



## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bentuk upaya dalam rangka pembangunan karakter, kepribadian, tingkah laku, dan kemampuan akademik seseorang. Dalam proses penyelenggaraan pendidikan terjadi proses pembelajaran yang bertujuan untuk mewujudkan perubahan ke arah lebih baik. Berdasarkan jenisnya, pendidikan terbagi menjadi formal dan non formal. Pendidikan formal melalui sekolah merupakan jenis sistem pendidikan yang digunakan oleh sebagian besar masyarakat untuk menuntut ilmu dan mengembangkan karakter. Dalam proses pembelajaran di sekolah umumnya dilakukan di kelas serta melibatkan guru dan murid. Kegiatan belajar dinilai penting dalam proses pembelajaran di sekolah, karena belajar menjadi hal yang esensial bagi terselenggaranya setiap jenis dan jenjang pendidikan guna memberikan kesempatan siswa untuk berproses (Muhibbin, 2013).

Proses pembelajaran harus bisa beradaptasi dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan akademik sekolah. Seringkali dalam proses pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi dan menggunakan komunikasi satu arah, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Secara empiris ditunjukkan oleh penelitian Nurrita (2018) yang menjelaskan bahwa pembelajaran di kelas yang hanya bersifat teoritis dan minim praktik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menyulitkan siswa untuk memahami materi tersebut. Hal ini juga terjadi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Problematika yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPS yaitu kecenderungan guru yang lebih mengarahkan kegiatan penghafalan materi kepada murid. Meskipun demikian, sebenarnya guru telah menggunakan metode pengajaran beragam, seperti kombinasi ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Namun, kenyataannya aktivitas siswa relatif rendah, mereka hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru, tanpa memberikan timbal balik pada materi yang disampaikan guru. Akibatnya, siswa cepat dan mudah untuk bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, menurunkan minat siswa pada mata pelajaran IPS, sehingga berdampak terhadap prestasi akademiknya. Dalam lingkup yang lebih spesifik, materi pembelajaran IPS yang sering dianggap membosankan adalah Sejarah Indonesia (Rahadian & Setiawan, 2021)

Terdapat berbagai faktor yang melatarbelakangi munculnya persepsi bahwa materi Sejarah Indonesia membosankan.

Kurangnya kreativitas guru menjadi salah satu penyebabnya. Siswa sering kesulitan untuk memahami dokumen sejarah dari guru, karena metode yang digunakan untuk menyampaikan kurang tepat. Metode tersebut hanya menekankan pada model keterampilan bercerita dan menciptakan kondisi bagi siswa untuk mencatat, mendengarkan, dan menjawab sesuai dengan ilustrasi guru. Hal tersebut menimbulkan sikap siswa yang relatif pasif dan bosan. Model pembelajaran yang pasif juga tidak memberikan ruang gerak pemikiran dalam berpikir, sehingga logika berpikir siswa kurang terlatih.

Salah satu sekolah yang mengalami kendala dalam proses pembelajaran IPS, khususnya di bidang sejarah adalah Sekolah Menengah Pertama (SMP) Sunan Ampel Puncokusumo. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk memahami salah satu unsur pembelajaran tematik pada bab Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. Faktor yang mengakibatkan kesulitan tersebut adalah siswa tidak berkontribusi secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Faktor selanjutnya adalah proses pembelajaran hanya berpusat pada penjelasan guru, hal ini membuat siswa menganggap materi yang disampaikan kurang menarik untuk dipelajari. Guna mengatasi permasalahan tersebut, guru berupaya untuk menghidupkan proses pembelajaran dengan mengimplementasikan model diskusi dan tanya jawab yang membuat siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Partisipasi siswa ditunjukkan oleh siswa yang lebih sering bertanya dan melibatkan interaksi dengan teman. Namun, metode pembelajaran tersebut kurang cukup untuk meningkatkan pemahaman maupun minat belajar siswa, karena siswa membutuhkan contoh konkrit materi sebagai bahan belajar.

Modifikasi proses pembelajaran perlu dilakukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan konkrit, sehingga gambaran nyata dari materi sejarah yang disampaikan dapat dipahami oleh murid. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu upaya modifikasi proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang dimanfaatkan pendidik dalam mewujudkan efektivitas kegiatan pembelajaran. Secara definitif, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dari pengirim kepada penerima guna menstimulasi pikiran, minat, dan pola pikir murid, sehingga proses dari pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran

idealnya mampu mengkomunikasikan sumber belajar, karena sumber belajar menjadi komponen penting dalam pembelajaran materi sejarah (Novariyanto, 2020).

Media yang menarik akan menciptakan situasi yang menggembirakan pembelajaran murid dan mampu meningkatkan fokus belajar murid. Contoh dari media pembelajaran adalah monopoli. Monopoli ialah salah satu permainan papan yang bertujuan untuk mengendalikan seluruh lot di papan melalui kegiatan jual, beli, sewa, dan penukaran *real estate* dengan sistem keuangan yang sederhana. Mekanisme permainannya yaitu setiap pemain monopoli harus bergiliran untuk melakukan pelemparan dadu untuk memindahkan bidak. Apabila pemain menemukan bidang yang belum dimiliki oleh pemain lain, maka pemain dapat melakukan pembelian bidang tersebut. Dalam proses pembelian, pemain harus membayar uang sewa yang sesuai dengan yang tertera pada bidang. Pemain dengan kepemilikan uang terbanyak adalah pemenang dari permainan monopoli (Kristiani, 2015).

Permainan monopoli juga dapat diadopsi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah dalam penyampaian materi mata pelajaran IPS. Alasan penggunaan permainan ini yaitu permainan monopoli yang diketahui oleh sebagian besar murid dan mudah diterapkan di kelas. Materi pembelajaran sejarah masuknya Hindu-Budha yang membawa keberagaman budaya dan agama, sehingga permainan monopoli tepat untuk merepresentasikan hal tersebut. Berdasarkan permasalahan yang ada dan potensi monopoli dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, maka diperlukan pengembangan media ini untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS. Tujuan dari penelitian ini meliputi (1) untuk menjelaskan pengembangan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan (2) untuk menjelaskan hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Potensi permainan monopoli sebagai media pembelajaran di rumpun IPS dikuatkan oleh penelitian Siskawati (2016) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi murid dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi terkait opsi model dan media pembelajaran terbaru dalam mata pelajaran IPS, khususnya dalam bidang sejarah.

## 2. Metode Penelitian

Dalam penelitian kali ini, jenis penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan teknik yang digunakan untuk merancang permainan monopoli dalam rangka meningkatkan motivasi dan minat peserta didik pada mata pelajaran IPS. *Research and development* juga digunakan dalam kajian Khotimah & Pebri Setiani (2021). Menurut Mufarikha (2021) penelitian pengembangan merujuk pada penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk berbasis efektivitas. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Sunan Ampel Poncokusumo, Jl. Subandi No. 59 Wates Wonomulyo Kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang dengan subyek penelitian yakni seluruh siswa kelas 7D, dengan komposisi dari siswa yang dikaji yaitu 25 siswa.

Model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) merupakan teknik yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini. Terdapat lima tahap pengembangan yang diterapkan dalam model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian, Setiani & Novariyanto (2021). Rincian dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

Tahap pertama, Analisis, pada tahap ini berupa kegiatan wawancara disertai kegiatan analisis mengenai permasalahan dan pembelajaran. Responden dari target wawancara yaitu guru mata pelajaran IPS kelas 7 di SMP Sunan Ampel Poncokusumo. Wawancara ini didesain sedemikian rupa agar penulis mendapatkan informasi tentang problematika yang ada pada materi pembelajaran IPS dalam topik Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.

Tahap kedua adalah Desain, penulis merancang media monopoli dengan cermat, memastikan bahwa setiap elemen memiliki daya tarik visual yang kuat. Dimensi ukuran 3x3 meter dipilih untuk memberikan ruang yang cukup agar pemain dapat dengan nyaman berinteraksi dengan papan permainan. Kartu pertanyaan dirancang dengan ukuran 9x6 centimeter, mengutamakan keterbacaan dan kemudahan pemegangan bagi pemain. Dalam proses desain, penulis menggunakan perangkat lunak Photoshop untuk memastikan hasil akhir memiliki kualitas grafis yang menarik dan profesional. Penggunaan warna yang cerdas dan kontras yang tepat juga dipertimbangkan untuk meningkatkan pengalaman visual pemain selama permainan. Desain ini tidak hanya memenuhi kebutuhan dan ketentuan materi, tetapi juga

menciptakan media monopoli yang estetis dan memikat bagi para pemain.

Tahap ketiga adalah Pengembangan. Pada tahap ini penulis mewujudkan desain pengembangan media monopoli agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hasil dari perwujudan tersebut akan divalidasi oleh validator. Validator yang ditunjuk yakni ahli yang menguasai tentang desain fisik maupun desain tampilan dari permainan monopoli. Selain itu, komponen pertanyaan yang berada pada kartu pertanyaan juga divalidasi. Validator terdiri dari 2 guru IPS kelas 7 SMP yang berasal dari SMP Sunan Ampel Poncokusumo serta 2 dosen yang berasal dari Program Studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, Universitas Insan Budi Utomo Malang. Rumus yang digunakan dalam perhitungan validitas media pembelajaran dan pertanyaan yaitu sebagai berikut.

$$\text{Validitas (v)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Guna mengetahui tingkat kevalidan, maka dikategorisasi berdasarkan persentase pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Persentase

No	Skor	Validasi
1	86% – 100%	Sangat Valid
2	71% – 85%	Cukup Valid
3	51% – 70%	Kurang Valid
4	0% – 50%	Tidak Valid

Sumber: Akbar (dalam Mufarikha, 2021)

Tahap keempat yaitu Implementasi. Dalam implementasi permainan monopoli sebagai media pembelajaran dalam materi IPS proses masuknya Hondu-Buddha, tahap persiapan melibatkan penetapan tujuan pembelajaran, desain papan permainan dengan konteks sejarah yang relevan, dan persiapan materi pelajaran seperti kartu pertanyaan sejarah. Tahap pengenalan permainan melibatkan penjelasan aturan permainan dan pemberian konteks materi kepada siswa. Selama pelaksanaan permainan, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk bermain Monopoli, sambil menjawab pertanyaan materi atau menghadapi tantangan terkait materinya. Setelah permainan selesai, dilakukan sesi refleksi dan diskusi untuk mengkaji pembelajaran siswa, mengaitkan konsep-konsep materi IPS dengan pengalaman bermain, dan melakukan evaluasi pembelajaran. Tindak lanjut dilakukan dengan memberikan umpan balik kepada siswa, menerapkan hasil pembelajaran dalam konteks sejarah yang lebih mendalam, dan terus menerima umpan balik

untuk penyesuaian di masa depan. Dengan demikian, permainan Monopoli menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat konsep-konsep sejarah dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. proses ini penulis mengeksekusi konsep dan rancangan media pembelajaran kepada murid kelas 7D, SMP Sunan Ampel Poncokusumo.

Tahap kelima adalah Evaluasi, bertujuan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang telah disusun. Hal ini disebabkan keefektifan dan keefisienan media belajar dapat berperan sebagai modal dasar agar peserta didik meraih kompetensi yang diharapkan (Firdausi & Bashofi, 2020). Dalam proses evaluasi ini, penulis menyebarkan angket kepada murid untuk mengukur sejauh mana murid memahami materi sejarah Kerajaan Hindu-Budha dan angket untuk mengetahui peningkatan tingkat partisipasi siswa dilihat dari indikator motivasi dan minat dalam proses pembelajaran. Terdapat pertanyaan penelitian yang digunakan dalam pengukuran, adapun parameter pengukuran dalam angket tersebut diklasifikasikan dikelas 7D SMP Sunan Ampel Poncokusumo. Pada kelas tersebut memiliki skor. Klasifikasi tersebut tertera pada klasifikasi berikut ini.

- |                            |        |
|----------------------------|--------|
| 1) Sangat Setuju (5)       | = SS.  |
| 2) Setuju (4)              | = S.   |
| 3) Kurang Setuju (3)       | = KS.  |
| 4) Tidak Setuju (2)        | = TS.  |
| 5) Sangat Tidak Setuju (1) | = STS. |

Hasil dari skoring tersebut dimasukkan kedalam rumus sebagai berikut.

$$PP = \frac{(5xSS) + (4xS) + (3xKS) + (2xTS) + (1xSTS)}{(5x\sum n)} \times 100$$

Keterangan: PP = Persentase peserta didik

Hasil perhitungan rumus kemudian dimasukkan dalam klasifikasi yang tertera pada tabel 2.

Tabel 2. Analisis Data Angket

No	Skor	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup Baik
4	21% - 40%	Kurang Baik
5	0% - 20%	Sangat Kurang Baik

Sumber: Arikunto dalam Amelia et al. (2021)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penulis melakukan tahapan analisis awalan untuk berusaha mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada kelas VII SMP Sunan Ampel Poncokusumo. Dalam proses analisis ini, penulis melakukan observasi melalui kegiatan wawancara kepada guru dan murid di SMP Sunan Ampel Poncokusumo. Responden murid berasal dari kelas 7D, sedangkan guru yang dituju yakni yang mengampu pada mata pelajaran IPS. Dari informasi tersebut ditemukan informasi bahwa terjadi kendala bagi proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Kendala tersebut dalam bentuk minimnya minat dan belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPS, materi Sejarah Indonesia bab masuknya Hindu-Budha di Indonesia. Hal tersebut disebabkan oleh model pembelajaran yang cenderung bersifat pasif dan menyebabkan minimnya partisipasi siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Siswa juga menemui kesulitan ketika melakukan proses pembelajaran IPS, dikarenakan minimnya media yang disediakan oleh guru. Model pembelajaran yang cenderung menggunakan ceramah dan diskusi membuat siswa kurang mengetahui gambaran konkrit dari materi sejarah

Selain melakukan wawancara, penulis juga mengamati keberadaan dan ketersediaan fasilitas dan media pembelajaran yang ada di sekolah. Berdasarkan hasil temuan, diketahui bahwa media pembelajaran yang tersedia masih minim dan sebagian besar media pembelajaran sejarah berupa buku pelajaran. Melalui hasil observasi tersebut dapat dirumuskan bahwa dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menstimulasi keterlibatan murid dalam kegiatan belajar mengajar. Model media pembelajaran juga harus dapat menarik antusias murid untuk belajar. Oleh karena itu, penulis merancang model pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Media monopoli dipilih dalam pengembangan ini. Hal ini dikarenakan monopoli memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi murid. Pengembangan media monopoli juga meningkatkan keterlibatan bagi siswa untuk aktif.

Media pembelajaran yang berupa monopoli juga mampu menutupi dan menyelesaikan permasalahan yang ada. Pengembangan media monopoli memberikan kesempatan murid untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Desain monopoli dirancang dengan dimensi ukuran 3 x 3 meter dengan tujuan agar murid lebih leluasa untuk memainkan monopoli dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media permainan monopoli tersebut juga disertai

dengan kartu pertanyaan yang bertemakan sejarah datangnya Hindu-Budha di Indonesia.

Materi yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran ini sering diasumsikan sebagai materi yang membosankan, sehingga pengemasan materi tersebut dalam bentuk kartu pertanyaan dinilai mampu menyegarkan proses pembelajaran. Dalam perancangan ini, penulis melakukan identifikasi capaian belajar berdasarkan beberapa indikator, yakni: pemahaman peserta didik dalam memahami konsep dasar Kerajaan Hindu-Budha; kemampuan peserta didik dalam menganalisis serta mengevaluasi manusia sebagai pelaku dalam sejarah Kerajaan Hindu-Budha di lingkup lokal, nasional, hingga global; kemampuan menganalisis dan mengevaluasi Kerajaan Hindu-Budha dalam segi temporal; dan kemampuan murid dalam menganalisis serta mengevaluasi Kerajaan Hindu-Budha secara diakronis dan sinkronis.

Tujuan pembelajaran yang dikemas dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan oleh SMP Sunan Ampel Poncokusumo, yakni Kurikulum Merdeka. Secara lebih spesifik, tujuan pembelajaran yang dikemas dalam penelitian ini yakni peserta didik memiliki kemampuan untuk menganalisis teori masuknya agama dan kebudayaan Hindu-Budha ke Nusantara. Adapun kompetensi awal yang dituju sebagai syarat yaitu peserta didik yang telah memiliki pemahaman mengenai keberagaman agama maupun kepercayaan di Indonesia.

Tahap desain berupa kegiatan perancangan media pembelajaran monopoli yang terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut. 1) Pembuatan kartu pertanyaan. Substansi dari kartu berupa materi yang diajarkan, yang meliputi Kerajaan Kutai, Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Holing, Kerajaan Sriwijaya, Kerajaan Medang Kamulan, Kerajaan Kediri, Kerajaan Singhasari, Kerajaan Bali, Kerajaan Pajajaran, dan Kerajaan Majapahit; 2) Pembuatan desain kartu monopoli dengan memanfaatkan perangkat lunak *photoshop*. Pendesainan kartu monopoli harus memenuhi ketentuan yang meliputi: kartu pertanyaan harus berbentuk persegi panjang dengan dimensi ukuran 9 x 6 centimeter; kartu pertanyaan terdiri dari lima warna yang berbeda yang bertujuan untuk mengklasifikasikan pada beberapa kelompok; kartu pertanyaan berjumlah 40 pertanyaan wajib dan 10 pertanyaan bonus. Dalam perancangan papan monopoli juga harus memenuhi beberapa ketentuan yang terdiri dari: monopoli harus berukuran 300 x 300 centimeter (cm) dan berbentuk persegi; setiap petak harus

memiliki ukuran 30 centi meter x 30 centi meter dan memiliki warna yang beragam; setiap baris monopoli memiliki tujuh petak, dengan total seluruh petak sejumlah 24 petak; setiap kelompok memiliki lima petak yang harus dipertahankan agar tidak diambil oleh kelompok lain; setiap pojok petak memuat pertanyaan bonus, apabila pertanyaan tersebut dijawab maka akan mendapatkan beberapa keuntungan; ketentuan terakhir yaitu dadu yang digunakan dalam bentuk boneka dengan dimensi 30 cm x 30 cm x 30 cm. Hasil dari desain tercantum dalam gambar 1.



Gambar 1. Hasil desain monopoli  
Sumber: Muhammad Fikry (2024)

Tahap pengembangan memuat kegiatan pengiriman hasil desain kepada penerima jasa percetakan untuk dilakukan pencetakan media pembelajaran. Untuk memenuhi kebutuhan komponen dadu, penulis melakukan pembelian pada platform jual-beli daring dengan dimensi ukuran dadu 30 cm x 30 cm x 30 cm. Hasil dari percetakan tersebut termuat dalam gambar 2. Kemudian, hasil dari percetakan diuji validasi oleh tim validator. Tim validator terdiri dari dua validator media dan dua validator materi. Validator media berasal dari dosen Program Studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi Universitas Insan Budi Utomo, sedangkan validator materi yakni Guru Mata Pelajaran IPS di SMP Sunan Ampel Poncokusumo.

Hasil dari validasi media dan materi menunjukkan bahwa media pembelajaran masuk dalam kategori sangat valid. Secara kuantitatif, kevalidan tersebut disajikan oleh angka 89,3% dan 87,5%. Hasil dari uji validitas tersebut tercantum dalam tabel 3.

Selain pemberian *feedback* dalam bentuk kuantitas nilai uji validitas, uji validator juga memberikan komentar untuk keperluan perbaikan dan pengembangan media pembelajaran. Validator ahli media pertama

memberikan komentar seputar desain monopoli yang terlalu sederhana, untuk pengembangannya kedepannya sebaiknya dilakukan perbaikan dari segi visualisasi agar lebih menarik. Validator ahli media kedua memberikan saran terkait harga monopoli yang terlalu mahal. Validator ahli materi pertama memberikan komentar bahwa Media pembelajaran monopoli di SMP Sunan Ampel Poncokusumo untuk mengajarkan konsep Kerajaan Hindu dan Buddha kepada siswa kelas 7D sebagai langkah yang menarik. Validator ahli materi kedua berkomentar seputar peruntukkan monopoli yang dapat lebih universal untuk seluruh mata pelajaran. Hasil dari komentar tersebut tersaji pada tabel 4.



Gambar 2. Hasil desain kartu pertanyaan  
Sumber: Muhammad Fikry (2024)

Tabel 3. Hasil Validasi Media dan Validasi Materi

No	Validasi	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	Validasi Ahli Media 1	25	89,3%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media 2	24	87,5%	Sangat Valid
3	Validasi Ahli Materi 1	14	87,5%	Sangat Valid
4	Validasi Ahli Materi 2	14	87,5%	Sangat Valid

Tabel 4. Hasil Komentar dan Saran Validator

No	Validator	Komentar dan Saran
1	Validasi Ahli Media 1	Desain Monopoli terlalu <i>simple</i> , mungkin kedepannya dapat dilakukan perbaikan lagi supaya tampilan media monopoli lebih menarik lagi.
2	Validasi Ahli Media 2	Harga cetak untuk media terlalu mahal.
3	Validasi Ahli Materi 1	Media pembelajaran monopoli di SMP Sunan Ampel Poncokusumo untuk mengajarkan konsep Kerajaan Hindu dan Buddha kepada siswa kelas 7D sebagai langkah yang menarik.
4	Validasi Ahli Materi 2	Media pembelajaran monopoli mungkin akan sangat fleksibel, karena seharusnya dapat diaplikasikan ke semua mata Pelajaran. Karena penggunaan petak dan kartu bisa diganti-ganti.

Hasil dari uji validasi menunjukkan bahwa tidak perlu dilakukan perbaikan pada media pembelajaran, karena memiliki hasil uji validasi >70%.

Tahapan implementasi bertujuan untuk melakukan uji coba media pembelajaran monopoli secara langsung kepada siswa kelas 7D di SMP Sunan Ampel Poncokusumo. Uji coba berlangsung dengan menyenangkan dan kompetitif. Hal ini disebabkan karena setiap kelompok tidak ingin apabila petaknya diambil oleh kelompok lain. Pengalaman belajar semakin menyenangkan karena media pembelajaran monopoli ini merupakan media yang pertama kali digunakan selama siswa tersebut belajar di sekolah. Hasil dari angket respon juga sangat bagus, yang diindikasikan oleh beberapa jawaban dari pertanyaan efektivitas media yang masuk kategori sangat baik. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media monopoli ini mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui peningkatan minat dan motivasi siswa. Implementasi tersebut tercantum dalam gambar 3.



Gambar 3. Implementasi Media Pembelajaran  
Sumber: dokumentasi penelitian (2024)

Tahap selanjutnya berupa kegiatan evaluasi untuk mengukur efektivitas percobaan pada kelas 7D di SMP Sunan Ampel Poncokusumo. Kegiatan evaluasi ini dilakukan melalui penyebaran angket sebanyak 5 pertanyaan peneltian kepada 25 siswa dalam satu kelas, respon guna mengetahui kualitas dari pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan, ditemukan bahwa skor keseluruhan mencapai 625, sementara jawaban yang diberikan oleh siswa melalui kuesioner mencapai 550 dengan rumus berikut:

$$PP = \frac{(5xSS) + (4xS) + (3xKS) + (2xTS) + (1xSKS)}{(5x\sum n)} \times 100$$

$$PP = \frac{550}{625} \times 100$$

$$PP = 88\%$$

Hasil dari penyebaran angket tersebut menunjukkan bahwa skor dari evaluasi sebesar 88% yang berarti masuk dalam kategori sangat baik.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Terdapat lima tahap pengembangan yang diterapkan dalam model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Tahap pertama dimulai dengan tahap analisis, di mana penulis berupaya mengidentifikasi permasalahan di kelas VII SMP Sunan Ampel Poncokusumo. Melalui wawancara dan observasi, kendala dalam proses pembelajaran IPS terungkap, termasuk minimnya minat siswa, model pembelajaran pasif, dan keterbatasan media pembelajaran.

Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran berupa monopoli dengan kartu pertanyaan yang mencakup materi sejarah. Dimensi papan monopoli dan kartu pertanyaan diatur sesuai dengan kebutuhan, dengan tujuan agar media ini dapat menjadi stimulasi yang efektif untuk keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Langkah selanjutnya adalah pengembangan, di mana desain monopoli dikirimkan untuk dicetak. Hasil percetakan kemudian divalidasi oleh tim validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Kevalidan media mencapai persentase yang tinggi, namun beberapa saran diberikan untuk perbaikan desain dan peningkatan universalitas monopoli.

Implementasi media pembelajaran dilakukan dengan menguji coba langsung kepada siswa kelas 7D di SMP Sunan Ampel Poncokusumo. Pengalaman belajar yang

menyenangkan dan kompetitif menghasilkan respons positif dari siswa, menunjukkan bahwa media monopoli ini mampu meningkatkan partisipasi, minat, dan motivasi siswa.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Angket respon dari siswa menunjukkan bahwa skor evaluasi keseluruhan mencapai 88%, masuk dalam kategori sangat baik. Pertanyaan-pertanyaan terkait minat, pemahaman materi, motivasi, desain, dan interaktivitas mendapatkan respon positif dari siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa hasil pengembangan media pembelajaran masuk dalam kategori sangat bagus. Keberhasilan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli diindikasikan oleh tingginya partisipasi peserta didik dalam mengikuti KBM, yaitu sebanyak 21 dari 25 siswa bisa aktif mengikuti pembelajaran, itu artinya sekitar 84% siswa bisa berpartisipasi aktif dalam Kegiatan Belajar Mengajar, murid juga lebih memahami gambaran nyata tentang materi masuknya Hindu-Budha di Indonesia. Dengan adanya monopoli, murid juga lebih memiliki minat dan motivasi untuk belajar, karena peraturan kartu pertanyaan yang harus berusaha dipertahankan, sehingga murid berusaha untuk memahami materi agar petak setiap kelompok yang ada di monopoli tidak direbut murid lain.

Modifikasi media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan minat atau intensitas siswa dalam mempelajari materi sejarah, sejalan dengan penelitian (Maharjono, 2019) yang menyatakan bahwa modifikasi media pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian prestasi murid. Selain itu, modifikasi permainan anak-anak untuk media pembelajaran juga meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang bersifat inovatif, seperti yang dikemukakan oleh (Budiasuti, 2023)

Beberapa faktor lain yang melatarbelakangi peningkatan motivasi dan minat yang dimiliki oleh peserta didik ialah keasikan dan keterlibatan peserta karena desain yang menarik dari segi grafis dan kreativitas tata letak permainan. Papan monopoli yang dikemas secara menarik dan desain yang bervariasi juga menghilangkan rasa bosan bagi murid, seperti media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian (Oba, 2021). Penggambaran kronologi sejarah juga dikemas realistik, sehingga lebih eksplisit dan tidak membosankan. Dari sisi stimulasi kognitif juga mampu mendorong murid untuk dapat mengatur strategi dan mengambil keputusan secara kontekstual. Papan monopoli juga

menciptakan proses pembelajaran dengan lebih interaktif. Model pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa, seperti penelitian Arsyad (2018) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian secara keseluruhan mendukung jawaban dari pertanyaan penelitian. Siswa menilai media monopoli menarik, membantu dalam pemahaman materi, meningkatkan minat dan motivasi. Dari data-data penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media monopoli efektif dalam meningkatkan pembelajaran sejarah di SMP Sunan Ampel Poncokusumo.

#### 4. Simpulan dan Saran

Dalam penelitian ini, penggunaan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli untuk mata pelajaran sejarah di SMP Sunan Ampel Poncokusumo. Tahap analisis berhasil mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPS, termasuk minimnya minat siswa, model pembelajaran yang pasif, dan keterbatasan media pembelajaran. Langkah selanjutnya dalam desain membawa peneliti untuk merancang media pembelajaran yang menarik, yang terwujud dalam bentuk monopoli dengan kartu pertanyaan yang mencakup materi sejarah. Proses pengembangan memastikan validitas media dan materi, yang telah terbukti sangat valid dengan nilai 87,5% menurut hasil evaluasi dari tim validator. Tahap implementasi berhasil meningkatkan partisipasi, minat, dan motivasi siswa, seperti yang tercermin dalam respons positif dan kompetitif selama pengujian langsung. Evaluasi akhir menegaskan efektivitas media pembelajaran ini, dengan skor keseluruhan mencapai 88%, memasukkannya ke dalam kategori sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berhasil menutupi permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPS, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan merangsang partisipasi siswa. Desain yang menarik, dengan kartu pertanyaan yang segar, membantu merangsang minat belajar siswa dan menghilangkan kebosanan. Selain itu, pengembangan media pembelajaran ini memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memberikan kesempatan untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Validitas yang tinggi dari media dan materi, yang diperoleh melalui proses

pengembangan, juga menegaskan kualitas dari pendekatan yang diambil.

Implikasi dari penelitian ini sangat signifikan bagi praktik pembelajaran di SMP Sunan Ampel Poncokusumo dan juga dapat diterapkan di tempat lain. Penggunaan model ADDIE terbukti dapat menjadi landasan yang kuat dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran monopoli tidak hanya berhasil meningkatkan partisipasi dan minat siswa, tetapi juga membantu mereka dalam memahami materi sejarah dengan cara yang lebih nyata dan interaktif hal ini ditunjukkan bahwa sebanyak 21 dari 25 siswa atau sekitar 84% siswa dikelas 7 D bisa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran semacam ini dapat dijadikan inspirasi bagi praktisi pendidikan lainnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan menarik bagi siswa.

Dengan demikian, keseluruhan proses pengembangan media pembelajaran monopoli ini membawa kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pembelajaran sejarah di SMP Sunan Ampel Poncokusumo. Implementasi model ADDIE berhasil dalam mengatasi tantangan-tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS, sementara evaluasi akhir menegaskan keberhasilan dari upaya tersebut. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di masa depan, yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga meningkatkan pencapaian akademik mereka secara keseluruhan.

#### Daftar Pustaka

- Amelia, R. et al. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Daring Pada Materi Geometri SMP dengan Pendekatan Project Based Learning Berbantuan Software Wingeom. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 759–769.
- Arsyad, M, N. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188–198.
- Budiastuti, S, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Membuat Karya Inovasi Media Pembelajaran melalui Metode Modifikasi Permainan Anak. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 146–155.
- Firdausi, F, U & Bashofi, F. (2020). Media Movie Dalam Pembelajaran Sejarah Nasional

- Indonesia Untuk Meningkatkan Nasionalisme Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 128–144.
- Khotimah, K., & Pebri Setiani, P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Screencast-o-matic (SOM) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan Di Ikip Budi Utomo Malang. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 35–45. <https://doi.org/10.24269/jpk.v6.n1.2021.p35-45>
- Kristiani, D. (2015). *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional* (Jakarta). PT Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia.
- Maharjono. (2019). Efforts to Increase Interest and Achievement in History Learning Through Mind Mapping Method in Class X Science 1 Students of SMA Negeri 1 Sewon. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 69–75.
- Mufarikha. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Utang Bapak Ali (Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia) Pada Kelas V di Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Muhibbin, S. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Novariyanto, R, A. (2020). Makna Historis Monumen Kesenjangan di Malang Sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 47–58.
- Nurrita. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (3rd ed.).
- Oba, M. et al. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams-Achievement Division (Stad) Berbasis Metode Sort Card di SMP Swasta Kalembo Kutura Kelas VIII. *MAHARSI*, 3(2), 31–47.
- Rahadian, S & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *JURNAL AGASTYA*, 11(2).
- Setiani, P. P., & Novariyanto, R. A. (2021). Pengembangan Blended Learning Interaktif Pada Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Sejarah Dan Sosiologi. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 252–257.
- Siskawati, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1).