

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual pada Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas 4 SD dalam Mengenalkan Negara di Dunia

Al Amin^{*1}, Sutrisno²

^{1,2}Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

¹alaminnn181@gmail.com, ²sutrisno@unugiri.ac.id

Alamat Kampus: Jl. Ahmad Yani No. 10, Jambean, Sukorejo, Kabupaten Bojonegoro

Korespondensi Penulis: alaminnn181@gmail.com*

Abstract: This study aims to determine the effect of contextual learning models on monopoly media on the learning outcomes of 4th grade elementary school social studies students in introducing countries in the world. The use of contextual learning models using monopoly media can improve students' social studies learning outcomes, because students gain knowledge by developing and finding their own thought patterns. Through this contextual learning approach, real activities are prioritized so that students can find concepts in learning materials and connect these concepts to students' real-world lives. The research method used is a qualitative research and development method. This research method was chosen to produce certain products and test the effectiveness of these products. Based on the results of the study and discussion, it can be concluded that the use of contextual learning models using monopoly media can improve students' social studies learning outcomes IV. In monopoly media, critical thinking skills are trained in recognizing various countries in the world. These results indicate that there is a difference in the effect of implementing monopoly media and simply explaining by the teacher on students' learning outcomes. The results of the study can be concluded that the use of appropriate learning media by paying attention to the material and objectives to be achieved in the learning process.

Keywords: Learning, Learning Outcomes, Media Monopoly

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kontekstual pada media monopoli terhadap hasil belajar siswa IPS kelas 4 SD dalam mengenalkan negara di dunia. Penggunaan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa, karena siswa memperoleh pengetahuan dengan cara mengembangkan dan menemukan sendiri pola pemikiran siswa. Melalui pendekatan pembelajaran kontekstual ini lebih mengutamakan kegiatan secara nyata sehingga siswa dapat menemukan konsep pada materi pembelajaran dan menghubungkan konsep tersebut pada kehidupan dunia nyata siswa. Metode Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan kualitatif. Metode penelitian ini dipilih untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa IV. Pada media monopoli melatih keterampilan berpikir kritis dalam menganal macam-macam negara di dunia. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh penerapan media monopoli dan dengan sekedar penjelasan oleh guru terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar yang tepat dengan memperhatikan materi dan tujuan yang ingin dicapai pada proses pembelajaran.

Kata kunci: Pembelajaran, Hasil Pembelajaran, Monopoli Media

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memajukan dan mengembangkan suatu Bangsa. Pendidikan menjadi sektor terpenting untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan upaya dilakuakn secara sistematis untuk mengembangkan potensi individu serta mempersiapkan setiap individu untuk berperan dalam lingkungan masyarakat. Sistem pendidikan yang baik adalah ketika para murid mendapatkan nilai lebih tinggi di bidang ilmu pengetahuan serta punya keyakinan

lebih kuat pada pentingnya pertanyaan saintifik dan lebih cenderung berekspektasi. Penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia pada umumnya lebih mengarah pada model pembelajaran yang dilakukan secara massal dan klasikal, dengan banyaknya peserta didik sehingga tidak dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik secara individual di luar kelompok. Sistem pendidikan di Indonesia harus difokuskan pada keberhasilan pada peserta didik dengan jaminan kemampuan yang diarahkan pada *life skill* yang dikemudian hari dapat menopang kesejahteraan peserta didik itu sendiri untuk keluarganya serta masa depannya dengan kehidupan yang layak di masyarakat (Anitah, 2012).

Suatu kenyataan bahwa didalam proses belajar mengajar selalu ada para siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, baik dalam mencerna bahan pengajaran maupun dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajar mereka sehingga dampak yang ditimbulkan adalah pada hasil belajar peserta didik. Pentingnya peningkatan hasil belajar untuk siswa diharapkan dapat mendorong pendidikan Indonesia yang lebih baik. Hasil belajar rendah ditandai dengan nilai mata pelajaran yang rendah, media pembelajaran yang kurang inovatif, metode atau model pengajaran yang monoton, bahkan kurangnya motivasi dari orangtua dan guru. Guru sebagai pendidik seharusnya memberikan motivasi yang membangun peserta didik supaya semangat mengikuti pembelajaran dikelas (Arikunto, 2010).

Pembelajaran yang efektif tercapai apabila hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik. Pembelajaran yang efektif ditandai dan diukur dengan tercapainya tujuan oleh sebagai besar siswa. Ketercapain tersebut berarti menunjukkan bahwa sejumlah pengalaman belajar secara internal dapat diterima oleh para siswa. Oleh sebab itu perlu adanya perbaikan yang dilakukan guru hingga hasil belajar siswa berkembang dengan baik, salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan kontekstual (Arafik, 2023). Penggunaan model pembelajaran yang kontekstual akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Menurut pendapat Wardana, Riswari, and Kironoratri 2023 menyebutkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran yang bervariasi merupakan alternatif yang dapat dipilih untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa (Wardana, 2023).

Sehingga model pembelajaran yang inovatif sangat-sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang ada serta mampu mengaktifkan siswa dalam belajar. Menurut (Muhammad, 2017) mengemukakan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kriteria model pembelajaran inovatif untuk

mengatasi permasalahan tersebut adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa menemukan pengetahuannya sendiri, berpusat pada siswa, model pembelajaran yang dapat mengaitkan dengan kehidupan nyata siswa, memecahkan masalah dengan diskusi serta belajar berkelompok.

Model pembelajaran melalui monopoli adalah suatu permainan berupa papan, dimana permainan dilakukan dengan berkompetensi untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara melemparkan dadu secara bergiliran kemudian menjawab pertanyaan yang sudah tersedia pada petak monopoli tersebut. Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang digunakan guru untuk memotivasi siswa dalam kegiatan belajar, siswa menjadi lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran, serta pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila dengan menggunakan media permainan monopoli tersebut.

Pembelajaran ini tentunya perlu didukung dengan adanya media pembelajaran dengan memberikan aspek gambar-gambar contoh materi negara-negara di dunia. Melalui media pembelajaran monopoli dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Peran media pembelajaran dalam pembelajaran penting adanya karena dapat membantu siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung adalah media monopoli (al., 2022).

Penerapan media monopoli sependapat dengan penelitian Apriani and Alexon 2022 Pembelajaran kontekstual (yang menghubungkan materi yang mereka pelajari dikelas dengan situasi lingkungan nyata siswa. Pendekatan pembelajaran kontekstual ini lebih mengutamakan kegiatan secara nyata sehingga siswa dapat menemukan konsep pada materi pembelajaran dan menghubungkan konsep tersebut pada kehidupan dunia nyata siswa. Sedangkan menurut (Desyandri, 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) adalah konsep belajar yang membantuguru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media inovatif monopoli ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baru dan menyenangkan. Kelebihan dari media pembelajaran tersebut yaitu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan siswa, karena dalam media pembelajaran ini siswa terlibat langsung dalam permainan berwawasan pembelajaran bersama dengan teman-temannya.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran Kontekstual (CTL)

Pembelajaran kontekstual (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi yang merekan pelajari dikelas dengan situasi lingkungan nyata siswa. Pendekatan pembelajaran kontesktual ini lebih mengutamakan kegiatan secara nyata sehingga siswa dapat menemukan konsep pada materi pembelajaran dan menghubungkan konsep tersebut pada kehidupan dunia nyata siswa. Sedangkan menurut (Esa, 2008) bahwa pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) adalah konsep belajar yang membantuguru untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun 7 komponen yang harus diterapkan model pembelajaran kontekstual yaitu:

- *Kontruktivisme*
- *Inquiry* (menemukan)
- *Qetioning* (bertanya)
- *learning community* (masyarakat belajar)
- *Modeling* (permodelan)
- *Reflection* (refleksi)
- *Authentic Assesment* (penilaian autentik) (Gasong, 2018).

Media Monopoli

Penggunaan permainan pada proses pembelajaran dapat membantu dalam mencapai hasil belajar dan dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik, sehingga dapat melatih peserta didik untuk bertanggung jawab, mandiri, dan tenggang rasa. Permainan monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menemukan solusi dari sebuah tantangan dan dapat meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik dalam kelompok. Keterampilan kelompok yang selalu dilatih untuk menemukan setiap solusi dalam tantangan permainan, membuat peserta didik lebih tertarik dan semangat untuk belajar. Hubungan interaksi pada team juga akan terbangun dengan baik karena adanya komunikasi dalam membuat strategi untuk mencari solusi agar dapat memenangkan sebuah permainan. Seperti halnya yang didemukakan oleh (Hariyanto, 2015) bahwa permainan dapat menjadi media pembelajaran yang sangat membantu peserta didik.

Permainan monopoli merupakan suatu jenis papan permainan yang tidak asing lagi bagi masyarakat, termasuk bagi anak-anak. (Husna, 2009) mengemukakan bahwa dalam permainan monopoli, pemain akan berlombalomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem ekonomi mainan yang melibatkan penyewa, pembeli, dan penukaran tanah dengan menggunakan uang mainan. Pemain akan bergerak di sekeliling papan permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan mengikuti bilangan diperoleh dari lemparan dadu yang dilakukan oleh pemain. (Kustandi, 2023) juga menyatakan bahwa media monopoli merupakan suatu permainan yang akan dimainkan dengan cara melempar dadu secara giliran dengan tujuan untuk menguasai semua petak dan properti yang dilakukan dengan cara pembelian, penukaran properti dan penyewaan. Hal serupa yang diungkapkan (Hariyanto, 2015) bahwa permainan monopoli merupakan permainan yang berbentuk kalobaritif dan dapat memfasilitasi pengalaman belajar peserta didik yang mengeksplorasi masalah sosial dalam permainan. Oleh sebab itu, permainan monopoli dapat dibawa dalam kegiatan proses pembelajaran karena memungkinkan peserta didik untuk dapat terbiasa mengalami situasi nyata pada pembelajaran di kelas serta dapat memecahkan persoalan bersama temannya.

Kelebihan media monopoli dalam kegiatan pembelajaran IPS anak SD pertama, meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran kedua, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan ketiga, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bermain sambil belajar; keempat, membantu peserta didik agar dapat menguasai dan mengingat materi, kelima, melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik; enam, meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Dengan demikian, dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan media permainan monopoli yaitu, pertama, bersifat fleksibel, mudah dibuat, ekonomis, dan memberikan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta didik lebih mudah untuk mengingat dan memahami materi yang diberikan melalui permainan, melatih ketrampilan berpikir peserta didik; dan ketujuh, melatih keterlibatan peserta didik (Dini, 2015).

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan kemampuan yang dicapai anak setelah melalui kegiatan proses belajar. Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar dapat dikatakan baik apabila siswa mampu mengerti dan memahami apa yang telah dipelajari, mampu mengulang kembali materi yang telah disampaikan guru, menguasai pembelajaran setelah

mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ditantai dengan bentuk nilai (Hilman Latief, 2016).

Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar. Berdasarkan teori Gestalt, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan (Indah Cristiana, 2021).

Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang dilakukan (Bryant, 2024) mengungkapkan bahwa permainan monopoli mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mampu mengenal konsep yang sedang dipelajari, dapat mengenalkan pemecahan masalah, melatih berpikir kritis peserta didik, dan dapat mengurangi kebosanan. Selain itu hasil analisis yang dilakukan oleh (Arafik, 2023) menemukan bahwa minat belajar peserta didik terhadap penggunaan media permainan monopoli dalam proses belajar mengajar di kelas menunjukkan permainan monopoli juga dapat mengurangi ketegangan pada seseorang dalam kegiatan belajar berlangsung.

Penelitian ini juga diperkuat oleh (Wardana, 2023) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *monopoly game* pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal tersebut diukur dari berbagai tugas dalam permainan monopoli yang mendorong keterampilan berpikir (kognitif) peserta didik dalam mempertimbangkan mencari solusi yang alternatif pada penyelesaian masalah. Selain itu peserta didik dapat menunjukkan sikap positifnya dalam berkolaborasi dengan timnya. Proses pembelajaran harus diperhatikan dengan baik, pembelajaran merupakan sistem yang harus diperhatikan komponen-komponen yang ada di dalamnya. Komponen tersebut berkaitan satu sama lain dan terdiri dari tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi.

(Desyandri, 2020) juga menyatakan bahwa media monopoli merupakan suatu permainan yang akan dimainkan dengan cara melempar dadu secara giliran dengan tujuan untuk menguasai semua petak dan properti yang dilakukan dengan cara pembelian, penukaran properti dan penyewaan. Hal serupa yang diungkapkan (Bryant, 2024) bahwa permainan monopoli merupakan permainan yang berbentuk kalobaritif dan dapat memfasilitasi

pengalaman belajar peserta didik yang mengeksplorasi masalah sosial dalam permainan. Oleh sebab itu, permainan monopoli dapat dibawa dalam kegiatan proses pembelajaran karena memungkinkan peserta didik untuk dapat terbiasa mengalami situasi nyata pada pembelajaran di kelas serta dapat memecahkan persoalan bersama temannya.

3. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan kualitatif. Metode penelitian ini dipilih untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Alasan peneliti menggunakan metode R&D adalah karena untuk meningkatkan keefektifan produk dan dapat menciptakan produk baru sebagai media pembelajaran serta menjadikan produk sebagai bekal untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa (Sugiyono, 2017).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui wawancara terhadap guru kelas IV dan melakukan observasi langsung pada siswa kelas VI Sekolah Dasar. Selain itu peneliti juga mencari informasi bukti fisik dan data kelas IV. (Sugiono, 2011)

Uji keabsahan data pada penelitian ini diukur melalui empat kriteria utama: kredibilitas, yang setara dengan validitas internal dalam penelitian kuantitatif; transferabilitas, yang berkaitan dengan validitas eksternal; dependabilitas, yang mirip dengan reliabilitas; dan konfirmabilitas, yang menunjukkan objektivitas. Kredibilitas menekankan pentingnya hasil penelitian untuk mencerminkan secara akurat fenomena yang diteliti, sedangkan transferabilitas mengacu pada sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan dalam konteks lain. Dependabilitas menilai konsistensi hasil penelitian, dan konfirmabilitas memastikan bahwa hasil penelitian bebas dari bias peneliti dan didasarkan pada data yang ada. Masing-masing kriteria ini membantu dalam membangun kepercayaan terhadap data dan memastikan bahwa penelitian kualitatif dapat memberikan wawasan yang berharga dan dapat dipercaya (Kusumastuti & Khoiron, 2019).

Teknik analisis data pada penelitian ini melalui Teknik analisis data diambil dari data angket para ahli bahasa, ahli media, ahli materi, serta angket respon siswa. Untuk menguji seluruh angket, peneliti menggunakan pedoman skala likert, validator diberikan pilihan respon dengan masing-masing skor yang berbeda (Kusumastuti & Khoiron, 2019).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Media Pembelajaran berbasis Permainan Media Monopoli

Penggunaan media belajar pada proses pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk dapat berkolaborasi. Keterampilan untuk dapat berkolaborasi dan berkomunikasi menjadi suatu hal yang penting, karena lingkungan pembelajaran kolaboratif mendorong peserta didik untuk mengekspresikan dan menghasilkan ide-idenya berdasarkan refleksi. Selain itu juga, peserta didik dapat berdiskusi untuk menyampaikan ide-idenya, mencari klarifikasi, bertukar sudut pandang yang berbeda, dan dapat berpartisipasi dengan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis dan menyelesaikan masalah.

Menurut pendapat (Tani, 2022) mengartikan bahwa salah satu alat bantu dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk memusat perhatian peserta didik adalah dengan menggunakan simulation atau game. Penggunaan media belajar berbasis permainan diciptakan agar memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Garriss, Ahlers & Driskell menjelaskan bahwa ada enam karakteristik media yang dapat menjadi sebuah permainan yaitu adanya peraturan atau tujuan, rangsangan sensoris, fantasi, tantangan, misteri dan kontrol. Menurut teori (Wardana R. W., 2023) mengemukakan bahwa dalam lingkungan pembelajaran ada beberapa karakteristik pembelajaran berbasis permainan media monopoli yakni:

- Terdapat memotivasi dan melibatkan peserta didik untuk belajar dan bermain
- Memerlukan partisipasi dari peserta didik
- Memberikan kebebasan untuk berinteraksi dengan teman dalam permainan
- Tujuan belajar jelas sesuai dengan yang ditetapkan dalam skenario permainan yaitu melatih daya ingat dan menciptakan suasana pembelajaran baru
- Adanya umpan balik dan skenarionanya dapat diimplikasikan dalam dunia nyata
- Penilaian bisa dilakukan selama permainan
- Mencocokkan keterampilan dan kecepatan belajar peserta didik, bersifat skalabel sehingga dapat digunakan dalam kelompok besar secara bersamaan.

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki manfaat untuk membentuk keterampilan peserta didik dari aspek pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif berorientasi pada keterampilan berpikir, yang mencakup keterampilan didalamnya untuk mengaplikasikannya, memahami, menganalisis, menghafal, dan mengevaluasi. Pada keterampilan afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk kerjasama, percaya diri, tanggung jawab, saling menghargai pendapat orang lain, disiplin, jujur, komitmen, dan keterampilan mengendalikan diri. Melalui permainan

keterampilan afektif peserta didik dapat dilatih. Sedangkan pada keterampilan psikomotorik berhubungan dengan pencapaian hasil belajarnya melalui keterampilan. Permainan juga dapat meningkatkan kepekaan dari panca indra masing-masing yang dimiliki oleh peserta didik (Rasana, 2009).

Komponen yang ada didalam permainan monopoli dapat dimainkan sesuai dengan tujuannya, yang mana setiap pemain diasah keterampilan berpikirnya agar memiliki strategi yang tepat untuk menyelesaikan tugas permainan dengan cepat, mendapatkan aset yang lebih besar dan resiko kegagalan yang kecil. Seperti yang dikemukakan oleh (Muslich, 2008) bahwa media belajar permainan monopoli merupakan media yang menggunakan papan permainan sebagai sarana dalam kegiatan proses pembelajaran. Untuk mengembangkan media monopoli sebagai media belajar, kelengkapan komponen pada permainan disesuaikan dengan tema dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Purwanto, 2019).

Acuan dasar pada permainan monopoli, terdapat peraturan didalam nya dan memiliki strategi permainan yang kompleks dan mekanisme. Hal tersebut berarti, memainkan permainan monopoli harus sesuai dengan peraturan dasar yang telah berlaku dalam permainan. Strategi yang kompleks, mendorong pemain agar dapat berpikir lebih kritis dalam mengambil keputusan untuk meneruskan permainan selanjutnya. Kehilangan aset kekayaan dalam permainan monopoli menjadi motivasi para pemain agar lebih kritis dalam menentukan langkah permainan. Monopoli merupakan permainan yang berbentuk kolaboratif. Pada kegiatan pembelajarannya, permainan monopoli mengajarkan peserta didik untuk dapat bekerjasama dengan anggota timnya dalam memecahkan permasalahan.

Berdasarkan data gambaran umum yang ditemukan oleh (Suciati, 2015) bahwa aktivitas belajar peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas, terutama di kelas eksperimen yang dilaksanakan selama penelitian, terlihat bahwa peserta didik sangat antusias dengan proses belajar mengajar menggunakan media permainan monopoli. Pada kenyataannya, peserta didik lebih tertarik untuk turut terlibat dalam permainan monopoli. Aktivitas belajar peserta didik terlihat lebih menarik dan meningkatkan keaktifan peserta didik apabila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa

Media pembelajarn permainan monopoli adalah serangkaian alat bantu pengajaran dan menyediakan sarana untuk mengembangkan keterampilan. (Sudjana, 2010) menjelaskan bahwa dampak dari permainan dan alat pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara

langsung dapat membangun minat, motivasi dan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik jika penggunaannya dapat digunakan dengan tepat. Ide dalam permainan monopoli yaitu untuk menciptakan kompetisi dan partisipasi dalam kegiatan pembelajar. Pengembangan media ini memiliki kelebihan dan kekurangan disetiap pengajarannya. Kelebihan dari pembelajaran ini yaitu:

- Meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran.
- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
- Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bermain sambil belajar
- Membantu peserta didik agar dapat menguasai dan mengingat materi
- Melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik; enam, meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Sedangkan kekurangan dari penerapan media ini menurut pendapat Rohman dan Amry bahwa dalam penerapan permainan monopoli, permainan monopoli tidak ramah lingkungan karena membutuhkan banyak kertas dan perlu pengarahan khusus dari guru. Pengembangan dan penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan jika didesain dan diatur dengan benar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Esa, 2008) yang menyatakan bahwa permainan monopoli dapat berjalan sesuai dengan tujuan jika diatur dengan benar oleh guru. kekurangan dari penggunaan permainan monopoli dalam proses belajar mengajar yaitu:

- Alat-alat yang digunakan dalam permainan cenderung banyak sehingga perlu diperhatikan dengan baik agar tidak ada yang hilang atau kurang.
- Diperlukan pemahaman peserta didik terlebih dahulu sebelum mulai bermain. Hal ini, tentu mengharuskan guru untuk memastikan bahwa setiap peserta didik perlu memahami materi yang akan dipelajari dengan baik.
- Media permainan monopoli memerlukan waktu yang banyak. Artinya bahwa guru harus mempertimbangkan terlebih dahulu waktu yang ada sehingga permainan monopoli tidak terkesan terburu-buru (Susanto, 2013).

Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat membuat siswa lebih aktif, antusias serta dapat membantu

siswa dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna dan mendorong siswa dalam mengaitkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu selaras dengan temuan penelitian (Desyandri, 2020) pada penelitiannya menjelaskan bahwa dengan penerapan model kontekstual dapat menjadikan siswa mampu mengatur diri sendiri dan aktif dalam pembelajaran serta membantu siswa dalam bekerja sama secara efektif dalam kelompok belajarnya. Ketika proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang berfokuskan kepada guru membuat siswa dalam pembelajaran hanya sebagai subjek saja, siswa seakan tidak ikut dalam pembelajaran.

Penyampain materi yang digunakan dengan berceramah, tanya jawab dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam belajar serta tidak termotivasi, hal tersebut dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan (Dini, 2015) yang mengatakan bahwa model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang hanya berfokuskan kepada guru, guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan tanya jawab multi arah. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan dengan mengaitkan materi di kelas dengan pembelajaran secara langsung dapat membuat siswa lebih senang, sehingga suasana belajarnya lebih rileks yang dapat membuat siswa lebih antusias serta termotivasi dalam belajar. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai hasil belajar IPS yang meningkat. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada muatan IPS atau dapat dikatakan berpengaruh.

Hasil ini selaras dengan penelitian (Anggreni, et al., 2019) yang mengemukakan bahwa dengan model *contextual teaching and learning* dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat membuat siswa termotivasi sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Bryant, 2024) menjelaskan bahwa pengaruh model pembelajaran kontekstual efektif diterapkan pada siswa sekolah dasar, pembelajaran dengan menggunakan model kontekstual akan memberikan pengalaman siswa secara nyata dalam kegiatan belajarnya khususnya pada pelajaran IPS. Selain itu, menurut penelitian dari (Apriani and Alexon, 2022) kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kontekstual dapat memberikan motivasi siswa dalam berpikir kreatif pada suatu permasalahan yang nantinya dapat meningkatkan minat siswa pada materi pembelajaran serta mampu mengaitkan dalam kehidupan nyata.

Pengaruh media monopoli dalam pembelajaran mengenalkan negara-negara di dunia dapat menguatkan pengetahuan siswa dengan pertanyaan dan pembahasan-pembahasan yang

terdapat pada media monopoli. Model pembelajaran khususnya media monopoli yang dilakukan dengan bermain dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. (Arafik, 2023). Media monopoli memiliki kelebihan, diantaranya adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat menjadikan siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta dapat membuat siswa aktif selama pembelajaran sehingga dapat membangun interaksi antara siswa (Anitah, 2012).

Dalam konteks ini, siswa diharapkan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul pada bidak permainan monopoli, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain. Dengan memanfaatkan media permainan monopoli, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, tidak monoton, membangkitkan motivasi, serta minat belajar siswa. Hal ini mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mudah (Muhammad, 2017).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa IV, karena siswa memperoleh pengetahuan dengan cara mengembangkan dan menemukan sendiri. Pada media monopoli melatih keterampilan berpikir kritis dalam menganalisis macam-macam negara di dunia. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh penerapan media monopoli dan dengan sekedar penjelasan oleh guru terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar yang tepat dengan memperhatikan materi dan tujuan yang ingin dicapai pada proses pembelajaran, maka media pembelajaran yang digunakan dapat membangun motivasi belajar dan mampu meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa khususnya dalam mengingat nama-nama negara di dunia kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian, yang dilakukan di Sekolah Dasar Kelas IV, maka peneliti memberikan suatu sumbangsi pemikiran pada dunia Pendidikan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian, yang dilakukan di SD, maka peneliti memberikan saran bagi guru IPS disarankan sebaiknya menggunakan model dan media pembelajaran inovatif di kelas yang tidak hanya mengukur pengetahuan melainkan dapat mengembangkan keterampilan pembelajaran kontekstual peserta didik sesuai dengan visi dan misi pada mata pelajaran IPS. Ucapan terimakasih untuk semua pihak yang telah membantu penulis menyusun peneliti ini.

DAFTAR REFERENSI

- al., N. (2022). Penerapan contextual teaching and learning (CTL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1).
- Anitah, S. (2012). *Media pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arafik, M. (2023). *Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar berbasis karakter*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bryant, E. A. (2024). Penggunaan pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) pada pembelajaran matematika siswa kelas III di SDN Karangwono 01 Pati. *Journal on Education*, 5(2).
- Desyandri, A. D. (2020). Peningkatan proses pembelajaran PKN dengan menggunakan model cooperative learning tipe numbered heads together (NHT) di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4).
- Dini, M. D. (2015). Penggunaan permainan monopoli sebagai media chemo-edutainment untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru. Jakarta: Media Group.
- Esa, B. (2008). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hariyanto, I. (2015). *Asesmen pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hilman Latief, D. R. (2016). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar (Studi eksperimen pada mata pelajaran geografi kelas VII di SMPN 4 Padalarang). *Jurnal Pendidikan Geografi*, 4(4).
- Husna, A. (2009). *100+ permainan tradisional Indonesia: Untuk kreativitas dan keakraban*. Jakarta: Andi Publisher.
- Indah Cristiana, D. T. (2021). Pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis kontekstual materi suhu dan kalor di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(2).
- Kustandi, C. (2023). *Media pembelajaran: Manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhammad. (2017). Penerapan strategi belajar reciprocal teaching terhadap kemampuan membaca pada siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2).
- Muslich, M. (2008). *Pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purwanto. (2019). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rasana, I. D. (2009). *Laporan sabbatical leave: Model-model pembelajaran*. Singaraja: UNDIKSHA.

- Suciati. (2015). Penerapan media Monosa (Monopoli Bahasa) berbasis kemandirian dalam pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Media Press.
- Sudjana, N. (2010). Dasar-dasar proses belajar. Bandung: Sinar Baru.
- Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran (Edisi ke-4). Jakarta: Prenada Media.
- Tani, H. D. (2022). Penerapan metode kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar dan disiplin belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SDN. Jurnal PAJAR, 2(3).
- Wardana, R. A. (2023). Dasar-dasar evaluasi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardana, R. W. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa dengan model Think Pair Share (TPS) berbantuan Mystery Pics. Wasis, 4(1).