



Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Meina Candra Anggraini¹, Firosalia Kristin²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: 292018005@student.uksw.edu, firosalia.kristin@uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-10-01 Keywords: <i>Monopoly Game ; Motivation to Learn; Learning Outcomes.</i>	Learning media is very important to support success in learning and can create effective learning in order to increase student motivation and learning outcomes. The purpose of this study was to develop media and to determine the feasibility and effectiveness of monopoly game-based social studies learning media to increase student motivation and learning outcomes. This type of research is research and development or RnD (Research and Development Data collection techniques used are test techniques (pre test and post test) and non-test techniques (interviews, expert validation sheets, and questionnaires). Data analysis techniques are used to determine increasing learning outcomes using the T-test, while increasing learning motivation using the percentage formula. The results of the research obtained are the validation value of material experts 87.5% with the "Very Eligible" criteria, the validation value of media experts 89.3% with the "Very Eligible" criteria. The average result of the pre test is 44.33 and the average result of the post test is 73.67 with a significant result of 0.000. The results of the analysis of learning motivation before using the media are 42.3% with the criteria "Low" and after using the media 87.97% with the "High" criteria. Based on these results, the monopoly game media can be declared feasible to use and can increase students' motivation and learning outcomes.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-10-01 Kata kunci: <i>Permainan Monopoli; Motivasi belajar; Hasil belajar.</i>	Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang keberhasilan di dalam pembelajaran dan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif supaya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media serta mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau RnD (<i>Research and Development</i>). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes (<i>pre test</i> dan <i>post test</i>) dan teknik non tes (wawancara, lembar validasi ahli, dan angket). Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggunakan Uji T, sedangkan peningkatan motivasi belajar menggunakan rumus presentase. Hasil penelitian yang didapat yaitu nilai validasi ahli materi 87,5% dengan kriteria "Sangat Layak", nilai validasi dari ahli media 89,3% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil rata-rata <i>pre test</i> 44,33 dan hasil rata-rata <i>post test</i> 73,67 dengan hasil signifikan 0.000. Hasil analisis motivasi belajar sebelum menggunakan media 42,3% dengan kriteria "Rendah" dan setelah menggunakan media 87,97% dengan kriteria "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut media permainan monopoli dapat dinyatakan layak untuk digunakan serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor dalam memajukan kemajuan negara, melalui pendidikan ternyata dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan memiliki salah satu komponen penting yaitu kurikulum. Kurikulum disusun untuk mewujudkan pendidikan nasional dengan memperhatikan perkembangan peserta didik dengan lingkungan, ilmu pengetahuan, teknologi, serta kesenian yang sesuai dengan jenjang

masing-masing satuan pendidikan kemudian dilaksanakan oleh guru di setiap kelas, menurut Susanto (2015) menyatakan bahwa IPS memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pada jenjang SD/MI muatan pembelajaran Sejarah, Ekonomi, Geografi, dan Sosiologi, dengan adanya muatan pembelajaran IPS, siswa diarahkan supaya menjadi bagian dari negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta menjadi

warga yang cinta damai. Tujuan pendidikan IPS yaitu menekankan pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotism, dan aktivitas masyarakat di bidan ekonomi dalam ruang di Negara Kesatuan Republik Indonesia pelaksanaan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar harus memperhatikan karakteristik dan juga tingkat perkembangan kognitif siswanya (Permendikbud No. 68, 2013). Anak usia SD masuk pada tahap operasional konkret, dimana pada tahap ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa yang nyata dan mengklasifikasikan IPS SD berisi tentang materi-materi yang bersifat abstrak namun belum bisa memecahkan masalah.

Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki media pembelajaran yang menarik dan efektif yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran IPS, media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa sehingga mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Adam dan Taufik, 2015). Dengan memberikan pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa maka motivasi dan hasil belajar akan meningkat. Hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran (Achdiyat & Utomo, 2018). Bahan pelajaran akan lebih bermakna sehingga dapat dipahami oleh siswa sehingga siswa dapat termotivasi di dalam belajarnya dan tidak mudah bosan serta guru tidak kehabisan tenaga, siswa tidak hanya melakukan kegiatan belajar saja tetapi mengikuti aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Dengan menggunakan media pastinya akan sangat membantu siswa dalam mempelajari semua hal dalam ilmu sosial dan juga bisa menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan semangat dalam belajar (Monika & Adman, 2017).

Proses pembelajaran IPS di jenjang sekolah, baik tingkat dasar maupun menengah perlu adanya pembaharuan. Pada kenyataannya masih banyak model pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak terlihat adanya keterlibatan siswa dengan permasalahan sosial, kurangnya menggunakan model pembelajaran yang modern sesuai dengan kondisi lingkungan yang sekarang, saat ini masih banyak guru yang

kurang menerapkan media pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS, di dalam pembelajaran, guru masih kurang dalam mengikutsertakan siswa, namun guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang menuntut siswa untuk mengukur pengetahuan berupa kekuatan ingatan dan hafalan tanpa mengembangkan wawasan berpikir untuk menyelesaikan masalah yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif. Proses pembelajaran yang seperti ini dapat menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran. Hal ini yang menyebabkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta memberikan dampak rendah bagi hasil belajar. Selain itu, siswa masih kurang termotivasi dan kurang mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa juga masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri Kebondowo 02 menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas IV belum dilaksanakan secara optimal. Masalah ini disebabkan karena guru masih sedikit kesulitan dalam pembelajaran IPS, selama ini guru hanya mengandalkan media pembelajaran yang ada di sekolah seperti peta, globe, dan gambar-gambar dari sumber internet, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran belum maksimal untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, tidak hanya dari media pembelajaran saja, tetapi hasil belajar dan motivasi belajar juga masih kurang sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk siswa Sekolah Dasar. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa di dalam belajar yaitu media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli, permainan monopoli adalah suatu permainan berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan permainan (Nurhkmah, 2016), permainan monopoli dimainkan 2-5 orang yang duduk mengelilingi papan permainan dan masing-masing peserta memiliki bidak yang dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu (Azizah, 2013).

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian dan pengembangan atau RnD (*Research and Development*), penelitian ini merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu (Sugiyono, 2014), teknik pengumpulan data yang digunakan ada 2 yaitu teknik tes (*pre test* dan *post test*) dan teknik non tes (wawancara, lembar validasi ahli, dan angket), subjek dari penelitian tersebut yaitu

siswa kelas IV SD Negeri Kebondowo 02, Kabupaten Semarang dengan jumlah 30 siswa. Penelitian ini dilakukan di bulan Agustus 2022 pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan Sugiyono dan terdapat sepuluh proses langkah-langkah pengembangan. Menurut Ardhana dalam Ridwan et al., (2017), pada setiap pengembangan bisa memilih dan menentukan langkah-langkah yang sesuai berdasarkan kondisi khusus yang dihadapi dalam proses pengembangan, dalam penelitian ini, hanya dilakukan sampai 6 tahap saja, selanjutnya hasil penilaian tersebut di analisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli.

1. Langkah pertama memberi skor pada setiap kriteria dengan ketentuan pada tabel.

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

(Sugiyono, 2014)

2. Langkah kedua, dilakukan perhitungan tiap butir deskriptor dengan menggunakan rumus: (Purwanto, 2017)

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

3. Langkah ketiga adalah menyimpulkan hasil perhitungan penilaian kelayakan dengan melihat tabel kriteria interpretasi validasi ahli

Tabel 2. Kriteria interpretasi validasi ahli

Presentase	Kriteria	Keterangan
86% - 100%	Sangat Layak (A)	Tanpa Revisi
76% - 85%	Layak (B)	Revisi
60% - 75%	Cukup Layak (C)	Revisi
55% - 59%	Kurang Layak (D)	Tidak Layak
< 54%	Tidak Layak (E)	Tidak Layak

(Purwanto, 2013)

4. Langkah keempat, menguji soal-soal yang akan digunakan sebagai soal *pre test* dan *post*

test beserta angket motivasi belajar dengan menggunakan SPSS dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas dan hasilnya disesuaikan dengan tabel kriteria validitas dan reliabilitas.

Tabel 3. Kriteria Validitas

Nilai	Interpretasi
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi
0,60 - 0,80	Tinggi
0,40 - 0,60	Cukup
0,20 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah

(Arikunto, 2016)

Tabel 4. Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi	Sangat baik
$0,70 \leq r \leq 0,90$	Layak	Tetap baik
$0,40 \leq r \leq 0,70$	Sedang	Cukup baik
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah	Buruk
$r \leq 0,20$	Sangat Rendah	Sangat buruk

(Lestari dan Yudhanegara, 2017)

5. Langkah kelima, soal dan angket yang sudah di uji validitas dan reliabilitas dapat digunakan pada saat penelitian. Perhitungan soal *pre test* dan *post test* dilakukan dengan menggunakan SPSS yaitu dengan melakukan Uji T. Sedangkan untuk hasil motivasi belajar menggunakan rumus dan kriteria sesuai tabel berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang sedang di cari presentasinya (Skor Perolehan)

N = *Number of Case* (Jumlah frekuensi/Skor Maksimal)

Tabel 5. Kriteria Tingkat Motivasi Belajar Siswa dalam bentuk persen

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
>80%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
<49%	Kurang Sekali

(Sudjono, 2012)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan teknik tes (*pre test* dan *post test*) dan teknik non tes (wawancara, lembar validasi ahli, dan angket), wawancara dilakukan bersama guru kelas IV SD Negeri Kebondowo 02, validasi dilakukan oleh dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi tersebut dijadikan acuan untuk perbaikan produk yang akan sudah dikembangkan. Kedua validator memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli dengan menggunakan skala likert yaitu dengan nilai 5 = Sangat Setuju (SS), 4 = Setuju (S), 3 = Cukup (C), 4 = Tidak Setuju (TS), dan 5 = Sangat Tidak Setuju (STS), sedangkan angket menggunakan perhitungan rumus presentase, berikut adalah hasil validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan materi.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli dilakukan oleh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kristen Satya Wacana, berikut hasil validasi dari ahli media:

Tabel 6. Hasil Validasi Media

Jumlah Skor	67
Skor Maksimal	75
Hasil Penelitian	89,3%
Kriteria	Sangat Layak

Media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli dilakukan perhitungan dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{67}{75} \times 100\% = 89,3\%$$

Jadi, hasil dari penilaian di atas termasuk kriteria sangat layak tanpa revisi.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli dilakukan oleh Dosen Pendidikan Sejarah Universitas Kristen Satya Wacana, berikut hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 7. Hasil Validasi Materi

Jumlah Skor	35
Skor Maksimal	40
Hasil	87,5%

Penelitian	
Kriteria	Sangat Layak

Media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli dilakukan perhitungan dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Jadi, hasil dari penilaian di atas termasuk kriteria sangat layak tanpa revisi.

3. Hasil Soal *Pre Test* dan *Post Test* (Uji T)

Hasil penelitian ini dilakukan dengan Uji T untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di SD Negeri Kebondowo 02 dengan menggunakan soal *Pre Test* dan *Post Test* yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS. Penelitian menurut Nur Khasanah, et.al, (2018) menyatakan bahwa media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan Uji T menggunakan SPSS, diperoleh hasil rata-rata *pre test* sebesar 44,33 dan rata-rata *post test* 73,67 dengan nilai signifikasi sebesar 0.000, dapat dilihat dari hasil rata-rata yang di dapat dan nilai signifikasi yang <0.05, maka hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan materi keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

4. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Hasil angket motivasi belajar menggunakan perhitungan presentase untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa di SD Negeri Kebondowo 02, penelitian menurut (Sartikaningrum, 2013) menyatakan bahwa media pembelajaran permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil peningkatan motivasi belajar siswa dapat terlihat dari sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli, berikut hasil peningkatan motivasi belajar siswa:

Tabel 8. Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Media

Variabel	Motivasi Belajar
Skor Perolehan Keseluruhan (F)	1270
Skor Maksimal Keseluruhan (N)	3000
Interpretasi Reliabilitas	$P = \frac{1270}{3000} \times 100\%$ $= 42,3\%$

Tabel 9. Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Setelah Menggunakan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli

Variabel	Motivasi Belajar
Skor Perolehan Keseluruhan (F)	2639
Skor Maksimal Keseluruhan (N)	3000
Interpretasi Reliabilitas	$P = \frac{2639}{3000} \times 100\%$ $= 87,97\%$

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli sebesar 42,3% dengan kriteria "Rendah" dan setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli sebesar 87,97% dengan kriteria "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli.

B. Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan ini berupa pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar, penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yaitu rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa di SD Negeri Kebondowo 02 dan kurangnya penerapan media pembelajaran yang inovatif oleh guru dikarenakan sebagian besar guru hanya menggunakan media seperti globe, peta, poster, dan gambar-gambar dari internet saja. Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan supaya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan

menambah antusias siswa dalam belajar, keunggulan dari penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan khususnya media pembelajaran dengan materi IPS yang saat ini masih belum diinovasi secara maksimal sehingga siswa di dalam belajar mudah bosan dan sulit untuk memahami materi. Kelemahan monopoli ini hanya dimainkan maksimal 4-5 orang saja dan membutuhkan waktu yang lama serta materi yang digunakan hanya satu pembelajaran saja sehingga perlu adanya pengembangan kembali, kelebihan dari media monopoli ini yaitu siswa dapat secara aktif belajar dan bermain sehingga tidak mudah bosan, media ini dilengkapi dengan materi singkat sehingga mudah dipahami siswa. Siswa juga diwajibkan menjawab pertanyaan-pertanyaan dan harus mengumpulkan point sebanyak mungkin, hal ini dapat meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa, kebaharuan yang dimiliki penelitian ini dibandingkan penelitian yang sebelumnya yaitu terletak pada desain media dan juga komponen-komponen media yang digunakan sangat sederhana dan menggunakan papan kayu yang kuat sehingga awet dan bisa digunakan dalam jangka waktu lama.

Proses pengembangan media monopoli ini berpedoman pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut (Sugiyono, 2017) yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk, uji coba produk, uji coba pemakaian, dan produk akhir. Pada penelitian ini hanya sampai uji coba produk saja dan tidak dilakukan secara luas, media monopoli pada muatan pembelajaran IPS dengan materi keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia di uji kelayakannya oleh dua tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil kelayakan media memperoleh presentase sebesar 89,3% dengan kriteria "Sangat Layak" dan hasil kelayakan materi memperoleh presentase sebesar 87,5% dengan kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan validasi ahli secara keseluruhan, media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli memenuhi kriteria layak untuk di uji cobakan di dalam pembelajaran, media permainan monopoli dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan juga akan berpengaruh pada

peningkatan hasil belajar (Mahesti dan Henny, 2021).

Peningkatan hasil belajar dari ranah kognitif, menurut (Bloom dalam Rifa'I, 2012), hasil belajar ini berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual, pengetahuan siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai *pre test* dan *post test* dengan menggunakan uji T dan diolah datanya menggunakan aplikasi *SPSS Statistic 20*. Hasil rata-rata *pre test* yaitu sebanyak 44,33, sedangkan hasil rata-rata *post test* sebanyak 73,67 dengan nilai signifikansi sebanyak 0.000. Berdasarkan hasil rata-rata *pre test* dan *post test* dan nilai signifikansi $<0,05$, maka menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan materi keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh motivasi yang berasal dari dalam dan luar diri siswa seperti lingkungan (Palitin et al. 2019). Peningkatan motivasi belajar dapat dilihat dari hasil angket, berdasarkan hasil angket tersebut, motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli masih sangat rendah yaitu sebanyak 42,3%. Namun, setelah diberikan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli meningkat sebanyak 87,97% dengan kategori "Tinggi". Menurut (B.Uno, 2021) menyatakan bahwa indikator pencapaian motivasi belajar yang meningkat didasari oleh lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memberikan manfaat yaitu memperjelas pesan dan informasi sehingga siswa dapat meningkatkan proses hasil belajar dan motivasi belajar (Arsyad, 2016).

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SD Negeri Kebondowo 02 Kelas IV dengan menerapkan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa media dan materi yang dikembangkan memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas baik menurut ahli media dan materi, penilaian dari ahli media dengan presentase 89,3% dengan kriteria

sangat layak dan penilaian dari ahli materi dengan presentase 87,5% dengan kriteria sangat layak. Penerapan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata *pre test* 44,33 dan *post test* 73,67 dengan nilai signifikansi 0,000 dan $<0,05$ sehingga terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Kemudian motivasi belajar terdapat perubahan setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli, motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 42,3%. Namun, setelah diberikan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli meningkat sebanyak 87,97% dengan kategori "Tinggi", hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Saran

Saran dari hasil penelitian ini yaitu hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat dikembangkan kembali dalam segi desain pengembangan, sehingga dapat memberikan makna dalam penggunaan media pembelajaran ini supaya semakin meningkat dengan menggunakan inovasi yang terbaru. Kemudian penting dilakukan penelitian lanjutan yang menggunakan media pembelajaran monopoli, tidak hanya pada pembelajaran IPS saja tetapi pada muatan pembelajaran yang lain baik di kelas tinggi maupun di kelas rendah. Guru juga harus kreatif dalam menginovasi media pembelajaran yang sudah ada untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih berkualitas sehingga dengan bantuan media pembelajaran, maka motivasi dan hasil belajar akan meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Achdiyat, M., & Utomo, R. 2018. Kemampuan Numerik dan Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Vol 7(3)
- Adam, Steffi dan Taufik Syastra, Muhammad. 2015 Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*. Vol 3(2):79.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.

- Azizah, Nur. 2013. Penenrapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 2(1): 1-12: Universitas Negeri Surabaya.
- B.Uno, Hamzah. 2021. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Mahesti, G., & Henny D. K. 2021. Pengembangan Media Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. Vol 9(1), 30-39.
- Nurhikmah, Renita Kusmantari. 2016. Keefektifan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X SMK N 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Tata Arta*. Vol 2(1): 134-137.
- Nur Khasanah, Inna, dkk. 2018. Pengembangan Media Monopoli dengan Model Hannafin dan PECK Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal EDUTECH*. Vol 6(2):203.
- Palitin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. 2019. Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar Fisika. *MAGISTRA: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, Vol 6(2):101-109.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Ridwan, M., Darmawan, G., & Nanang, I. 2017. Pengembangan Permainan Tembak Jaring Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Malang. *Bravo's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang*, 4(1), 1-10.
- Rifa'I, Achmad, dan Anni, Tri Catharina. 2012. *Psikologi pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK-UNNES.
- Sartikaningrum, R. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.