



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
Volume 3 Nomor 1, Juni 2020
P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 02/04/2020

Reviewed : 15/04/2020

Accepted : 20/05/2020

Published : 02/06/2020

Dimas Afif
Kurniawan¹

PENGUNAAN MEDIA BELAJAR MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang dibutuhkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sesuai dengan Kurikulum 13 yang mengharapkan pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Penelitian yang diawali dengan merumuskan masalah, kemudian menelusuri beberapa hasil penelitian yang relevan untuk dianalisis serta menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah ditemukan. 3 hasil penelitian yang telah dianalisis penulis menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta 3 hasil penelitian lain yang telah dianalisis penulis menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena sebelum melaksanakan permainan siswa diminta untuk mempelajari materi dengan baik. Dari hasil meta analisis yang telah dilakukan penulis dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli cukup efektif dan bisa menjadi salah satu pilihan guru untuk dijadikan media saat proses belajar mengajar. Dari penggunaan media ini siswa dapat belajar dan bermain sehingga menambah minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Monopoli, Hasil Belajar, Motivasi Belajar

Abstract

Learning media is one of the important things that teachers and students need in the learning process, in accordance with Curriculum 13 which expects active student-centered learning. This research uses meta-analysis method. The research begins by formulating the problem, then traces some relevant research results to be analyzed and draws conclusions from the results of research that have been found. 3 research results that have been analyzed by the author states that the use of monopolistic learning media can increase student motivation and 3 other research results that have been analyzed by the author state that the use of monopoly learning media can also improve student learning outcomes, because before implementing the game students are asked to learn the material by good. From the results of the meta-analysis that has been done by the writer, it can be concluded that the use of monopolistic learning media is quite effective and can be one of the choices of teachers to be used as media during the teaching and learning process. From the use of this media students can learn and play so as to increase student interest in learning

Keywords: Monopoly learning media, learning outcomes, learning motivation

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana

Alamat email dimasafif48@gmail.com

PENDAHULUAN

Faktor pendukung yang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Dewasa ini banyak peserta didik yang menganggap pembelajaran adalah sesuatu yang membosankan, sehingga menurunkan minat dan mutu belajar peserta didik. (Udin, Nursyam, Isa)

Menurut (Udin, 2008) pencapaian tujuan pembelajaran dapat terselenggara dengan berbagai upaya salah satunya, guru memberikan pengalaman langsung kepada siswa, agar siswa mendapatkan pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna yang diselenggarakan secara menyenangkan, interaktif, memotivasi, dan menantang siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang kepada siswa untuk belajar mandiri, kreatif, meningkatkan bakat, minat, dan psikologis siswa. Hal ini dapat memberikan pengalaman siswa untuk belajar lebih baik dan bermakna. Sedangkan menurut (Nursyam, 2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian (Isa, 2010) menyatakan bahwa daya ingat berupa pengalaman apa yang dilihat 50%, dan diperoleh dari apa yang didengar 20%. Selain itu, pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman penglihatan 83%, serta dari pengalaman pendengaran adalah 11%. Dalam proses pembelajaran, kegunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan nilai siswa. Hasil penelitian (Subroto, 2016) mengemukakan bahwa media pembelajaran monopoli cocok untuk K13 yang mengharap an pembelajaran aktif yang berpusat kepada siswa, untuk menguasai materi sehingga dapat menumbuhkan minat belajar pada siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli pada materi IPA dapat meningkatkan hasil dan keaktifan siswa. Penelitian lain yang dilakukan (Faudany Agustiya, 2017) menyatakan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat menimbulkan pembelajaran yang aktif serta semangat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan Suciati, dkk (2015) pada penelitian "*Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*". Media pembelajaran MONOPOSA memuat gambar yang beragam sesuai dengan materi bahasa Indonesia SD Kelas IV serta semua aspek keterampilan berbahasa.

Menurut (Susanto, 2013) Minat merupakan suatu keadaan ketika seseorang melihat arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan atau kebutuhan sendiri. Jika dihubungkan dengan kegiatan belajar mengajar menurut (Sobandi, 2016) Minat belajar adalah sikap kegemaran pada kegiatan belajar yang dilakukan dengan sungguh - sungguh

Kegunaan media pembelajaran antara lain adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang bisa digunakan salah satunya monopoli mengingat bahwa siswa sd membutuhkan pembelajaran yg menyenangkan sehingga guru dan siswa dapat bermain monopoli dan belajar.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian meta analisis yang bersifat analisis artikel yang menggunkan beberapa hasil penelitian dari beberapa artikel sebagai sumber data yang akan diteliti. Jenis penelitian yang digunakan adalah meta analisis, yaitu penelitian yang menghasilkan informasi berupa peningkatan minat belajar melalui hasil belajar siswa. Menurut Kristin (2016) meta analisis merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara meringkas, mereview, dan menganalisis data dari beberapa hasil penelitian yang terdahulu. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hasil penelitian dari beberapa artikel sebagai sumber data yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan penulis yaitu dengan

menelusuri artikel-artikel pada jurnal *online*, dengan penulisan kata kunci media pembelajaran monopoli, peningkatan hasil belajar, dan peningkatan minat belajar. Penulis mengambil beberapa hasil penelitian yang relevan, valid, hasil penelitian terbaru, dan membahas tentang penggunaan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis data yang dilakukan yaitu dengan cara membandingkan hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli. Setelah itu, penulis menarik kesimpulan atas data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang sudah dilakukan, penulis menemukan 7 hasil penelitian yang relevan, valid, hasil penelitian terbaru, dan membahas tentang penggunaan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

NO.	Topik Penelitian	Peneliti	Peningkatan Hasil/Motivasi Belajar		
			Sebelum	Sesudah	Gain
1.	PENGGUNAAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR	Ria Sartikaningrum <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi...”</i>	3.80	4.64	Naik 0.84
2.	PEMANFAATAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR	Anang Gatot Subroto, R. Bakti Kiswardianta, dan M.S. Djoko Laksana <i>“Pemanfaatan Media Monopoli untuk...”</i>	45% Yang tuntas KKM	75% Yang tuntas KKM	30% peningkatan siswa yang tuntas KKM
3.	MOTIVASI PENINGKATAN MINAT BELAJAR MELALUI MONOPOLI	Faudany Agustiya, Ali Sunarso, dan Sri Haryani <i>“Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students” Motivation and Science Learning Outcomes”</i>	51%	86%	35%
4	PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI TERHADAP HASIL BELAJAR	Mulianingsih <i>“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar...”</i>	83.78% memperoleh nilai dibawah 60.	5.40% memperoleh nilai di bawah KKM.	Presentasi siswa yang mengalami peningkata nilai sebanyak 79.2%

5.	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUPOL	Yuniastuti dan Budiharti <i>“Pengembangan Media Pembelajaran EDUPOL (Edukatif Monopoli)...”</i>	0,637>0,05 menunjukkan bahwa kondisi awal kelas eksperimen dan kontrol.	0,000<0,05 menunjukkan adanya perbedaan kondisi siswa setelah diberikan media EDUPOL	Prestasi kelas kontrol 0,44 berada pada klasifikasi sedang dan di kelas eksperimen adalah 0,72 pada klasifikasi tinggi.
6.	MONOPOLI TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA	Suhendrianto <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi...”</i>	63.133	67.4	Naik 4.627

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Ria Sartikaningrum berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel” menyatakan bahwa produk telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan media mata pelajaran akuntansi. Sesuai dengan tujuan pembuatan media, motivasi belajar siswa meningkat dari yang sebelumnya termasuk dalam kategori “cukup” menjadi “sangat tinggi”.
- b. Penelitian selanjutnya yaitu dari Anang Gatot Subroto, R. Bakti Kiswardianta, dan M.S. Djoko Laksana dengan judul “Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Terbukti dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada aktifitas hasil belajar.
- c. Penelitian selanjutnya Faudany Agustiya, Ali Sunarso, dan Sri Haryani dengan judul “Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students” *Motivation and Science Learning Outcomes*” menyatakan bahwa penelitian dengan menggunakan metode CTL dan media pembelajaran monopoli adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan terbukti kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan pada motivasi belajar dan hasil belajar sains.
- d. Penelitian selanjutnya yaitu dari Mulianingsih dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa di Kelas XII IPS SMA Negeri 4 Depok” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS dengan materi menganalisis transaksi yang terjadi pada perusahaan dagang.
- e. Penelitian selanjutnya dari Yuniasti dan Budiharti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran EDUPOL (Edukatif Monopoli) untuk Meningkatkan Partisipasi dan Prestasi Siswa” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran EDUPOL (Edukatif Monopoli) dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa. Terbukti

dari kondisi siswa kelas kontrol dan eksperimen yang sama mengalami peningkatan pada materi memecahkan masalah yang melibatkan uang.

- f. Penelitian selanjutnya yaitu dari Suhendrianto dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalsri Kec. Wlingi Kab. Blitar” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli tematik pada pembelajaran tematik terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang sudah dibuktikan penulis dengan melakukan observasi serta pemberian angket motivasi belajar siswa menyatakan hasil yang meningkat.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli cukup aktif untuk dapat digunakan guru sebagai salah satu pilihan. 3 hasil penelitian yang telah dianalisis penulis menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya monopoli siswa dapat bermain sekaligus belajar serta menumbuhkan motivasi siswa untuk memenangkan permainan dengan cara memahami semua materi yang ada pada media pembelajaran. Selanjutnya 3 hasil penelitian lain yang telah dianalisis penulis menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiharti, Y. d. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Edupol (Edukatif Monopoli) untuk Meningkatkan Partisipasi dan Prestasi Siswa. *Y Yuniastuti, B Budiharti - Jurnal PGSD Indonesia, 2016 - ojs.upy.ac.id.*
- Faudany Agustiya, d. (2017). Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students' Motivation and Science Learning Outcomes. *F Agustiya, A Sunarso, S Haryani - Journal of Primary Education, 2017 - journal.unnes.ac.id.*
- Isa, A. B. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa,”. *A Isa - Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 2010 - journal.unnes.ac.id.*
- Kristin, F. (2016). ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD. *F Kristin - ... Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian ..., 2016 - jurnal.stkippersada.ac.id.*
- Mulianingsih. (2014). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN. *T Harjawati - repository.uinjkt.ac.id.*
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *A Nursyam - Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan ..., 2019 - jurnal.iain-bone.ac.id, 2-8.*
- SARTIKANINGRUM, R. (2013). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN. *R Sartikaningrum - Skripsi S1 Fakultas Ekonomi Universitas ..., 2013 - eprints.uny.ac.id.*
- Sobandi, S. N. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *S Nurhasanah, A Sobandi - Jurnal Pendidikan Manajemen ..., 2016 - ejournal.upi.edu, 128-135.*
- Subroto, d. (2016). Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan

Tahun Pelajaran 2015/2016. *AG Subroto, RB Kiswardianta... - Florea: Jurnal Biologi ...*, 2016 - *e-journal.unipma.ac.id*, 49-54.

Suhendrianto. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MIN TEGALASRI KEC. WLINGI KAB. BLITAR. *S Suhendrianto - 2017 - theses.uin-malang.ac.id*.

Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.

Udin, S. W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Karya.