan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dimana peneliti melakukan suatu penelitian dari awal hingga akhir pembelajaran dan mengamati berbagai aspek baik antar individu, kelompok dan individu dan juga kelompok dengan kelompok (Sugiyono, 2016). Data dari penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu data primer yang diperoleh dari observasi pada objek dan juga pemberian kuisioner kepada siswa terkait penggunaan media pembelajaran *monopoly education*. Dan juga data sekunder yang dapat diperoleh dari hasil wawancara yang mendalam bersama dengan wali kelas penelitian. Sumber data dari penelitian adalah seluruh siswa kelas III-C SD Hang Tuah 10 Juanda sebagai objek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan ada tiga teknik yaitu yang pertama observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran, yang kedua wawancara untuk mengetahui karakteristik siswa dalam pembelajaran tanpa menggunakan media dan yang terakhir kuisioner untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media yang diberikan pada peneliti. Teknik analisis data yang digunakan dipenelitian ini yaitu menggunakan teknik reduksi data, dimana peneliti merangkum data, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal yang lebih krusial, serta mencari tema dan pola datanya. Dengan menggunakan data yang sudah direduksi maka penyampaian ilustrasi akan lebih jelas, serta memudahkan untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Sedangkan keabsahan data pada penelitian ini adalah triangulasi teknik, dimana peneliti memperoleh data melalui wawancara dan kuisioner, yang selanjutnya data tersebut dicek kembali saat melakukan observasi dengan bukti dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Hasil

Penelitian yang dilakukan pada tanggal 20 November 2021. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, kuisioner dan wawancara. Adapun hasil dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly Education*

Untuk mengetahui penggunaan media *monopoly education* ini pada pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar peneliti melakukan wawancara mendalam kepada guru kelas untuk mengetahui karakteristik siswa pada kelas penelitian dalam pembelajaran menggunakan media dan tidak menggunakan media pembelajaran. Peneliti mengajukan 8 pertanyaan terkait pembelajaran dengan dan tanpa media pembelajaran. Kesimpulan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas adalah siswa kelas III tidak mendapatkan

hasil belajar yang maksimal jika melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran, materi yang disampaikan tidak diterima anak secara maksimal, dan anak tidak akan belajar secara bermakna.

b. Aktifitas Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly Education*

Aktifitas siswa dapat diketahui oleh peneliti melalui observasi saat kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *monopoly education*. Peneliti melakukan pengamatan pada siswa kelas III dengan melihat 4 aspek. Aspek pertama terkait keseriusan siswa dalam pembelajaran. Aspek kedua terkait keaktifan siswa dalam pembelajaran. Aspek ketiga terkait ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Dan aspek terakhir yaitu aspek keempat terkait keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil diatas dapat di sajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Aktifitas Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Monopoly Education*

No	Pernyataan	Responden				
		1	2	3	4	5
Aspek: keseriusan dalam pembelajaran						
1	Siswa melakukan pembelajaran dengan sungguh-sungguh sesuai instruksi guru	0	0	0	0	24
2	Siswa memahami pertanyaan yang diberikan oleh guru	0	0	0	0	24
3	Siswa dapat menjawab semua pertanyaan dari guru dalam proses pembelajaran	0	0	0	2	22
Aspek: keaktifan dalam pembelajaran						
4	Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan media <i>monopoly education</i>	0	0	0	0	24
5	Siswa aktif menjawab tantangan yang ada dalam media <i>monopoly education</i> dalam proses pembelajaran	0	0	0	2	22
Aspek: ketertarikan dalam pembelajaran						
6	Siswa bertanya kepada guru tentang apa yang ingin mereka ketahui lebih dalam	0	0	0	2	22
7	Siswa menunjukkan rasa ingin tahunya terhadap pembelajaran menggunakan media <i>monopoly education</i>	0	0	0	0	24
8	Siswa belajar sambil bermain sesuai instruksi guru	0	0	0	0	24
9	Siswa menunjukkan sikap senang saat melakukan pembelajaran	0	0	0	0	24
Aspek: keterlibatan dalam pembelajaran						
10	Siswa menjawab pertanyaan guru dalam proses pembelajaran dengan tepat	0	0	0	0	24
11	Kegiatan pembelajaran berjalan dengan kondusif sesuai arahan	0	0	0	0	24
12	Siswa dan guru melakukan	0	0	0	0	24

interaksi tanya-jawab

Dengan keterangan:

- 5 : sangat baik
4 : baik
3 : cukup baik
2 : kurang baik
1 : sangat kurang baik

c. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly Education*

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dapat diketahui atau dihitung dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi yang diberikan kepada kelas penelitian berisi 10 soal dengan pilihan ganda “ya” dan “tidak” tentang respon siswa saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *monopoly education*. Dalam pelaksanaan penelitian peneliti memberikan kuisisioner kepada siswa pada akhir pembelajaran bersamaan dengan kegiatan refleksi. Siswa mengisi kuisisioner dengan arahan dan bimbingan dari guru untuk lebih memahami maksud dari pertanyaan pada kuisisioner. Dari penjelasan di atas dapat disajikan data pada tabel berikut:

Tabel 2. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly Education*

No	Pertanyaan	Responden	
		Ya	Tidak
1	Apakah kalian merasa senang belajar sambil bermain <i>monopoly education</i> ?	24	0
2	Apakah kalian ingin selalu belajar menggunakan media <i>monopoly education</i> ?	22	2
3	Apakah kalian lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media <i>monopoly education</i> daripada tidak menggunakan media?	24	0
4	Apakah kalian merasa media <i>monopoly education</i> ini membantu kalian dalam belajar?	24	0
5	Apakah kalian mudah mengingat materi yang diajarkan guru jika menggunakan media <i>monopoly education</i> ?	23	1
6	Apakah kalian paham cara bermain media <i>monopoly education</i> ?	24	0
7	Apakah pada setiap pembelajaran kalian ingin belajar menggunakan <i>monopoly education</i> ?	21	3
8	Apakah kalian perlu bantuan teman untuk memahami materi	22	2

	pembelajaran?		
9	Apakah menurut kalian instruksi guru saat menggunakan media <i>monopoly education</i> sudah jelas?	23	1
10	Apakah media <i>monopoly education</i> membuat kalian menjadi ingin tau banyak hal?	24	0

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Dapat dijabarkan bahwa hasil dari penelitian ini akan dikaitkan dengan rumusan masalah, kemudian dihubungkan dengan teori yang relevan. Peneliti merumuskan 3 pertanyaan penelitian. Pertama terkait penggunaan media pembelajaran *monopoly education*, dimana hasil penelitian mengatakan bahwa media pembelajaran *monopoly education* akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif di bandingkan tidak menggunakan media *monopoly education*. Hal ini bersambungan dengan pendapat (Adhalia & Susianna, 2021) bahwa media pembelajaran yang berbasis visual itu akan memudahkan siswa menangkap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan mereka akan mengalami proses belajar bermakna dengan adanya media pembelajaran berbasis visual.

Pertanyaan peneliti yang kedua terkait aktifitas siswa pada penggunaan media pembelajaran *monopoly education*. Hasil penelitian mengatakan bahwa siswa aktif belajar dengan penggunaan media pembelajaran, jika tanpa penggunaan media pembelajaran siswa lebih pasif.

Pertanyaan peneliti yang ketiga terkait respon siswa pada penggunaan media pembelajaran *monopoly education*. Hasil penelitian mengatakan bahwa respon siswa dalam menggunakan media ini sangat positif, siswa merasa lebih senang belajar sambil bermain dibandingkan belajar tanpa menggunakan media. Dan dari hasil penyebaran kuisioner pada 24 siswa hasil yang di dapat juga siswa lebih senang dan mudah memahami materi jika melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat memudahkan siswa dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru. Dengan media pembelajaran visual siswa memiliki cara berpikir yang konkret sehingga membuat siswa belajar bermakna.

Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti yaitu *monopoly education* ini dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas dan respon siswa dalam pembelajaran cukup baik, siswa senang belajar dengan menggunakan media *monopoly education*, sehingga jika siswa belajar dengan senang materi yang diajarkan jadi mudah diterima. Aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan rasa ingin tahu siswa lebih tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak akan terwujud tanpa adanya dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yang ditujukan kepada keluarga, teman-teman seperjuangan pendidikan guru sekolah dasar angkatan 2018 dan seluruh dosen pendidikan guru sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhalia, D., & Susianna, N. (2021). Keterampilan Pemecahan Masalah, Berpikir Kreatif, Dan Penalaran Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Visual [Problem Solving, Creative Thinking, and Reasoning Skills in Learning Mathematics Using Visual Learning Media]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 17(1), 101. <https://doi.org/10.19166/pji.v17i1.2636>
- Aryani, N. D., Lestari, A., Inayah, A. D., & Kurniasih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Sel (Monosel). *Jurnal Biotek*, 7(1), 27–36.
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA : Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran* (Pertama). UB Press.
- Fanani, A., Susiloningsih, W., Kusmaharti, D., & Atnuri. (2019). *Analisis Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Abad 21* (R. Satianingsih (ed.)). Adi Buana University Press.
- Irawan, D. (2017). Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). *UIN Ar-RANiry*, 2(1), 22.
- Iswara, T., & Rosnelli, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 54–63.
- Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 53(9), 1689–1699.
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar Edisi Revisi* (W. Setiawan (ed.)). Wade Group.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Prayogo, B. (2017). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SD N Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. Skripsi. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. *Unnes*, 110265, 31–32.
- Rahayu, S. (2016). *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Konsep Mol Menggunakan Papan Permainan Monopoli Sebagai Pembelajaran Paikem*. 17(5), 82–88.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran* (R. Malchan (ed.); Rommy Malc). KEMENAG RI.
- S, I. R. K.-K., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM*, Vol. VII, 94.
- Satrianawati. (2018). *MEDIA DAN SUMBER BELAJAR*. CV BUDI UTAMA.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA.
- Sunaikah. (2017). *Pengaruh Media Permainan Monopoli Tematik Terhadap Hasil Belajar Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 1 Aneka Benda Disekitarku Pembelajaran 1 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya*.
- Susanto, A., Raharjo, & Pratiwi, M. S. (2012). Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu*, 1(1), 1–6.