

# ayu surya. artikel.docx

*by*

---

**Submission date:** 05-May-2021 10:12AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1578339971

**File name:** ayu surya. artikel.docx (39.97K)

**Word count:** 2489

**Character count:** 16968

## STUDI LITERATUR PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN DI SEKOLAH DASAR

Ayu Surya Adhaeni<sup>1</sup>, Feri Tirtoni, M.Pd.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Psikologi Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia.

<sup>2</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Psikologi Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia.

\*email penulis korespondensi: [ayusuryaadhaeni01@gmail.com](mailto:ayusuryaadhaeni01@gmail.com)

4

**Abstract** : This research is a literature study that analyzes the results of various types of previous research which have relevant titles. This type of research is a literature review and analyzes research using quantitative research and classroom action research. This study aims to analyze the use of monopoly game media in improving Civics learning outcomes in elementary schools. The data collection technique in this literature study uses the documentation method. The data source in this study is secondary data obtained from the results of research that has been conducted by previous researchers. This shows that the use of monopoly game media helps students improve student learning outcomes on Civics material. In addition, monopoly game media can help student learning and make it easier for educators to deliver subject matter.

**Keywords:** Monopoly Media Games, Civics Subjects, Student Learning Outcomes.

4

**Abstrak** : Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur yang menganalisis hasil dari berbagai jenis penelitian sebelumnya yang memiliki judul yang relevan. Jenis penelitian ini merupakan *literature riview* serta menganalisis penelitian yang menggunakan penelitian kuantitatif dan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan media permainan monopoli dalam meningkatkan hasil belajar PKN di Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian studi literatur ini menggunakan metode dokumentasi. Sumber data pada penelitian ini adalah data sekunder yang didapat dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi PKN. Selain itu media permainan monopoli dapat membantu pembelajaran siswa dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.

**Kata kunci** : Permainan Media Monopoli, Mata Pelajaran PKN, Hasil Belajar Siswa.

## I. PENDAHULUAN

Suatu bangsa atau negara memiliki kualitas bangsa yang maju di berbagai macam faktor, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Pendidikan merupakan kekuatan dinamis dalam kehidupan secara individu, yang mempengaruhi perkembangan fisik, akal, rasa, kehendak serta sosial dan moralitasnya (dalam Dwi Siswoyo (Hasanah, Omin, & Nuraeni, 2021)). Peran pendidikan di bangsa Indonesia sangatlah penting dalam menciptakan kehidupan suatu bangsa atau negara yang cerdas, demokrasi, terbuka dan damai. Dalam pembaharuan pendidikan di bangsa Indonesia harus mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas dalam pendidikan nasional agar dapat bersaing di bangsa lain. Pendidikan di Indonesia sendiri tidak lepas dari belajar dan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu pelaksanaan yang di susun oleh pendidik agar siswa dapat menjalankan pelaksanaan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan (Jelvida 2019). Belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam bentuk perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (dalam Rebet (Qomariyah, 2016)). Oleh karena itu, pendidik harus dapat membuat susunan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tepat sasaran sehingga siswa dapat bermain sambil belajar serta memperoleh pesan-pesan dalam pembelajaran di kelas tersampaikan dengan baik.

Bermain sambil belajar merupakan pembelajaran yang sangat tepat pada karakteristik belajar siswa sekolah dasar saat ini, ialah 1) Mulai berpikir kritis, 2) Mulai muncul persaingan antar teman, 3) Mempunyai rasa ingin tahu yang mendalam, 4) Suka bertanya, 5) Suka berkelompok (Jelvida, 2019). Oleh karena itu, sebagai pendidik harus menetapkan suatu strategi atau konsep yang tepat agar tujuan pembelajaran siswa tercapai. Dengan adanya permainan yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah media pembelajaran.

Tujuan media pembelajaran ini merupakan sebuah media yang menginformasikan materi kepada siswa supaya paham terhadap materi yang akan diajarkan, sedangkan pendidik sebagai moderator atau sumber materi. Media sebagai bentuk perantara yang di pakai orang untuk menyebarkan suatu ide, sehingga ide atau gagasan tersebut sampai pada siswa (dalam Santoso S.Hamijaya (Rusydiyah 2015)). Media dapat di simpulkan bahwa media merupakan sebuah alat bantu yang bersifat meyalurkan informasi materi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa. Sedangkan pembelajaran ialah suatu kombinasi yang tersusun meliputi: unsur-unsur manusia, fasilitas perlengkapan serta prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamali, 2011:57 dalam (Pertiwi, 2017)). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah interaksi pendidik kepada siswa yang telah disusun sebelumnya agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini sesuai dengan Pernyataan Briggs (dalam Sanjaya 2010:204) menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memberi perangsangan bagi siswa agar terjadinya proses pembelajaran yang baik (Setiyawan, 2016). Maka pendapat dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah bahan, alat bantu serta metode yang akan diajarkan kepada siswa untuk digunakan sebagai perantara interaksi terhadap pendidik kepada siswanya sehingga dapat tercapainya suatu proses pembelajaran yang baik.

Media monopoli merupakan sebuah permainan yang menyenangkan dan banyak kalangan yang memainkannya mulai dari anak-anak, remaja sampai orang dewasa. Sifat permainan monopoli yang sederhana dan menyenangkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain (dalam Husna (Sari, Lusa, & Gunawan, 2017)). Permainan monopoli merupakan permainan yang bertujuan agar siswa dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama kota di Indonesia, memahami cara mengelola uang, yaitu konsep untung rugi, serta mengajarkan konsep kejujuran dan tahu aturan, serta melaksanakannya dalam permainan (dalam Riva, Iva, 2012:14-21 (Azizah, 2013)). Pemilihan media monopoli sangatlah penting karena media permainan monopoli mengutamakan keaktifan siswa dan menciptakan rasa senang pada siswa, sehingga siswa yang pasif dalam pembelajaran dapat diharapkan akan menjadi aktif. Siswa merasa senang belajar pendidikan kewarganegaraan apabila dapat memahami materi yang sedang diajarkan atau dipelajarinya.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia (Jelvida, 2019). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan diharapkan siswa mampu berpikir kritis sehingga dapat mengeluarkan inspirasi dalam memecahkan masalah. Dalam mencerdaskan suatu bangsa atau negara mengandung pesan yang sangat penting untuk pendidikan bagi seluruh anak bangsa.

Hasil belajar merupakan suatu tindakan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang disusun dan dilaksanakan oleh guru (dalam Nana Sudjana (Dwijayani, 2019)). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mampu memperoleh pengetahuan setelah mengikuti proses pembelajaran yang berupa perubahan perilaku, pemahaman, ketrampilan dan sikap yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut dan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka peneliti tertarik untuk menganalisis lebih dalam mengenai penggunaan permainan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan penelitian studi literatur dengan judul "Studi Literatur Pengaruh Media Permainan Monopoli Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Di Sekolah Dasar". Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis dan memaparkan serta membahas lebih dalam tentang permainan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar PKN di sekolah dasar.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan beberapa hasil penelitian dari beberapa artikel ilmiah, jurnal yang relevan sebagai sumber data yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti mencari, menganalisis serta memaparkan hasil data dari berbagai sumber yang relevan dengan judul yang sama. Subyek penelitian ini ialah siswa sekolah dasar. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumenter. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data berupa analisis deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan secara mendeskriptifkan sebuah fakta yang kemudian menguraikan dan memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran saling berkaitan. Media Pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu pendidik untuk menjelaskan materi secara jelas dan menyenangkan. Sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Kegiatan proses belajar yang berlangsung pendidik harus mampu mendorong minat dan motivasi belajar siswa sehingga dapat menghasilkan hasil belajar siswa. Dalam merencanakan proses pembelajaran yang baik maka pendidik mampu menerapkan metode-metode atau strategi yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang melibatkan siswa dengan menggunakan media monopoli dapat merangsang tiga aspek yaitu aspek pengetahuan, aspek ketrampilan, aspek sikap. Dalam proses pembelajaran yang menyenangkan mampu membuat siswa lebih antusias dan menyenangkan serta akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk membekali siswa agar mempunyai kemampuan pengetahuan dan pemahaman dalam konsep-konsep pkn yang bermanfaat. Belajar pendidikan kewarganegaraan membutuhkan pemahaman yang lebih tinggi yaitu tidak hanya menghafal tetapi bagaimana memahami materi dengan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PKn akan lebih antusias jika menggunakan media pembelajaran yaitu media monopoli. Berdasarkan hasil peneliti memaparkan analisis jurnal-jurnal pada jenjang sekolah dasar, banyak sekali permasalahannya yaitu siswa kurang kondusif dalam belajar saat pendidik menjelaskan materi PKn. Hal ini belum ada kesadaran bagi sebagian siswa untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Keadaan ini dapat menimbulkan hasil belajar siswa sangat rendah karena siswa tidak fokus dalam tugas yang diselesaikan.

Penelitian yang berkaitan dengan penggunaan permainan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa juga sudah banyak dilakukan di sekolah dasar. Penelitian Adanturazi, S.Pd.SD yang dimuat dalam sebuah jurnal penelitian sosial keagamaan pada tahun 2019 dengan judul “ Melalui Metode Diskusi Dengan Teknik Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Tentang Budi Pekerti Siswa Kelas VI di SDN 071/Pematang buluh”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Pematangbuluh. Dalam hasil penelitian nilai formatif siswa dari sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan setiap tahap pertama, kedua, dan ketiga mengalami peningkatan setiap tahapannya.

Berdasarkan penilaian siswa yang di dapat dari observasi menunjukkan bahwa mendapatkan nilai dengan kategori baik. Hal ini terjadi karena dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menerapkan belajar dengan metode diskusi dengan teknik permainan monopoli, sehingga lebih mudah dalam memahami materi. Dalam hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media monopoli sangat berpengaruh terhadap hasil belajar PKn sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar serta siswa dapat memahami materi yang diajarkan.

Penelitian Feri Tirtoni, Zuyyina Fihayati yang dimuat dalam jurnal Inventa pada tahun (2018) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Menggunakan Media Monopoli Pada Materi

Pemerintah Pusat Pembelajaran Pkn Kelas IV SDN 1 Jemundo Taman”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan media monopoli dal meningkatkan hasil belajar siswa IV SDN 1 Jemundo Taman. Dalam hasil penelitian ini siswa dari sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan setiap tahapannya sehingga mengalami peningkatan signifikan yakni mencapai 76,25%.

Penggunaan media permainan monopoli tipe TGT sangatlah menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dan lebih aktif dalam pembelajaran berlangsung serta siswa mengalami peningkatan minat dalam pembelajaran yang mudah dipahami dan dimengerti pada materi pemerintahan pusat. Analisis data yang digunakan untuk menguji efektifitas pembelajaran dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe TGT menggunakan media permainan monopoli sangatlah berpengaruh pada hasil belajar serta keaktifan siswa pada materi PKn.

Penelitian Eka Devi Rokmana (2018) yang berjudul “Keefektifan Model PAIKEM Berbantu Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar PKN Di SDN Palebon 01 Semarang” . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan media monopoli dal meningkatkan hasil belajar siswa di SDN palebon 01 Semarang. Masalah penelitian ini yaitu pendidik yang masih menggunakan metode ceramah membuat siswa mengalami kesulitan belajar dan kurangnya minat siswa untuk bertanya. Hal ini dapat dipengaruhi nilai siswa dan masih banyak yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal. Penelitian ini dilaksanakan pada tiga kali pertemuan waktu pertama digunakan untuk menyampaikan materi dan menyebar lembaran tes *pre-test*, waktu kedua digunakan untuk melanjutkan materi dan diberikan evaluasi belajar siswa, kemudian waktu ketiga digunakan sebagai penerapan media monopoli dan pengambilan lembaran *Post-test*.

Berdasarkan penelitian ini dapat di simpulkan bahwa model PAIKEM berbantu media monopoli efektif terhadap pembelajaran PKn kelas 3 sehingga dapat dijadikan bahan alternatif pendidik sebagai pemebelajaran yang menyenangkan dan tidak bosan. Penerapan media monopoli yang terdapat isi soal pada kartu monopoli. Hal tersebut bisa memancing daya ingat siswa tentang materi PKn yang telah disampaikan melalui kartu media monopoli.

Penelitian Herawati (2016) yang berjudul “Penerapan Permainan monopoli bintang cerdas dalam materi ajar sistem pemerintah Indonesia”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan media monopoli dal meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hasil penelitian ini siswa dari sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan dalam hasil belajar siswa yang mencapai 77,3 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli bintang sangat berpengaruh terhadap hasil belajara PKN siwa kelas VI SDN ciampel 01 pada materi sistem pemerintahan Republik Indonesia. Penerapan media monopoli pada pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa.

Hasil penelitian ini telah terbukti bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar PKN. Penelitian menggunakan media permainan monopoli dan hasil belajar pada siswa mempunyai tahapan siswa aktif dalam melakukan kegiatan proses belajar. Dengan demikian siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat belajar sehingga siswa lebih terkondusif. Pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dapat menumbuhkan maupun peningkatan hasil

belajar siswa. Hal ini dapat digunakan sebagai tolak ukur siswa sejauh mana dapat memahami materi pembelajaran PKN.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan diatas dari berbagai jurnal-jurnal yang relevan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan monopoli dalam peningkatan hasil belajar siswa pada materi PKN. Permainan media monopoli dapat menarik antusias dan perhatian siswa, sehingga siswa lebih semangat untuk belajar. Penggunaan media permainan monopoli juga dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran dengan mudah dan jelas. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar PKN di Sekolah Dasar.

#### Ucapan terima kasih

Penulisan ingin mengucapkan terima kasih kepada ketua program studi pendidikan sekolah dasar universitas muhammadiyah sidoarjo yang telah memberika izin untuk melakukan penelitian. Tak lupa juga terima kasih penulis ucapkan kepada dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar universitas muhammadiyah sidoarjo yang telah memabantu dalam penelitian ini. Serta teman-teman mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar kelas B2 Angkatan 2016 universitas muhammadiyah sidoarjo yang selalu mendukung dalam penyusuna penelitian ini.

#### Referensi

- Azizah, Nur. 2013. Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1 (2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3138>.
- Dwijayani, N. M. 2018. Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series* 3 (1): 171–87. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Hasanah, Uun, Omin, and Nuraeni. 2021. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif MONIPA Terhadap Hasil Belajar Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas VI SDN 1 Keresek. *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7 (1): 112–20. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/1674/1498>.
- Jelvida, Rahmi Gusnia. 2019. Pengembangan Media Permainan Monopoli Keragaman Indonesia Berbasis Sikap Toleransi Pada Pembelajaran. *Dinamika PPKN Sekolah Dasar* 1 (1).
- Pertiwi, Harumi Citra. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran (Somatis, Auditori, Visual, Dan Intelektual) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri Karang Dapo Tahun 2016/2017. STKIP PGRI Lubuklinggau. [http://mahasiswa.mipastkipllg.com/repository/Harumi Citra Pertiwi Matematika 2013.pdf](http://mahasiswa.mipastkipllg.com/repository/Harumi%20Citra%20Pertiwi%20Matematika%202013.pdf).

Qomariyah, Hidayatul. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information, Communication, and Technology) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Pembelajaran Ekonomi Di Sman 1 Banguntapan. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5597/1/14760037.pdf>.

Rusydiah, Evi atimatur. 2015. Media Pembelajaran: Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah. *UIN Surabaya*. Surabaya. <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/20040>.

Sari, Yela Purnama, Herman Lusa, and Ansyori Gunawan. 2017. Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Pengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2 (3): 229–36. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/view/9808>.

Setiyawan, Johan Ade. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk ‘Monopolis’ Pada Mata Pelajaran Ips Sub Pokok Bahasan Aktivitas Ekonomi Yang Berkaitan Dengan Sumber Daya Alam Di Kelas Iv Sdn Kemuningsari Lor 2 Jember Tahun 2016. Universitas Jember. <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/76544>.





# ayu surya. artikel.docx

---

## ORIGINALITY REPORT

---

10%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1

[ummaspul.e-journal.id](http://ummaspul.e-journal.id)

Internet Source

3%

---

2

[ejournal.unib.ac.id](http://ejournal.unib.ac.id)

Internet Source

3%

---

3

[journal.pg sdfipunj.com](http://journal.pg sdfipunj.com)

Internet Source

2%

---

4

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

2%

---

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%