

Volume 9 Nomor 1 April 2024

E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI
JURKAMI

JURKAMI

**VOLUME 9
NOMOR 1**

**SINTANG
APRIL
2024**

**DOI
10.31932**

**E-ISSN
2541-0938
P-ISSN
2657-1528**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP PANCA SETYA 1 SINTANG**

Nina Mariana¹, Dessy Triana Relita[✉], Anna Marganingsih³

Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia¹²³

[✉]Corresponding Author Email: dssytriana.relita@gmail.com

Author Email: ninamariana7812@gmail.com¹, amargningsih@gmail.com³

Abstract:

Article History:

Received: February 2024

Revision: March 2024

Accepted: March 2024

Published: April 2024

Keywords:

Development;

Instructional Media;

Monopoly;

Social Sciences Subjects

Success in the learning process is very dependent on the availability of learning media that supports the achievement of learning objectives. Well-designed learning media has the potential to have a positive impact in developing students' potential. One of the effective tools in the learning process is the Monopoly game media. This research uses a Research and Development approach with the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research sample consisted of 28 students from class VIII C. Data analysis involved evaluation by media experts and product users, using percentage intervals to assess the suitability of the product. The results of the development research show that the Monopoly learning media is suitable for use, with a validation rate of media experts of 87.6%, material experts of 86.3%, and learning practitioners of 81.33%. Small group trials and field trials showed a high level of feasibility, with percentages of 94.9% and 81.33% for student learning completion. Based on the results of this assessment, it can be concluded that the Monopoly learning media is very suitable for use in learning social studies subjects.

Abstrak:

Sejarah Artikel

Diterima: Februari 2024

Direvisi: Maret 2024

Disetujui: Maret 2024

Diterbitkan: April 2024

Kata kunci:

Pengembangan;

Media Pembelajaran;

Monopoli;

Mata Pelajaran IPS

Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat tergantung pada ketersediaan media pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik berpotensi memberikan dampak positif dalam mengembangkan potensi siswa. Salah satu alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran adalah media permainan Monopoli. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development dengan model ADDIE, yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Sampel penelitian terdiri dari 28 siswa kelas VIII C. Analisis data melibatkan evaluasi oleh ahli media dan pengguna produk, menggunakan interval persentase untuk menilai kelayakan produk. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli layak digunakan, dengan tingkat validasi ahli media sebesar 87,6%, ahli materi sebesar 86,3%, dan praktisi pembelajaran sebesar 81,33%. Uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan persentase sebesar 94,9% dan 81,33% untuk ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS.



How to Cite: Mariana, N., Relita, D.T., Marganingsih, A. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Panca Setya 1 Sintang*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 9 (1) DOI : 10.31932/jpe.v9i1.3302



PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang paling pokok dalam Pendidikan. Humrey (dalam Yusuf, 2018) mengemukakan bahwa Pendidikan adalah sebuah penambahan keterampilan atau pengembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman sebagai hasil latihan, studi atau pengalaman. Pendidikan memegang peran yang sangat penting untuk generasi mendatang. Perihal ini diatur dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pembelajaran Nasional. (Setiawan, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang dimaksud menunjuk pada adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri individu menuju ke hal yang lebih baik.

Selama proses pembelajaran terjadi maka siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran dan membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung selama proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Bunyamin (2021) menyatakan bahwa Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung, seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dicapai dengan

menyediakan media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Aqib (dalam Hasan *et al.*, 2021) mengemukakan bahwa Media Pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa". Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Gunawan & Ritonga (2019) Media pembelajaran merupakan alat dan wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dapat memudahkan bagi guru dalam menyampaikan materi dalam bentuk media secara efektif dan efisien. (Hasan *et al.* 2021) mengemukakan bahwa "Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran". Suwarna *et al.* (dalam Gunawan & Ritonga, 2019) mengemukakan manfaat penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat terjadi di manapun dan kapanpun, sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Arsyad (dalam Batubara, 2020) mengemukakan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran bahwa Meningkatkan kemampuan pendidik,



meningkatkan mutu pembelajaran, memenuhi kebutuhan siswa, dan memenuhi tuntutan paradigma baru. Berdasarkan pernyataan beberapa ahli diatas dapat mengidentifikasi bahwa media pembelajaran dapat berfungsi meningkatkan dan memperluas pengetahuan, sebagai alat komunikasi, menghemat waktu dalam penyampaian pesan, sebagai sarana pemecahan masalah, dan pengembangan diri.

Berdasarkan hasil obsevasi didapatkan keterangan bahwa media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah pada mata pelajaran IPS berupa peta, globe, atlas, *projector*, maupun gambar – gambar untuk media pembelajaran IPS. *Projector* menjadi salah satu media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru pada mata pelajaran IPS yang tersedia di setiap kelas. Sedangkan untuk media pembelajaran lainnya digunakan secara berkala sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan.

Penelitian ini didukung penelitian terdahulu dari (Costarica & Vebrianto, 2022) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Struktur Bumi Untuk Siswa SMP/MTs”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi yang dikembangkan diperoleh persentase rata-rata 86% dengan kategori sangat layak, penilaian dari ahli materi diperoleh *persentase* rata-rata yakni 76% dengan kategori sangat valid diuji cobakan dilapangan. Penelitian dari Anggraini & Kristin (2022) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai validasi ahli materi sebesar

87,5% dengan kriteria “Sangat Layak”, nilai validasi dari ahli media sebesar 89,3% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil analisis motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli sebesar 42,3% dengan kriteria “Rendah” dan setelah menggunakan media pembelajaran monopoli sebesar 87,97% dengan kriteria “Tinggi”.

Kegiatan belajar mengajar harus dilakukan secara bervariasi lewat penggunaan media pembelajaran yang menarik siswa untuk aktif. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi dalam metode pembelajaran. Media pembelajaran yang dikemas dengan baik akan memberikan dampak positif dalam memajukan potensi pada diri siswa, sistem pengajaran dan pembelajaran yang diperlukan menggunakan alat bantu, salah satunya adalah menggunakan media permainan monopoli. Deviana & Prihatnani (dalam Karnia, 2018) menyatakan bahwa terdapat beberapa media permainan yang telah digunakan untuk proses latihan soal salah satunya yaitu monopoli. Permainan monopoli merupakan papan permainan yang di dalamnya terdapat petak dan setiap pemain bisa membeli lahan pada petak tersebut sesuai dengan harga yang tertera.

Media pembelajaran Monopoli memiliki manfaat dalam mendukung proses belajar mengajar baik bagi guru maupun bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan variasi pembelajaran yang baru agar tidak monoton. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru dalam penanaman kemandirian anak, penyampaian pembelajaran yang menarik, mendidik, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli. Menurut Batubara (2020),



penggunaan media pembelajaran dapat melatih psikomotorik siswa dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran, seperti mengamati, mengumpulkan informasi, menganalisis, mencoba, dan mengkomunikasikan informasi yang diperoleh.

Permainan Monopoli dipilih karena media permainan tersebut sesuai dengan materi yang akan disampaikan, karakteristik belajar siswa, dan analisis kebutuhan siswa agar lebih memahami materi. Permainan Monopoli secara umum mencakup berbagai kegiatan ekonomi, seperti transaksi jual beli, keberadaan lembaga perbankan, dan semua komponen kegiatan ekonomi yang terkait dengan permainan Monopoli lainnya. Permainan Monopoli dilakukan secara berkelompok, dimana biasanya dimainkan oleh 2–5 orang yang duduk mengelilingi papan Monopoli. Setiap peserta memiliki bidak yang akan dipindahkan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilemparkan, dan bila mendapat jumlah mata dadu yang sama, peserta akan mendapatkan kesempatan tambahan. Perjalanan bidak dimulai dari kotak start, kemudian berputar dan kembali ke start. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penjualan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Permainan Monopoli dapat membantu anak bersosialisasi dengan teman-temannya karena permainan Monopoli dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, atau secara berkelompok. Desain permainan Monopoli disesuaikan dengan kemampuan, kurikulum, serta materi yang akan disampaikan. Guru dapat memvariasikan model permainan Monopoli agar siswa lebih terampil dalam

menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Dengan permainan monopoli siswa belajar hal – hal baru dan tantangan dapat diaplikasikan melalui permainan. Hal tersebut disimpulkan oleh Khoiron & Rezania (dalam Kurniawati *et al.* 2021) bahwa “Melalui media monopoli pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain”. Media monopoli dalam penelitian dikembangkan menggunakan desain ADDIE diasumsikan pada mata pelajaran IPS, Validator sesuai dengan bidang yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran.

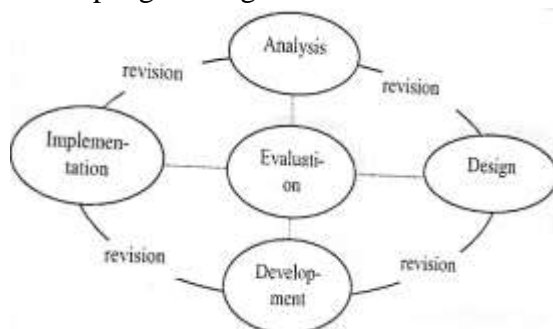
Meskipun banyak penelitian telah dilakukan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar dan aktivitas belajar, namun masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang belum terselesaikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli dalam pembelajaran IPS yang disesuaikan dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka Belajar. Selain itu, perlu juga dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan media pembelajaran Monopoli terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Penelitian pengembangan media pembelajaran Monopoli ini diharapkan memberikan wawasan penting tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran Monopoli dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktifitas siswa dan hasil belajar siswa, sehingga dapat memberikan kontribusi yang berarti terkait penggunaan media pembelajaran Monopoli dalam pembelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka Belajar.



METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan, atau yang dikenal dalam Bahasa Inggris sebagai Research and Development, adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dihasilkan. Dengan menggunakan pendekatan R&D, penelitian ini mengintegrasikan aspek-aspek tersebut dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE



Gambar 1

Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Branch, 2009

Model pengembangan ADDIE terdiri atas *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket atau kuesioner, observasi, soal tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan mengubah penilaian produk pengembangan media

pembelajaran monopoli pada mata pelajaran IPS kelas VIII dari bentuk kualitatif menjadi bentuk kuantitatif.

Tabel 1. Pedoman Kriteria Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Sugiyono, 2019

Menghitung skor rata – rata penilaian menggunakan rumus: $\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$ keterangan: \bar{x} adalah skor rata – rata, $\sum x$ adalah jumlah skor, dan N adalah jumlah responden. Skor rata – rata keseluruhan = Jumlah skor rata – rata + banyak aspek.

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Sumber: Arikunto (Azahrah, *et al.* 2021)

Dimana P merupakan Hasil persentase; F merupakan Jumlah perolehan skor; dan N merupakan Jumlah keseluruhan skor total

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengevaluasi aspek teknis dan kebermanfaatan media pembelajaran, dengan menggunakan indikator-indikator yang telah ditetapkan. sedangkan penilaian oleh ahli materi dilakukan untuk mengevaluasi aspek isi dan tujuan dari media pembelajaran. Proses analisis data melibatkan penilaian dari ahli media dan juga tanggapan dari pengguna produk, yang dievaluasi menggunakan persentase. Kriteria penilaian oleh para pakar dan tanggapan dari pengguna media menggunakan interval persentase. Produk yang dikembangkan dianggap sangat layak jika memperoleh persentase antara 81-100%, layak jika antara 71-80%, cukup jika antara 61-70%, kurang jika antara 51-60%, dan sangat kurang layak jika persentase antara 0-50%.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Ahli Media dan Pengguna Media

Interval Kriteria Penilaian Pakar		Interval Tanggapan Pengguna	
Skor	Kriteria	Persentase	Kriteria
5	Sangat Layak	81-100%	Sangat Layak
4	Layak	71-80%	Layak
3	Cukup	61-70%	Cukup
2	Kurang	51-60%	Kurang
1	Sangat Kurang Layak	0-50%	Sangat Kurang Layak

Sumber: Dimodifikasi peneliti, 2023

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk Media Pembelajaran Monopoli pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII, dengan fokus pada materi pembelajaran Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN. Pengembangan produk Media Monopoli didasarkan pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Data hasil pelaksanaan seluruh prosedur pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dijabarkan secara rinci untuk setiap tahapannya.

Tahap Analisis (*Analysis*). Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam belajar dan pengembangan pembelajaran yang efektif disesuaikan dengan konsep belajar yang diperlukan siswa dalam proses pembelajaran. Tahap ini terdiri atas 3 analisis.

Pertama, Analisis Kebutuhan Siswa. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa, SN dan DN menunjukkan minat yang baik dalam mata pelajaran IPS terbukti dari pernyataan mereka bahwa lebih tertarik pada proses pembelajaran yang menggunakan media. F dan ML

mengakui bahwa mereka memiliki kesulitan dalam memahami beberapa materi dalam pembelajaran IPS jika hanya melalui bacaan dan penjelasan. VN mengungkapkan bahwa belajar menggunakan media dan memahami kebutuhan belajar siswa dapat meningkatkan semangat belajar dan membantu siswa dalam mencapai pemahaman yang lebih baik dalam mata pelajaran IPS.

Kedua, Analisis Kurikulum. Tahap ini peneliti membuat model dengan menyesuaikan pada kurikulum yang ditetapkan di sekolah yaitu K13 yang berpusat pada siswa.

Ketiga, Analisis Indikator Soal dan Kompetensi Dasar. Indikator soal yang dikembangkan dalam penelitian ini sesuai dengan RPP materi KD 4.3 tentang Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN.

Tahap Desain (*Design*). Tahap ini terdiri atas 2 kegiatan, pertama Perencanaan Desain Media Pembelajaran. Desain awal media pembelajaran pada tahap ini mendesain konsep media pembelajaran monopoli, dimulai dari bentuk papan monopoli, mendesain kartu pertanyaan, kartu pintar, kartu bonus dan kartu kesempatan.





Gambar 2

Desain Konsep Media Pembelajaran Monopoli

Sumber: Hasil pengembangan dengan dimodifikasi Peneliti, 2023

Tahap kedua yaitu Penyusunan Aturan Main. Aturan main media monopoli terdiri atas 1) Papan permainan diletakkan di atas meja. Kartu pertanyaan, kartu pintar, kartu bonus dan kartu kesempatan diletakkan terbalik di atas meja; 2) Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok masing-masing beranggotakan 4-6 orang; 3) Tiap pemain diberi uang sebanyak Rp 250.000; 4) Masing-masing anggota kelompok melakukan cabut undi untuk menentukan urutan yang akan bermain terlebih dahulu; 5) Pemain melemparkan dadu, kemudian mulai berjalan di petak *start* dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka di mata dadu; 6) Pemain boleh membeli tanah bangunan setelah melewati garis *start* 1 putaran; 7) Pemain yang berhenti pada petak mengambil kartu yang teratas, kemudian menjawab pertanyaan yang tertera di kartu tersebut; 8) Pemain yang berhenti pada tanah yang sudah ada pemiliknya, maka wajib membayar sewa.

Media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena membuatnya menjadi lebih menarik dan bermakna. Pendidik seharusnya memilih dengan bijaksana dan menggunakan media pembelajaran yang efektif untuk

mendukung pembelajaran (Buda et al. 2022). Pendidik harus memilih media pembelajaran yang menarik minat siswa dan memperhatikan perannya dalam menarik perhatian siswa. Berdasarkan masukan validator dan minat siswa, serta untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga Media Pembelajaran Monopoli diperbaiki lagi dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 3

Rancangan Media Pembelajaran Monopoli

Sumber: Hasil pengembangan dengan dimodifikasi Peneliti, 2023

Sedangkan Kartu Papan Monopoli yang didesain seperti berikut:



Gambar 4.

Kartu Pertanyaan, Kesempatan, Pintar, dan Kartu Bonus

Sumber: Hasil pengembangan dengan dimodifikasi Peneliti, 2023

Tahap Pengembangan (Development). Tahap ini terdiri atas 2 kegiatan. Pertama yaitu Pembuatan Produk. Tahap ini mengaplikasikan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, semua rancangan kemudian didesain dalam produk permainan monopoli dengan

menggunakan *Canva*. Papan monopoli didesain berbentuk persegi empat dengan ukuran Panjang 50 cm dan lebar 50 cm, huruf yang digunakan adalah *Open Sans Extra Bold* ukuran 16.

Kedua yaitu Validasi. Validasi penilaian kelayakan awal produk dilakukan oleh pakar yang sesuai dengan bidangnya yaitu, ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran. Hasil Validasi Ahli Media menunjukkan hasil penilaian ahli media dengan rata-rata persentase sebesar 87,6% kategori sangat layak. Dengan rincian Efisiensi media 95%, Keakuratan media 95%, Estetika 80%, Ketahanan Media 80%, Tampilan 93%, Penyajian 90%, Keamanan bagi Siswa 80%.

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa kriteria penilaian aspek kelayakan isi memperoleh skor sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, aspek kelayakan penyajian mendapatkan skor sebesar 85%, juga masuk dalam kategori sangat layak. Sementara untuk aspek penilaian kontekstual, skornya mencapai 80%, yang masuk dalam kategori layak. Dengan rata-rata persentase sebesar 86,3% dari jumlah skor, dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan dalam produk media pembelajaran Monopoli sangat layak digunakan.

Hasil validasi dari praktisi pembelajaran menunjukkan nilai kelayakan isi sebesar 84%, bahasa sebesar 80%, dan

penggunaan sebesar 80%. Dengan rata-rata persentase sebesar 81,33%, dapat disimpulkan bahwa produk tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan hasil validasi dari praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Monopoli memiliki kelayakan yang sangat baik untuk digunakan dalam konteks pembelajaran.

Tahap Implementasi (*Implementation*). Tahap ini meliputi kegiatan Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Lapangan. Pada uji coba kelompok kecil siswa dipilih secara random di kelas VIII C dengan memilih 10 orang dari 28 siswa Sekolah Menengah Pertama. Pada respon siswa terhadap media monopoli terdapat alternatif jawaban dengan keterangan “Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju” yang diberikan. Total skor sebesar 911 dengan skor maksimal sebesar 1.000 dan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 91,1% dengan kriteria sangat baik Tahap uji coba lapangan sebanyak 21 orang siswa di kelas VIII B. Hasil penilaian rekapitulasi uji coba lapangan terhadap media monopoli dengan jumlah skor keseluruhan sebesar 1.899 dan skor maksimal yang diharapkan 2.000 rata-rata persentase 94,9% kriteria sangat layak.

Tahap Evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil akhir dari respon siswa.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Akhir Penilaian Respon Siswa

Keterangan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Rata-Rata Persentase	Kategori
Uji Coba Kelompok Kecil	911	1.000	91,1%	sangat baik
Uji Coba Lapangan	1.899	2.000	94,9%	sangat baik

Sumber:

Berdasarkan rekapitulasi penilaian respon siswa diperoleh hasil penilaian dari

uji coba kelompok kecil, jumlah skor yang diperoleh adalah 911 dari skor maksimal



1.000, dengan rata-rata persentase mencapai 91,1%, yang mengindikasikan kategori yang sangat baik. Sementara itu, pada uji coba lapangan, jumlah skor yang diperoleh adalah 1.899 dari skor maksimal 2.000, dengan rata-rata persentase mencapai 94,9%, juga mendapatkan kategori yang sangat baik.

Evaluasi soal tes digunakan untuk mengukur pencapaian ketuntasan yang telah ditetapkan. Dari evaluasi terhadap 26 responden yang dinilai, diperoleh hasil sebagai berikut: nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 75, sementara nilai tertinggi mencapai 90. Total nilai yang diperoleh siswa adalah 2.125 dari skor maksimal 2.500, dengan rata-rata nilai siswa dalam penelitian ini mencapai 81,73. Keseluruhan total nilai siswa dengan rata-rata 81,73 masuk dalam kategori sangat baik, yang berarti melebihi kriteria ketuntasan minimal sebesar 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa dalam penelitian ini telah memenuhi ketuntasan yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran IPS siswa kelas VIII menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada perolehan skor rata-rata secara keseluruhan ahli media sebesar 87,6% dengan kategori sangat layak, ahli materi 86,3% dengan kategori sangat layak, praktisi pembelajaran 81,33% dengan kategori sangat layak. Media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran IPS sangat layak ditunjukkan pada hasil ketuntasan belajar sebesar 81,73% dengan kategori nilai sangat baik.

Hasil pengembangan media ini, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian yang relevan memperoleh hasil sangat baik. Penelitian Helena Costarica & Rian Vebrianto (2022) menunjukkan bahwa

media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi diperoleh persentase rata-rata 86% dengan kategori sangat layak, penilaian dari ahli materi diperoleh persentase rata-rata yakni 76% dengan kategori sangat valid diuji cobakan dilapangan. Pada tahap uji praktikalitas mendapatkan skor penilaian rata-rata 91% dengan kategori valid, berdasarkan respon siswa diperoleh hasil persentase sebesar 82,5% dengan kategori sangat baik.

Penelitian Debbi Wulandari Ginting (2022) mengungkapkan bahwa penilaian oleh ahli materi pada tahap I mencapai 65%, kemudian meningkat menjadi 91,4% pada tahap II. Sementara itu, penilaian ahli media pada tahap I juga mencapai 65%, yang kemudian meningkat menjadi 100% pada tahap II. Penilaian guru pada tahap I mencapai 75,3%, meningkat menjadi 86,8% pada tahap II. Respon siswa terhadap media pembelajaran monopoli mencapai 89,6%, dikategorikan sebagai sangat baik. Media pembelajaran monopoli pada materi potensi sumberdaya hutan di Indonesia untuk kelas VII di SMP Negeri 3 Tigapanah dianggap efektif, ditunjukkan oleh ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 83,33%. Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-negara ASEAN di SMP Panca Setya 1 Sintang layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS kelas VIII. Penilaian ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan hasil ketuntasan belajar yang sangat baik mendukung kesimpulan tersebut. Dengan skor rata-rata validasi ahli media sebesar 87,6%, ahli materi sebesar 86,3%, praktisi pembelajaran sebesar 81,33%, serta respon siswa yang tinggi dengan persentase rata-rata 91,1% pada uji coba kelompok kecil



dan 94,9% pada uji coba lapangan, media pembelajaran monopoli secara keseluruhan dinilai sangat baik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas VIII di SMP Panca Setya 1 Sintang, sesuai dengan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan.

Hasil dari pengembangan media ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran Monopoli, yang dibangun melalui model ADDIE untuk materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-negara ASEAN, menunjukkan kelayakan yang sangat baik untuk konteks pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan efektivitas media pembelajaran Monopoli dalam meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar mereka. Temuan ini menguatkan keyakinan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media, terutama dengan memanfaatkan permainan Monopoli, dapat menjadi pilihan yang efektif dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran siswa.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah pengembangan media pembelajaran Monopoli pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Panca Setya 1 Sintang mengikuti model *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Selain itu, media pembelajaran Monopoli tersebut dinilai sangat layak oleh ahli media (87,6%), ahli materi (86,3%), dan praktisi pembelajaran (81,33%). Respons siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan juga menunjukkan kelayakan yang sangat baik dengan persentase 91,1% dan 94,9% secara berurutan. Implikasi penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Monopoli efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SMP Panca

Setya 1 Sintang. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas cakupan penelitian ke sekolah lain untuk memperoleh generalisasi yang lebih luas, serta mengevaluasi pengaruh jangka panjang penggunaan media pembelajaran Monopoli terhadap prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azahrah, F., Afrinaldi, R., & Fahrudin, F. (2021). Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada SMA Kelas X Se-Kecamatan Majalaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 531-538. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5209565>.
- Batubara, H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Buda, G.T., Relita, D.T., Thoharudin, M. 2022. *Pengaruh Media Konten YouTube Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 1 Belimbing Hulu*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 7 (3) DOI : 10.31932/jpe.v7i3.2098
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta Selatan: UPT IHAMKA Press.
- Gunawan, & Ritonga. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Pres.
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Dr., Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan Media*



Pembelajaran. Cetakan Pertama.
Tahta Media Group. ISBN: 978-623-96623-8-7

Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860-873.

Relita, D. T., & Karnia. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMP 3 Satu Atap Boyan Tanjung.* *JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2).

Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran.* Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan.* Palopo: Kampus IAIN Palopo.

