

Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Pada Materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi Pada Siswa SMP Dharma Wanita Pare Kabupaten Kediri

Permata Valenta¹, Efa Wahyu Prastyaningtyas², Elis Irmayanti³

^{1,2,3}Universitas Nisantara PGRI Kediri

permatavalenta0@gmail.com, efawahyu@unpkdr.ac.id, elis@unpkediri.ac.id

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi pendidik dan peserta didik, dimana kurangnya pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran dan peserta didik yang sulit memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Oleh sebab itu solusi yang tepat dalam menghadapi permasalahan tersebut adalah dengan menyusun media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental dengan siswa kelas VII yang berjumlah 23 orang sebagai subjek penelitian. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli valid dengan skor 96% oleh ahli media, valid dengan skor 84% oleh ahli materi. Kepraktisan media monopoli dinyatakan praktis dengan skor 84% oleh guru dan dinyatakan praktis dengan skor 93% oleh siswa. Keefektifan media monopoli juga dinyatakan efektif dengan skor rata-rata saat pretest memperoleh 57 % dan saat posttest 84%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penyusunan media pembelajaran monopoli memenuhi standar validitas, efektivitas, dan kemudahan penggunaan.

Kata Kunci : Media monopoli, Aktivitas Kegiatan Ekonomi, Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan.

Preparation of Monopoly Based Learning Media on Economic Activities Material for Dharma Wanita Middle School Students in Pare, Kediri Regency

Abstract: This research aims to solve problems faced by educators and students, where there is a lack of educators presenting learning material and students having difficulty understanding material provided by educators. The right solution is to develop learning media. This research used a quasi-experimental method with 29 class VII students as subjects. Findings show that the application of monopoly learning media is valid with a score of 96% by media experts, valid with a score of 84% by material experts. The practicality of monopoly media was declared practical with a score of 84% by teachers and practical with a score of 93% by students. The effectiveness of monopoly media was declared effective with an average pretest score of 57% and posttest 84%. From these results it can be concluded that the preparation of monopoly learning media meets standards of validity, effectiveness, and ease of use.

Keywords: Monopoly media, Economic Activities, Validity, Practicality, Effectiveness.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik dapat dengan aktif mengasah potensi yang ada dalam dirinya. (Annisa, 2022). Penggunaan inovasi dalam pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dimana proses ini mendorong siswa agar mau terlibat dalam kegiatan belajar secara langsung. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan zaman dan tuntutan kurikulum. Kurikulum dibuat untuk menciptakan lingkungan belajar yang fokus pada siswa dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa (Heni Susanti et al., 2024). Melalui hal ini salah satu upaya yang dilakukan dengan menyusun metode pembelajaran

yang inovatif dan menarik bagi siswa. Siswa dapat mengasah berpikir kritis dan keterampilan menyelesaikan tantangan melalui pembelajaran kreatif (Purwadhi, 2019).

Salah satu tantangan umum yang dihadapi oleh guru adalah menentukan metode penyampaian materi pembelajaran supaya menarik dan dapat mengambil perhatian siswa, terutama dalam mata pelajaran yang mungkin dianggap sulit oleh sebagian siswa contohnya kesulitan dalam menghubungkan teori dengan praktik kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterbatasan dalam penguasaan keterampilan analisis siswa juga bisa menjadi hambatan tersendiri untuk siswa memahami materi yang diberikan, apalagi jika proses pembelajaran sering kali dianggap membosankan. Sehingga mereka kehilangan minat dan motivasi dalam belajarnya (Lestari et al., 2021). Suasana belajar yang menyenangkan dengan metode berbeda secara tidak langsung akan memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir secara kreatif dan kritis (Umamah et al., 2019). Interaksi atau hubungan komunikasi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar tentunya membutuhkan metode pendekatan yang tepat dan efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan yaitu dengan menyusun media pembelajaran menarik dan memperkenalkan metode pembelajaran menyenangkan.

Menurut (Wulandari et al., 2023) media pembelajaran bisa membantu permasalahan yang umum dihadapi oleh pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan dan memahami materi. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Dharma Wanita Pare dengan mewawancarai guru mata pelajaran IPS dimana guru menyampaikan bahwa selama proses belajar mengajar memang belum pernah menggunakan media pembelajaran khusus untuk materi aktivitas ekonomi. Pembelajaran yang dilakukan masih dominan menggunakan metode ceramah dan diskusi biasa. Menurut guru terkadang siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dimana siswa cenderung cepat bosan dan kurang aktif saat proses belajar mengajar. Sehingga hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa. Guru juga menyatakan bahwa siswa sepertinya sangat tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Akibatnya, prestasi belajar mereka tidak optimal dan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran menurun. Berikut adalah penurunan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli :

Tabel 1. Penurunan Hasil Belajar

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
≥ 75 (Tuntas)	4 Siswa	Mencapai KKM
< 75 (Belum Tuntas)	19 siswa	Dibawah KKM/belum memahami materi
Total	23 Siswa	Kelas VII

Terbatasnya penggunaan media menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan kurangnya minat belajar (Rohmatillah, 2023). Selain itu, media pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif gagal membangkitkan rasa ingin tahu siswa, karena itu penting untuk menciptakan lingkungan belajar, maka sangat penting untuk melakukan penyusunan media dan memperkenalkan media pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif guna meningkatkan motivasi, dan prestasi belajar pada siswa.

Media pembelajaran merupakan alat atau fasilitas yang berperan dalam mendukung kegiatan belajar-mengajar, mendorong semangat belajar siswa, serta segala hal baik berupa objek maupun lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sepanjang proses pembelajaran berlangsung (Moto, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sangat penting untuk

menunjang pemahaman dan menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran monopoli. Media pembelajaran monopoli merupakan media yang digunakan untuk proses belajar mengajar, dimana proses tersebut bertujuan agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bervariasi.

Selain itu, penyusunan media pembelajaran berbasis monopoli memberikan pengalaman belajar dengan lebih bermanfaat di mana siswa tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga ikut aktif terlibat dalam kegiatan belajar seperti berkolaborasi dengan teman sekelompok, berkompetisi dalam menjawab pertanyaan dan berinteraksi satu sama lain supaya dapat menambah pengalaman pembelajaran. Selain itu, media ini juga dipakai supaya hasil belajarnya bisa maksimal, jadi apa yang diinginkan dari proses belajar benar-benar tercapai. (Kurniawati, 2021). Pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan menggabungkan permainan dalam proses kegiatan belajar (Suci Hanifah Nahampun et al., 2024). Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis monopoli, pendidik mampu menyajikan materi yang rumit dengan cara lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa, serta membuatnya lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimental*. Penelitian *Quasi Eksperimental* adalah metode ini melibatkan pemberian perlakuan tertentu oleh peneliti kepada subjek penelitian, kemudian mengamati dan menganalisis perubahan yang terjadi sebagai hasil dari perlakuan tersebut (Abraham & Supriyati, 2022). Model dalam penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design* yang terdiri dari tahapan sebagai berikut :

Tabel 2. Tahapan Kegiatan Penelitian

No.	Tahapan Penelitian	Deskripsi Kegiatan	Output yang Diharapkan
1	Analisis Kebutuhan Awal	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran 	Data hasil wawancara guru dan hasil identifikasi masalah pembelajaran
2	Rancangan/Desain	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun desain media monopoli Merancang materi yang sesuai dengan kurikulum merdeka 	Produk media monopoli disesuaikan dengan materi aktivitas kegiatan ekonomi
3	Validasi Ahli	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media yang disusun. 	Skor hasil validasi, komentar, saran, kritik dari para ahli
4	Pretest	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tes awal kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media 	Data hasil pretest siswa sebagai pengukuran awal
5	Intervensi	<ul style="list-style-type: none"> Melaksanakan pembelajaran menggunakan media monopoli pada materi aktivitas kegiatan ekonomi 	Proses pembelajaran sesuai dan respon siswa terhadap media monopoli

6	Posttest	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tes akhir kepada siswa untuk melihat perbedaan hasil belajar setelah perlakuan. 	Data hasil posttest sebagai perbandingan setelah perlakuan dilakukan.
---	----------	---	---

Penelitian *Quasi eksperimental* adalah salah satu pendekatan yang sederhana untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan atau intervensi. Desain ini hanya terdapat satu kelompok yang diberikan pretest (pengukuran awal), kemudian diberi perlakuan atau intervensi tertentu, dan diakhiri dengan posttest (pengukuran akhir). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 23 orang. Instrumen pengumpulan data yang dilakukan meliputi observasi, wawancara, dan angket. Analisis data untuk validasi media, materi dan praktisi menggunakan rumus sebagai berikut :

$$V_a = \frac{TS_a}{TS_h} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diinteoretasikan dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Kevalidan

Persentase (%)	Kategori
85 – 100%	Sangat Valid
70 – 85%	Valid
50 – 70%	Kurang Valid
0 – 50%	Tidak Valid

Sumber (Akbar 2017)

Adapun analisis data untuk mengukur keefektifan media pembelajaran monopoli dengan menggunakan rumus *N-Gain Score* sebagai berikut :

$$N = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Keefektifan

Persentase (%)	Kategori
0 – 25%	Tidak Efektif
26 – 50%	Kurang efektif
51 – 75%	Cukup efektif
76 – 100%	Efektif

Sumber (Akbar 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kevalidan, keefektifan dan kepraktisan pada media pembelajaran monopoli. Penyusunan media pembelajaran monopoli dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan awal, hasil rancangan atau desain, validasi ahli dan uji pretest dan posttest. Adapun hasil analisis kebutuhan awal dapat disajikan dalam table sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Kebutuhan Awal

No.	Aspek yang dianalisis	Temuan di lapangan
1	Ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran	Siswa kurang antusias dan cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung
2	Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar	Guru masih menggunakan metode ceramah dan buku paket, tanpa media yang menarik
3	Ketersediaan media pembelajaran inovatif	Belum ada pengembangan media pembelajaran inovatif seperti permainan edukatif

Pada analisis kebutuhan awal mengumpulkan informasi mengenai permasalahan yang dialami guru dan siswa dengan cara melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut didapatkan informasi bahwa; 1) ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran masih rendah, 2) penerapan media yang menarik dalam proses belajar mengajar masih kurang, 3) media pembelajaran yang inovatif dan menarik belum dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 April 2025 di ruang guru SMP Dharma Wanita Pare dengan Bapak Drs. H. Junaini selaku guru mata pelajaran IPS, diperoleh informasi bahwa selama proses belajar mengajar memang belum pernah menggunakan media pembelajaran khusus untuk materi aktivitas ekonomi. Pembelajaran yang dilakukan masih dominan menggunakan metode ceramah dan diskusi biasa. Menurut guru terkadang siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dimana siswa cenderung cepat bosan dan kurang aktif saat proses belajar mengajar. Sehingga hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa. Kemudian dalam menyampaikan materi pelajaran IPS di kelas VII, guru hanya memanfaatkan media yang tersedia di sekolah misalnya, untuk pembelajaran geografis, menggunakan peta sebagai media agar siswa dapat melihat lokasi, bentuk wilayah dan lain sebagainya. Media monopoli juga belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran IPS karena guru hanya menggunakan media yang ada di sekolah seperti globe, peta dll. Menurut guru jika media monopoli diterapkan dalam KBM akan sangat bagus karena membuat anak tidak jenuh, ada perubahan proses KBM yang bervariasi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal, rancangan media pembelajaran disusun dengan mengadaptasi permainan monopoli yang sudah dikenal luas, namun dimodifikasi agar sesuai dengan materi IPS yaitu aktivitas kegiatan ekonomi di kelas VII. Rancangan media ini meliputi, Papan permainan dimana permainan monopoli menampilkan aktivitas kegiatan ekonomi seperti kegiatan produksi, distribusi, konsumsi yang relevan dengan materi IPS. Panduan Permainan dimana panduan penggunaan media monopoli mulai dari persiapan sampai pelaksanaan agar implementasi media ini berjalan efektif dan sesuai tujuan pembelajaran. Kartu Belajar berisikan soal-soal yang harus dijawab oleh siswa ketika berhenti di petak tertentu. Kartu Bantuan berisi sejumlah bantuan pada saat permainan berlangsung ketika siswa berhenti pada petak yang menunjukkan kartu bantuan. Bintang digunakan pada saat siswa berhasil menjawab pertanyaan

pada kartu belajar dimana bintang tersebut sebagai penanda jika kelompok tersebut bisa menjawab dengan benar dan akan diberikan bintang sesuai dengan warna bidaknya masing-masing.

Setelah melakukan analisis kebutuhan awal dan merancang desain media pembelajaran tahap selanjutnya adalah dengan memvalidasi media berdasarkan penilaian dan saran dari ketiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan praktisi dimana hal tersebut menentukan apakah media yang dirancang memenuhi kriteria kevalidan atau keyalakan sebelum di implementasikan ke siswa kelas VII SMP Dharma Wanita Pare. Validasi ahli ini menilai beberapa aspek untuk ahli media menilai aspek fisik, gambar, tulisan dan warna, untuk ahli materi menilai aspek materi berdasarkan kesesuaian materi, kemenarikan gambar pada materi dan penyajian materi, untuk ahli praktisi menilai desain, materi dan media.

Tahap yang terakhir adalah dengan melaksanakan pretest dan posttest. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 23 orang. Dimana siswa akan melakukan pretest untuk mengukur kondisi awal sebelum diberikan perlakuan, menggunakan instrumen yang sesuai yaitu tes. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan atau intervensi yang telah disusun yaitu dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pada materi aktivitas kegiatan ekonomi. Saat pelaksanaan implementasi siswa terlihat sangat antusias, mereka terlihat aktif bertanya dan saling berdiskusi dengan ketika mendapatkan soal belajar dalam permainan monopoli. Beberapa siswa bahkan berebut kesempatan untuk mempraktikkan langsung bagaimana cara bermain sambil menerapkan materi aktivitas kegiatan ekonomi. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, berbeda dengan pembelajaran biasanya yang cenderung monoton. Setelah pelaksanaan pretest dan treatment tahap selanjutnya adalah dengan melakukan posttest. Hasil menunjukkan bahwa nilai siswa setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil pretest sebelumnya. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang digunakan cukup efektif dalam membantu meningkatkan pencapaian belajar siswa.

Validasi Ahli Media Pembelajaran Monopoli

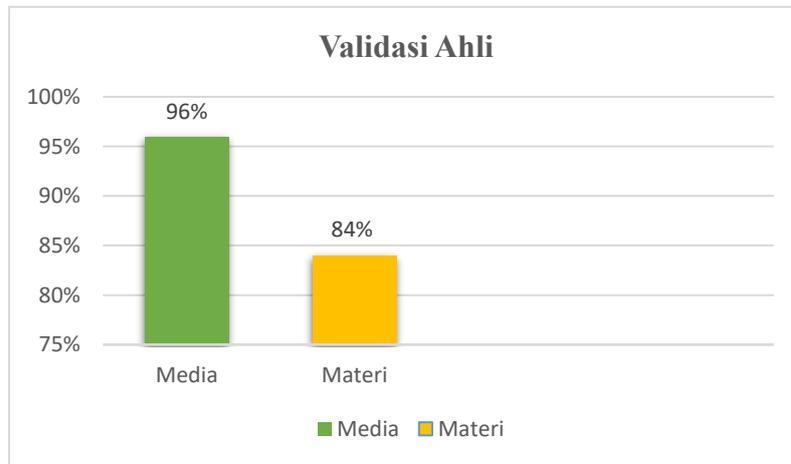
Ahli Media

Validasi adalah proses evaluasi yang dilakukan oleh ahli di bidang media pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk menilai kevalidan media. Proses validasi ahli media menilai berbagai aspek media, mulai dari kesesuaian ukuran media, ilustrasi, judul, penempatan gambar, hingga kejelasan gambar dalam menyampaikan materi. Setelah media dinilai oleh ahli media, diberikan komentar, kritik, dan saran yang membangun. Berdasarkan penilaian validasi ahli media yang sudah dilakukan media monopoli memperoleh skor 96%. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian dari (Azighah et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan monopoli terbukti efektif dan cocok digunakan karena mampu meningkatkan ketertarikan serta pemahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan hasil tersebut, bisa disimpulkan bahwa media monopoli tergolong valid dan layak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas VII SMP Dharma Wanita Pare.

Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh seorang ahli yang memiliki kompetensi khusus dalam bidang isi pembelajaran untuk menilai kesesuaian dan kualitas materi tersebut. Materi yang telah dibuat harus melalui tahap validasi. Tujuan utama validasi ini adalah untuk memastikan bahwa isi materi yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku, kejelasan, kelengkapan dan kebenaran materi. Proses validasi materi menilai isi materi yang telah disusun. Berdasarkan penilaian validasi ahli materi yang sudah dilakukan pada materi aktivitas kegiatan ekonomi memperoleh skor 84%. Temuan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan (Silpina & Pritandhari, 2020) dimana menyatakan bahwa Skor validasi 84% menunjukkan produk tersebut telah melalui

proses perbaikan dan evaluasi yang ketat sehingga layak untuk diimplementasikan di kelas dikarenakan mampu memberikan pemahaman lebih terhadap siswa saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian dari kedua penilaian dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut ;



Gambar 1. Validasi Ahli

Mengacu pada data yang ditampilkan pada gambar 2, penilaian dari ahli media menunjukkan angka 96%, sedangkan dari sisi ahli materi mencapai 84%. Berdasarkan hasil tersebut, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli sudah memenuhi syarat kelayakan dan siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan para ahli.

Keefektifan Media Pembelajaran Monopoli

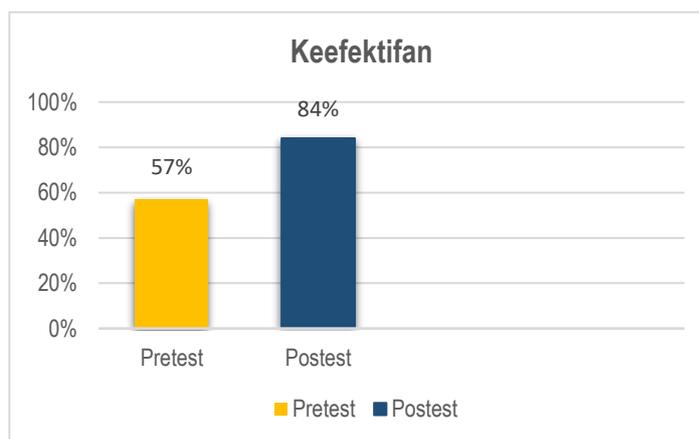
Untuk mengetahui seberapa efektif media ini, dilakukan perbandingan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Pretest sendiri dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sebelum proses pembelajaran dimulai. Setelah itu siswa diberikan posttest untuk mengukur perkembangan pemahaman serta penguasaan mereka terhadap materi yang telah dipelajari melalui media monopoli. Nilai pretest dan posttest yang sudah didapatkan kemudian dihitung menggunakan rumus *N-Gain Score*. Berikut adalah table hasil perolehan pretest dan posttest :

Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest

No Responden	Pre-Test	Pos-Test	Keterangan	Efektif (%)
R 1	60	88	Meningkat	70%
R 2	52	84	Meningkat	66%
R 3	52	84	Meningkat	66%
R 4	40	76	Meningkat	60%
R 5	52	84	Meningkat	66%
R 6	64	88	Meningkat	66%
R 7	72	92	Meningkat	71%
R 8	56	88	Meningkat	72%

R 9	48	76	Meningkat	53%
R 10	60	88	Meningkat	70%
R 11	72	88	Meningkat	57%
R 12	80	92	Meningkat	60%
R 13	64	84	Meningkat	55%
R 14	76	92	Meningkat	66%
R 15	60	84	Meningkat	60%
R 16	60	86	Meningkat	65%
R 17	56	80	Meningkat	54%
R 18	60	84	Meningkat	60%
R 19	40	84	Meningkat	73%
R 20	48	80	Meningkat	61%
R 21	68	88	Meningkat	62%
R 22	32	76	Meningkat	64%
R 23	48	76	Meningkat	53%

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 23 siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar selama proses pembelajaran menggunakan media monopoli. Rata-rata nilai yang diperoleh pada saat pretest adalah 57%, yang menunjukkan kondisi sebelum dilakukannya perlakuan menggunakan media pembelajaran monopoli. Setelah penerapan media monopoli, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 84%. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan mengakibatkan peningkatan dalam proses belajarnya. Hal ini mendukung temuan (Saskia et al., 2024) yang menyebutkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran monopoli mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 54,05 menjadi 77,64, menunjukkan efektivitas media pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli terbukti efektif dalam mendukung proses belajar mengajar pada materi aktivitas kegiatan ekonomi. Berikut adalah perbandingan hasil pretest dan posttest yang ditunjukkan dalam diagram sebagai berikut ;



Gambar 2. Diagram Keefektifan Media Monopoli

Pada gambar 3 diatas menunjukkan bahwa rata rata yang diperoleh pada saat pretest sebesar 57% dan rata rata yang diperoleh pada saat postest mencapai 84%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata rata sebesar 27% setelah perlakuan. Selain itu (Fadilah et al., 2022) juga menyampaikan bahwa media pembelajaran monopoli sangat berperan dalam membantu meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media monopoli mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang monoton dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajarnya.

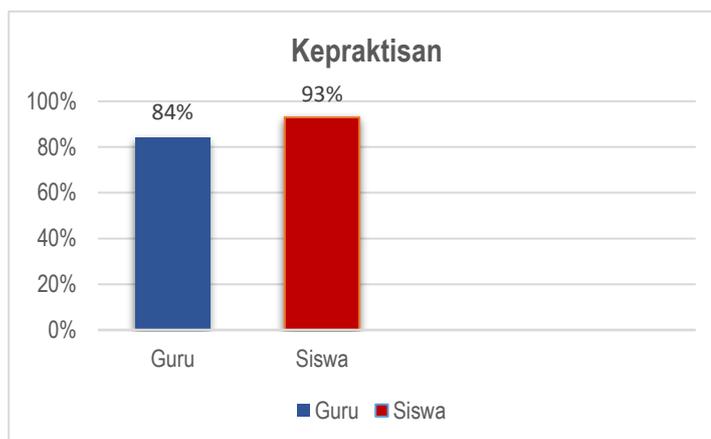
Kepraktisan Media Pembelajaran Monopoli

Kepraktisan Guru

Uji kepraktisan guru dilakukan dengan memberikan angket kepraktisan kepada guru mata pelajaran. Angket berisi pernyataan-pernyataan mengenai kemudahan penggunaan media, kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran, serta kemudahan dalam mengelola pembelajaran menggunakan media monopoli. Berdasarkan hasil pengisian angket diperoleh skor sebesar 84% yang menunjukkan bahwa guru menilai media pembelajaran pada materi aktivitas kegiatan ekonomi yang disusun memenuhi kriteria praktis dan mudah digunakan. Guru merasa bahwa penggunaan media monopoli jelas dan tidak menyulitkan, serta media monopoli membantu dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli dengan materi aktivitas kegiatan ekonomi ini layak digunakan dan dapat membantu guru dalam sehari-hari.

Kepraktisan Siswa

Uji kepraktisan siswa dilakukan dengan memberikan angket kepraktisan kepada siswa setelah menerapkan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dari hasil angket tanggapan siswa, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk pembelajaran berupa permainan monopoli memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh persentase skor kepraktisan sebesar 93%. Mayoritas siswa memberikan respons "Ya" untuk sebagian besar pertanyaan, menunjukkan bahwa siswa merasa media monopoli mudah digunakan dan menarik. Siswa juga merasa lebih bersemangat dan tertarik menyimak proses pembelajaran. Berdasarkan hasil kepraktisan yang diperoleh dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 4. Diagram Kepraktisan Media Monopoli

Pada gambar 4 terlihat bahwa tingkat kepraktisan menurut guru mencapai 84%, sedangkan menurut siswa sebesar 93%. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media pembelajaran monopoli terbukti memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi, sehingga sangat mudah digunakan dan dapat mendukung kelancaran dan efektivitas pembelajaran di kelas. Menurut (Nur Janah et al., 2023) pada penelitiannya menyatakan bahwa media monopoli mendapatkan skor kepraktisan mencapai 96,25% berdasarkan observasi keterlaksanaan pembelajaran dan 84,2% dari angket minat belajar siswa, yang menunjukkan media ini sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di kelas VII SMP Dharma Wanita Pare, media pembelajaran monopoli dinyatakan sangat valid oleh ahli media dengan skor 96%, menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kualitas dari segi tampilan, desain, dan kemudahan penggunaan sehingga mendukung efektivitas pembelajaran. Materi dalam media monopoli juga dinyatakan valid oleh ahli materi dengan skor 84%, menandakan materi sudah sesuai kurikulum dan mudah dipahami siswa. Media monopoli ini terbukti efektif, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest 57% menjadi posttest 84% setelah penggunaan media, yang berarti ada peningkatan pemahaman dan penguasaan materi. Selain itu, media ini dinilai praktis oleh guru dengan skor 84% dan oleh siswa dengan skor 93%, sehingga media monopoli dinyatakan layak, mudah digunakan, menarik, serta memudahkan proses belajar mengajar IPS di kelas VII SMP Dharma Wanita Pare.

Penelitian selanjutnya akan lebih baik jika media pembelajaran yang disusun dapat diuji coba pada jenjang kelas yang berbeda atau dengan materi yang lebih luas dan dapat melibatkan lebih banyak partisipan agar hasil yang diperoleh lebih beragam dan mewakili. Pengembangan fitur atau tampilan media juga bisa menjadi pertimbangan agar semakin menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini, adanya penyusunan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan menciptakan variasi-variasi baru yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Upaya penyusunan yang konsisten dan berkelanjutan akan semakin meningkatkan kualitas serta efektivitas media sebagai alat bantu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Azighah, N. N., Baedowi, S., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2636–2649. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5879>
- Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5827–5833. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3319>
- Heni Susanti, Mulyawan, H., Nanang Purnama, R., Aulia, M., & Kartika, I. (2024). Pengembangan Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(4), 13404–13408. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i4.1339>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong.

- Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Moto, M. M. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. 3(1), 20–28.
- Nur Janah, S. N. T., Finali, Z., & Puspitaningrum, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (MOSIDA) Berbasis Kearifan Lokal Jember. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(4), 443. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v13i4.48496>
- Purwadhi, P. (2019). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Mimbar Pendidikan*, 4(1), 21–34. <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i1.16968>
- Rohmatillah, R. A. (2023). Problematika Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(2), 409. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1300>
- Saskia, A., Nurmalia, L., Roro, M., & Wahyulestari, D. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Audiovisual pada Pembelajaran IPS Kelas IV-B MIS Al-Hidayah*. 212–221.
- Silpina, S., & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Majalah Ekonomi (Makomi) Terintegrasi Nilai Islam Sebagai Media Pembelajaran Sma Negeri 4 Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 37–49. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2862>
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyne Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Umamah, R., Shalihatun, H., Purnomo, S., Nur`aini, S., & Ramadhasari, R. (2019). Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Thaharah. *Jurnal Penelitian*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.21043/jp.v13i1.4645>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>