

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF 3 DIMENSI
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS IX DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)
NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Arinda Eka Kurniasari
NIM 205101090019

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2024**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF 3 DIMENSI
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS IX DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)
NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh :

Arinda Eka Kurniasari

NIM. 205101090019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Disetujui Dosen Pembimbing

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198805302023211017

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF 3 DIMENSI
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS IX DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)
NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Jumat

Tanggal : 01 November 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Dr. Hartono, M.Pd

NIP. 198609022015031001


Ulfa Dina Nofienda, M.Pd

NIP. 198308112023212019

Anggota : UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

1. Dr. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si

2. Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si

NIP. 197304242000031005

MOTTO

مَنْ تَعَلَّمَ عِلْمًا مِمَّا يُبْتَغَى بِهِ وَجْهُ اللَّهِ عَزَّ وَجَلَّ لَا يَتَعَلَّمُهُ إِلَّا لِيُصِيبَ بِهِ عَرَضًا مِنَ الدُّنْيَا لَمْ يَجِدْ عَرْفَ الْجَنَّةِ
يَوْمَ الْقِيَامَةِ

Artinya: "Barangsiapa yang mempelajari ilmu yang dengannya dapat memperoleh keridhoan Allah SWT, (tetapi) ia tidak mempelajarinya kecuali untuk mendapatkan kesenangan duniawi, maka ia tidak akan mendapatkan harumnya surga di hari kiamat nanti,"*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Munawir Kamaluddin, “*Pesan Hikmah*”, (HR. Abu Daud, Desember), 2023.
<https://uin-alauddin.ac.id/opini/detail/pesan-hikmah--hr-abu-daud-1223>

PERSEMBAHAN

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Dengan penuh keikhlasan dan cinta yang tulus, saya dengan rendah hati mempersembahkan karya kecil ini, skripsi saya, kepada orang-orang yang sangat terkasih dalam hidup saya. Rasa syukur yang mendalam penulis mengucapkan beribu terimakasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan petunjuk, kekuatan dan keberkahan hidup dalam perjalanan saya dalam menuliskan skripsi ini. Segala puji bagi Allah atas karunia dan rahmat-Nya yang tiada batas.
2. Kedua orang tua saya Alm. Bapak Milan Hariyanto dan Almh. Ibu Elly Fisiana yang terus menyemangati saya untuk menggapai impian pendidikan sarjana ini yang telah menanamkan bekal motivasi pada saat itu saya ingat dan saya pakai saat ini, sehingga skripsi ini juga terselesaikan dan insyaallah bisa menjadi apa yang kalian harapkan dan yang saya cita-citakan.
3. Nenek Supiah, nenek Supinah, serta om saya Teguh Wicaksono yang senantiasa memberikan doa dan bantuan selama perkuliahan ini hingga ketahap studi akhir dengan lancar.
4. Terimakasih kepada diriku sendiri, sebagai bentuk penghargaan atas setiap perjuangan, kerja keras, dan kesabaran yang telah kujalani. Terimakasih juga kepada diriku yang tak pernah menyerah meski menghadapi berbagai tantangan. Semoga pencapaian ini menjadi pijakan awal menuju keberhasilan yang lebih besar dimasa depan.
5. Dosen pembimbing saya Bapak Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd., atas semangat, jerih payahnya dan yang selalu sabar dalam membimbing dan mengayomi dalam menyelesaikan karya skripsi ini. Terimakasih juga kepada semua para Ibu Bapak dosen yang telah membagikan ilmunya kepada saya dan juga memberikan motivasi.

ABSTRAK

Arinda Eka Kurniasari, 2024 : *Implementasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di SMP Negeri 3 Jember.*

Kata Kunci : Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3D, Mata Pelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS masih sering menjadi pelajaran yang membosankan oleh siswa. Hal ini dikarenakan siswa merasa tidak senang dan bosan dengan pembelajaran yang Cuma berbasis konvensional. Dan hambatan yang sering kali muncul saat pelajaran di kelas ialah siswa tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media permainan monopoli 3D adalah media pembelajaran berbentuk permainan monopoli yang sudah di modifikasi oleh guru agar sesuai dengan proses pembelajaran. Pada media pembelajaran ini siswa akan bersaing antar kelompok untuk memenangkan permainan dengan cara menjawab kartu pertanyaan agar dapat memperoleh poin. Dengan diterapkannya media ini siswa akan berpartisipasi penuh dalam permainan sehingga siswa akan berusaha mengingat materi dari yang telah dipelajari sebelumnya.

Fokus penelitian ini adalah: (1) Bagaimana perencanaan implementasi permainan monopoli edukatif pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 3 Jember?, (2) Bagaimana pelaksanaan media pembelajaran monopoli berbasis 3D pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 3 Jember?, (3) Bagaimana evaluasi mediapembelajaran permainan monopoli edukatif pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 3 Jember?.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan perencanaan implementasi permainan monopoli edukatif pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 3 Jember. (2) Mendeskripsikan pelaksanaan media pembelajaran monopoli berbasis 3D pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 3 Jember. (3) Mendeskripsikan evaluasi mediapembelajaran permainan monopoli edukatif pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 3 Jember.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) guru mempersiapkan perencanaan media pembelajaran permainan monopoli dengan membuat RPP terlebih dahulu. Guru harus menguasai materi dulu sebelum membuat media pembelajaran, setelah itu sebelum membuat media pembelajaran guru harus mengetahui karakter peserta didik. 2) pelaksanaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dilakukan sesuai dengan RPP. Langkah awal pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. 3) evaluasi media pembelajaran permainan monopoli meliputi guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pembelajaran dengan cara siswa disuruh maju kedepan kelas secara acak dipilih oleh guru, memberi nilai tambahan kepada siswa yang aktif saat pembelajaran, serta mengevaluasi dengan menggunakan instrumen penilaian.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil Alamin, dengan rasa hormat dan keikhlasan yang dalam, ijinkanlah kami untuk menyampaikan kata pengantar dan ucapan terima kasih yang tulus atas kesempatan yang diberikan untuk mempresentasikan skripsi kami yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IX Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Jember”

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat agar penulis dapat mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak luput karena dukungan banyak pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis menjadi mahasiswa UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KH. Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas selama perkuliahan di FTIK.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. Selaku ketua jurusan pendidikan sains di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).
4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP Selaku koordinator prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan arahan dan bimbingan pada saat masa perkuliahan di Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan.

5. Bapak Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan dengan telaten dan sabar serta memberikan semangat kepada penulis demi terselesainya skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Rafiatul Hasanah, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing akademik yang selama ini selalu membantu dalam perkuliahan ini.
7. Bapak Heru Wahyudi, S.Pd., M.Pd. Selaku kepala sekolah SMP Negeri 3 Jember yang telah memberikan izin dan memfasilitasi peneliti dalam melakukan penelitian hingga selesainya skripsi ini.
8. Ibu Hestik Wulandari, S.Pd. Selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Jember yang telah memberikan arahan selama proses penelitian hingga selesai sekaligus menjadi subjek penelitian skripsi saya.
9. Tak lupa juga teman-teman seperjuangan TIPS angkatan 2020 yang selalu memberikan semangat, kerjasama, dan berbagi diskusi.

Terakhir, penulis menyampaikan permohonan maaf jika dalam penelitian ini terdapat kekurangan. Kami menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kami menerima dengan lapang dada segala kritik, saran, dan masukan dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penelitian selanjutnya.

Jember, 01 November 2024

Penulis,

Arinda Eka Kurniasari
205101090019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Isilah.....	8
F. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	19
BAB III.....	39
METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi Penelitian.....	39
C. Subjek Penelitian.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Analisis Data	43

F. Keabsahan Data.....	45
G. Tahap-tahap Penelitian.....	46
BAB IV	49
PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	49
A. Gambaran Obyek Penelitian	49
B. Penyajian Data dan Analisis.....	54
C. Pembahasan Temuan.....	89
BAB V.....	106
PENUTUP	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	17
Tabel 2.3 Identitas SMP Negeri 3 Jember	51
Tabel 4.1 Daftar Siswa Kelas IX C SMPN 3 Jember	53
Tabel 4.2 Instrumen Penilaian Kinerja Siswa.....	87
Tabel 4.3 Temuan Penelitian.....	87



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Denah Ruang SMPN 3 Jember.....	53
Gambar 4.2 Wawancara dengan Ibu Hestik selaku guru IPS SMPN 3 Jember....	56
Gambar 4.3 Wawancara dengan Ibu Ima Melati Selaku Waka Kurikulum SMPN 3 Jember	58
Gambar 4.4 Bentuk Media monopoli 3D.....	60
Gambar 4.5 Penerapan Media Monopoli 3D Di Kelas IX C	60
Gambar 4.6 Prosedur Permainan Media Monopoli 3D.....	63
Gambar 4.7 Guru melakukan pendahuluan.....	70
Gambar 4.8 Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya.....	72
Gambar 4.9 Perwakilan Kelompok Mendapatkan Kartu Baca	75
Gambar 4.10 Kartu Baca & Kartu Misterius Monopoli 3D.....	75
Gambar 4.11 Kartu Pertanyaan Monopoli 3D	75
Gambar 4.12 Wawancara dengan Farhan Siswa Kelas IX C.....	79
Gambar 4.13 Guru Bersama Siswa Menyimpulkan Materi.....	79
Gambar 4.14 Wawancara dengan Arin Siswa Kelas IX C.....	84



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Matriks Penelitian.....	112
Lampiran 2 : Surat Keaslian Tulisan.....	114
Lampiran 3 : Surat Permohonan Izin Penelitian	115
Lampiran 4 : Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	116
Lampiran 5 : Denah Sekolah SMPN 3 Jember	117
Lampiran 6 : Lampiran Dokumentasi Penelitian	118
Lampiran 7 : Jurnal Kegiatan Penelitian.....	121
Lampiran 8 : Jadwal Pelajaran Kelas IX.....	123
Lampiran 9 : Kalender Akademik.....	125
Lampiran 10 : RPP.....	126
Lampiran 11 : Isi Kartu Pertanyaan beserta jawaban.....	132
Lampiran 12 : Hasil Wawancara.....	135



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan ialah salah satu indikator yang sangat penting dalam keberhasilan untuk membangun suatu negara. Negara dikatakan maju bila pendidikan warga negaranya itu sudah memadai, sehingga bisa mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin lama semakin canggih.¹

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh proses pembelajaran berlangsung yang mengharuskan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, kreatif dan efektif dengan mengembangkan sikap, keterampilan dan pengetahuan. Siswa dalam pembelajaran akan menjadi siswa yang aktif, mempunyai ide membuat keterampilan baru dengan pengetahuan dan keterampilan yang ia kuasai. Maka dari itu guru harus dapat memilih model atau media pembelajaran agar menimbulkan komunikasi aktif antara guru dan siswa.²

Pendidikan itu sifatnya meluas dan pendidikan juga menjadi suatu hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia dan tidak bisa lepas kapanpun dan dimanapun. Pendidikan juga merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik baik di keluarga, sekolah maupun di masyarakat.

Agar pendidikan dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan, diperlukan pemahaman mendalam tentang bagaimana seharusnya pendidikan

¹ Hannafin Khasanah, *Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Dan Peck Mata Pelajaran IPS Di SD Mutiara Singaraja*. (Jurnal Edutech Undiksha), 2018, 202-211.

² Qonit Darajat, *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, (Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 12, No 2), April 2018, 207.

dilaksanakan. Untuk itu, dibutuhkan suatu ilmu yang dijadikan sebagai landasan, dimana kebenaran dari ilmu tersebut sudah terbukti. Tanpa didampingi oleh ilmu pendidikan, mencapai tujuan pendidikan akan menjadi sulit.

Proses pendidikan melibatkan manusia dalam kegiatan yang saling berhubungan satu sama lain, di mana interaksi ini dilakukan oleh, untuk, dan antar manusia. Manusia sendiri bagian yang tidak bisa dipisahkan dari pendidikan. Berdasarkan pandangan ini, pendidikan dapat dianggap sebagai upaya untuk mengembangkan dan mengoptimalkan potensi serta kemampuan manusia agar berubah ke arah yang lebih baik.³

Manusia yang berpendidikan hidupnya akan selalu berkembang menuju kearah yang lebih baik. Setiap zaman pasti akan selalu ada perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan itu sendiri. Di samping itu, berbagai inovasi juga diperlukan dalam dunia pendidikan. Hal ini penting dilakukan untuk menciptakan kualitas Pendidikan yang tidak hanya menekan pada teori, tetapi juga harus bisa diterapkan pada hal yang bersifat praktik. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran agar para siswa menjadi bersemangat, mempunyai motivasi dan minat untuk belajar, serta antusias menyambut pembelajaran disekolah.⁴

Al-Quran untuk pendidikan Islam menjadi sumber normatifnya, oleh karena itu konsep belajar dan pembelajaran ditemukan dalam topik Al-Qur'an

³ Muhammad Hasan, *Landasan Pendidikan*. (Makassar: Tahta Media Group, 2021), 1-2.

⁴ Ainul Mardhiah, Andi Ferawati Jafar, *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*, (Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. 5, No. 1, 2017), 19.

itu sendiri. Metode pendidikan yang tidak tepat akan menjadi penghalang kelancaran belajar sehingga banyak tenaga dan waktu yang terbuang sia-sia. Oleh sebab itu, metode yang digunakan oleh pendidik akan efektif dan efisien jika menerapkan metode yang tepat, sehingga tujuan pendidikan yang diinginkan dapat tercapai. Kewajiban tentang belajar dan pembelajaran Firman Allah : QS.An-Nahl ⁵

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِلَاتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Terjemah : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.

QS.An-Nahl ini merupakan dalil yang menunjukkan tentang kewajiban belajar dan pembelajaran serta metodenya. Dalam ayat ini, Allah SWT. menyuruh dalam arti mewajibkan kepada Nabi Muhammad SAW., dan umatnya untuk belajar dan mengajar memakai metode pembelajaran yang baik (billatiy hiya ahsan).

Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.⁶ Mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran harus menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Proses

⁵ Kementerian Agama republik Indonesia, *Al-Quran dan terjemah*, 125

⁶ Permendikbud RI. Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran kurikulum 2013

pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

Seorang guru profesional tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak didiknya, akan tetapi juga harus mampu mengembangkan dan memanfaatkan media dan sumber pembelajaran agar proses pembelajaran pada tataran mengamati tidak monoton pada pengamatan buku dan bacaan saja tetapi dapat bervariasi pada pengamatan video-video pembelajaran dan gambar-gambar yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai. Adapun cara yang dapat dilakukan pendidik yaitu dengan menerapkan penggunaan media pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dari sumber informasi kepada penerima informasi, yaitu peserta didik. Media sendiri adalah segala hal yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sementara itu, media pembelajaran mencakup alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk memperlancar serta memperkuat interaksi antara pengajar dan siswa, dengan tujuan akhir untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Menurut Sanaky kata kunci dari media pembelajaran antara lain adanya alat atau instrumen pengantar, adanya kegiatan menyalurkan informasi atau materi pembelajaran, adanya keterlibatan instrumen fisik dalam menyalurkan materi pembelajaran, adanya sumber belajar yang merupakan asal diperolehnya materi pembelajaran, dan keterkaitan antara

pembelajar, pelajar, materi, tujuan pembelajaran.⁷ Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai konsep dasar media pembelajaran adalah adanya alat bantu mengajar yang merupakan bagian dari lingkungan belajar yang dioptimalkan oleh pengajar.⁸

Penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar berfungsi untuk memperjelas materi yang akan diajarkan, meningkatkan minat dalam belajar, menimbulkan interaksi secara langsung antara siswa dengan sumber belajar dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu usaha yang dapat dilakukan agar pembelajaran berjalan dengan lancar adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai.

Pada penelitian ini media yang dipakai adalah media monopoli 3D. Monopoli adalah permainan berupa papan dan dirancang untuk dimainkan oleh 4 pemain. Monopoli 3D ini merupakan permainan berlomba-lomba untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya, jika nanti pemain mendapatkan poin sedikit maka akan diberi sanksi. Melalui suatu sistem permainan dengan cara melemparkan dadu secara bergiliran kemudian menjawab pertanyaan yang sudah tersedia pada petak monopoli tersebut. Fungsi dari media monopoli 3D ini sebagai alat pembelajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan pemahaman materi siswa ketika kegiatan belajar, siswa menjadi lebih antusias pada saat kegiatan pembelajaran, serta

⁷ Saepuloh, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Untuk Memahami Materi Trigonometri* (Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi).

⁸ Pertiwi Salama, *Problematika Guru Dalam Pemilihan Dan Pengembangan Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*, 2022, 4-5.

pembelajaran akan lebih menyenangkan bila memakai media permainan monopoli tersebut.

Dari hasil observasi di SMPN 3 Jember, guru sering menggunakan metode konvensional yang membuat siswa pasif dalam proses belajar. Ketika diberi pertanyaan, siswa cenderung diam atau menghindar, sehingga guru tidak dapat menilai pemahaman mereka. Kurangnya variasi metode pembelajaran membuat siswa tidak aktif membangun pengetahuannya sendiri, terutama pada pelajaran IPS. Akibatnya, siswa hanya menjadi pendengar pasif, kurang bersemangat yang berakibat pada prestasi belajar mereka yang relatif rendah atau kurang maksimal.

Tujuan dari adanya implementasi media pembelajaran monopoli 3D kepada siswa, yaitu untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran dengan sangat mudah dalam pembelajaran berlangsung, menjadikan siswa untuk selalu berinteraksi antar siswa lainnya, dan media monopoli 3D ini sudah pernah diterapkan pada saat pembelajaran IPS di SMPN 3 Jember ini. Merujuk pada konteks penelitian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Implementasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Jember”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dengan uraian konteks penelitian diatas maka fokus penelitian yang dibuat pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan implementasi media pembelajaran permainan monopoli edukatif 3D kelas IX di SMP Negeri 3 Jember?
2. Bagaimana pelaksanaan media pembelajaran permainan monopoli edukatif 3D kelas IX di SMP Negeri 3 Jember?
3. Bagaimana evaluasi media pembelajaran permainan monopoli edukatif 3D kelas IX di SMP Negeri 3 Jember?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan fokus permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan implementasi media pembelajaran permainan monopoli edukatif 3D kelas IX di SMP Negeri 3 Jember.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan media pembelajaran permainan monopoli edukatif 3D kelas IX di SMP Negeri 3 Jember.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi media pembelajaran permainan monopoli edukatif 3D kelas IX di SMP Negeri 3 Jember.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan peran-peran serta dalam perkembangan ilmu pengetahuan dengan kajian teori-teori baru, untuk memberikan kontribusi dalam mengembangkan konsep teori yang sudah ada, serta dapat memperkuat teori yang sudah ada.

2. Manfaat Praktis :

a. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan peneliti dibidang pendidikan dan menambah bekal untuk peneliti supaya menjadi calon pendidik yang aktif dalam dunia pendidikan.

b. Bagi siswa

Untuk mengasah kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, bekerja sama, dan berkomunikasi, diperlukan metode yang dapat melatih serta merangsang daya pikir mereka, sekaligus meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kualitas pendidikan disekolah.

d. Bagi UIN KH. Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana informasi yang aktual, serta menambah wawasan pengetahuan mengenai pembelajaran menggunakan media monopoli 3D.

E. Definisi Isilah

Definisi istilah bagian yang berisi mengenai istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti dalam judul skripsi. Tujuan dari dicantumkannya definisi istilah yaitu agar tidak terjadi kerancuan atau

kesalahpahaman⁹ pada makna istilah dalam judul yang dimaksud oleh peneliti yaitu “Implementasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Jember”. Maka diperlukan adanya definisi istilah sebagai berikut :

1. Pengertian Media Pembelajaran

Penerapan media pembelajaran merupakan proses penggunaan alat sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan meningkatkan efektivitas belajar mengajar. Media ini berupa papan monopoli 3D yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep materi lebih menarik dan memudahkan pemahaman, dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif.

2. Pengertian Monopoli 3D

Monopoli 3D sama seperti monopoli pada umumnya, namun disini peneliti membuat monopoli 3 dimensi, 3 dimensi dilihat dari papan monopoli yang terbuat dari triplek kayu yang kokoh, sebuah dadu yang berbentuk balok, dan sebuah pion yang berbentuk seperti orang-orangan. Monopoli ini permainan berupa papan dan dirancang untuk dimainkan oleh 4 pemain. Tujuan utama permainan ini adalah untuk berlomba-lomba mengumpulkan point sebanyak-banyaknya, jika nanti pemain mendapatkan point sedikit maka akan diberi sanksi. Melalui suatu sistem permainan dengan cara melemparkan dadu secara bergiliran kemudian

⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah, (Jember: UIN KH. Achmad Siddiq Jember, 2022)*, 46.

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.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisikan deskripsi pembahasan dalam penulisan, dalam sistematika pembahasan ini yaitu berbentuk deskriptif kualitatif, tidak sama dengan penulisan pada daftar isi. Penulis akan mendeskripsikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I bagian awal atau pendahuluan yang di dalamnya berisi latar belakang, fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, definisi istilah serta yang terakhir yaitu sistematika pembahasan.

Bab II Kajian pustaka memuat beberapa hal terkait dengan penelitian terdahulu yang dianggap relevan dan memuat uraian tentang tinjauan pustaka yang menjelaskan teori yang mendukung.

Bab III menjelaskan mengenai metode penelitian yang dipakai oleh peneliti didalamnya meliputi pendekatan dan jenis penelitian, subyek penelitian, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV berisi gambaran umum mengenai kondisi wilayah tempat dilakukannya penelitian, memuat pembahasan mengenai data yang telah dikumpulkan serta analisa dari hasil penelitian tersebut.

Bab V penutup yang memuat kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan juga saran-saran bagi pihak-pihak dalam penelitian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian terdahulu peneliti melakukan literatur review yang mana peneliti mencari dari berbagai sumber mengenai penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hal ini akan memudahkan peneliti untuk mengetahui letak persamaan dan perbedaan dari penelitian yang sebelumnya. Berikut ini peneliti akan mengemukakan beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini dan berguna untuk membantu proses penyusunan untuk kedepannya.

1. Penelitian dari Rahmat Fazilon

Dari penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Fazilon 2022¹¹ dengan judul skripsi “*Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak Di SMP Negeri 10 Darul Makmur Nagan Raya*”. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis metode eksperimen *pre eksperimental* dengan model *one group pretest posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi lapangan. Fokus penelitian ini adalah: a) Bagaimana peningkatan aktifitas belajar siswa melalui penerapan media Monopoli dalam materi sistem gerak di SMPN 10 Darul Makmur Nagan Raya, b) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan

¹¹ Fazilon, R. (2023). *Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak Di Smpn 10 Darul Makmur Nagan Raya* (Doctoral Dissertation, Uin Ar-R Aniry).

media Monopoli dalam materi sistem gerak di SMPN 10 Darul Makmur Naga Raya.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa materi Sistem Gerak sangat sulit untuk di pelajari karena saat pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket dan LKS saja, dan di LKS hanya menampilkan gambar berwarna hitam putih saja, sehingga gambar tersebut kurang menarik. Setelah penerapan media pembelajaran monopoli siswa di kelas VIII di SMPN 1 Darul Makmur Raya bahwa aktivitas pembelajaran siswa sudah sangat aktif. Saat pembelajaran berlangsung sekarang siswa tidak hanya duduk mendengarkan saja, tetapi siswa giat aktif dengan anggota badannya, membuat sesuatu, bermain, ataupun bekerja.

2. Penelitian dari Yunita Tri Widianti, Ismaniyah, dkk.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Yunita Tri Widianti, Ismaniyah, dkk 2022 dengan judul jurnal "*Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kelancaran Berbahasa Pada Siswa Kelas 2 SDN Palesanggar 5*".¹² Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi. Fokus penelitian ini adalah: a) Untuk mengetahui penerapan media monopoli untuk meningkatkan kelancaran berbahasa pada siswa kelas 2 SDN Palesanggar 5.

¹² Widianti, Y. T., Ismaniyah, I., Kehi, A. N., Yuyun, H., & Siswoyo, A. A. (2022). *Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kelancaran Berbahasa Pada Siswa Kelas 2 SDN Palesanggar 5*. (Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan), Hal.138-145.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Penelitian ini melibatkan siswa kelas 2 SDN Palesanggar 5 Pamekasan. Berbahasa adalah proses yang dilakukan untuk melatih keterampilan dalam berkomunikasi. Keterampilan berbahasa sangat diperlukan sejak dini untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh seorang penulis. Kemampuan berbahasa sangat bermanfaat untuk semua orang khususnya anak pada pendidikan sekolah dasar. Keterampilan berbahasa sangat diperlukan untuk mengikuti perkembangan zaman, karena dengan berbahasa seorang akan memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baru. Penelitian tindakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus meliputi: tahap perencanaan tahap pelaksanaan kegiatan dan hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama yang memenuhi presentase > 70 adalah 2 siswa sedangkan pada siklus 2 yang memenuhi presentase < 70 adalah 10 siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media monopoli memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kelancaran berbahasa.¹³

3. Penelitian dari Eny Kurniawati

Dari penelitian yang dilakukan oleh Eny Kurniawati 2021 dengan jurnal yang berjudul "*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn*".

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitiannya *pre*

¹³ Widianti, *Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kelancaran Berbahasa Pada Siswa Kelas 2 Sdn Palesanggar 5*, (Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan), Vol. 2 No.2, 2022 138-145.

experimental design. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuisioner, pengamatan, dan gabungan dari ketiganya.¹⁴

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli pada materi aktualisasi nilai Pancasila terhadap pelanggaran hak dan pengingkaran kewajiban dalam pelajaran PPKn dapat diambil kesimpulan, pertama, media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat diterapkan pada pendidikan jenjang Sekolah Menengah Atas. Selain dapat menarik perhatian siswa media ini dapat membawa suasana yang menyenangkan, terlebih mata pelajaran PPKN berada pada jam-jam akhir sekolah, sehingga banyak siswa yang sudah tidak fokus terhadap materi pelajaran. Ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMAN 1 Malang.

4. Penelitian dari Regina Aditia

Dari penelitian yang dilakukan Regina Aditia dengan judul Skripsi “Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Peserta Didik Kelas V SD/MI”. Pendekatan penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif dan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Fokus penelitian ini adalah: a) Bagaimana pengembangan media monopoli 3 dimensi pada tema lingkungan sahabat kita Peserta Didik kelas V SD/MI?

¹⁴ Kurniawati, *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn*. (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran), 2021, 1-5.

b) Bagaimana kelayakan pengembangan media monopoli 3 dimensi pada tema lingkungan sahabat kita Peserta Didik Kelas V SD/MI? c) Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media monopoli 3 dimensi pada lingkungan sahabat kita Peserta Didik kelas V SD/MI?.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa di MI Al Muhajirin Panjang Bandar Lampung dalam pembelajaran sudah menggunakan kurikulum 2013 yang telah dilakukan dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Dalam hasil observasi peneliti bahwa di sekolah kebutuhan akan media pembelajaran masih dalam bentuk buku paket, gambar, dan proyektor. Pemakaian media yang begitu umum membuat proses belajar mengajar tidak begitu aktif sebab media mediaa pembelajaran yang kurang menarik sehingga membutuhkan media pembelajaran yang baru dan menarik untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari permasalahan yang ada pada sekolah tersebut, maka solusi untuk mengatasinya dengan mengembangkan media pembelajaran yang kian menarik untuk menciptakan keinginan peserta didik untuk belajar lebih bersemangat .

Peneliti berfikir bahwa mengembangkan sebuah permainan monopoli yakni permainan monopoli.¹⁵

5. Penelitian dari Alfauziah Rahmadani, dkk.

Dari penelitian yang dilakukan Alfauziah Rahmadani,dkk. dengan judul jurnal “*Model Problem Based Learning berbasis Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Sekolah*

¹⁵ Regina, *Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Peserta Didik Kelas V Sd/Mi* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung, 2022).

Dasar”¹⁶ Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Fokus penelitian ini adalah: a) Bagaimana penerapan model PBL berbasis media monopoli untuk meningkatkan pemahaman materi sistem pencernaan manusia?

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa implementasi kemampuan pemahaman konsep dapat meningkat dengan adanya nilai yang diperoleh siswa mencapai nilai KKM yang telah ditentukan sehingga siswa memahami materi pembelajaran IPA yang telah diajarkan. Dan juga sebagian besar mengatakan bahwa model diskusi dapat membantu pemahaman karena menjadi lebih jelas ketika dijelaskan oleh teman. Permainan monopoli berbasis PBL dapat meningkatkan pemahaman tentang materi sistem pencernaan manusia dan juga dapat menumbuhkan sikap kritis, semangat, dan kepedulian siswa terhadap sesama.

Adapun persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Penulis, Tahun, Instansi, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Rahmat Fazilon (Skripsi, 2022) <i>“Penerapan Media Monopoli Untuk</i>	1. Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif 2. Sama-sama menggunakan media	1. Peneliti terdahulu ini menggunakan mata pelajaran materi sistem gerak (IPA), sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran

¹⁶ Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, *Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*. (Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti 2023), 127-141.

	<i>Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak Di SMPN 10 Darul Makmur Nagan Raya''</i>	monopoli 3. Sama-sama Penelitian di SMP.	IPS. 2. Tempat penelitian terdahulu berada di SMPN 10 Darul Makmur Raya, sedangkan peneliti berada di SMPN 3 Jember. 3. Fokus penelitian terdahulu yaitu meningkatkan hasil belajar, sedangkan peneliti berfokus pada keaktifan siswa dalam belajar.
2.	Yunita Tri Widiyanti, dkk. (Jurnal, 2022) <i>“Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kelancaran Berbahasa Pada Siswa Kelas 2 SDN Palesanggar 5”</i>	1. Sama-sama menggunakan media monopoli. 2. Sama-sama menggunakan penelitian kualitatif.	1. Tempat penelitian terdahulu berada di SDN Palesanggar 5, sedangkan peneliti berada di SMPN 3 Jember. 2. Objek penelitian terdahulu siswa kelas 2 SD, sedangkan peneliti siswa kelas IX SMP. 3. Peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran bahasa indonesia, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPS.
3.	Eny Kurniawati (Jurnal, 2021) <i>“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn”</i>	1. Sama-sama menggunakan metode kualitatif. 2. Sama-sama menggunakan media monopoli.	1. Peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran PPKn, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPS. 2. Fokus penelitian ini yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa, sedangkan peneliti berfokus pada keaktifan siswa dalam belajar.
4.	Regina Aditia dengan judul Skripsi <i>“Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Peserta Didik Kelas V SD/MI ”.</i>	1. Sama-sama menggunakan media monopoli 3D. 2. Sama-sama menggunakan penelitian kualitatif.	1. Objek penelitian terdahulu adalah siswa kelas V SD, sedangkan peneliti siswa kelas IX SMP. 2. Fokus penelitian ini yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan peneliti berfokus pada keaktifan siswa dalam belajar.
5.	Alfauziah Rahmadani, dkk.	1. Sama-sama menggunakan media	1. Objek penelitian ini siswa SD, sedangkan peneliti siswa kelas

dengan judul jurnal “ <i>Model Problem Based Learning berbasis Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Sekolah Dasar</i> ”	monopoli. 2. Sama-sama menggunakan penelitian kualitatif.	IX SMP. 2. Fokus penelitian ini yaitu meningkatkan pemahaman materi siswa, sedangkan peneliti berfokus pada keaktifan siswa dalam belajar.
---	--	---

B. Kajian Teori

1. Penerapan Media Pembelajaran

a. Definisi Implementasi

Implementasi atau penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Menurut Setiawan penerapan adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif. Menurut Cahyononim dalam J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain penerapan adalah hal, cara atau hasil. Adapun menurut Lukman Ali penerapan adalah mempraktekkan atau memasang.¹⁷

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa kata penerapan merujuk pada aktifitas, aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti

¹⁷ Prakas, E.Y. *Penerapan Keselamatan Kerja Kn. Sar Sadewa 231 Dalam Upaya Penyelamatan Man Over Board Pada Basarnas*, (Semarang. Karya Tulis 2021), 1-2.

bahwa penerapan bukan sekedar aktifitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.¹⁸

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Secara harfiah media pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Intinya media adalah wadah dari pesan oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafis, foto grafis, atau Elektronis untuk menangkap, Memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁹

Menurut Smaldino, Lowther, dan Russel media merujuk pada instrumen-instrumen yang dapat membawa sebuah informasi yang

¹⁸ Kevin, D. P. (2021). *Penerapan Pelatihan Penggunaan Alat-Alat Keselamatan* (Oleh Crew Mv. Baruna Maju. Karya Tulis 2021), 5.

¹⁹ Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Edisi Pertama (Jakarta: Kencana: 2020), 4.

dibawa pengajar dari sebuah sumber belajar kepada pembelajar. Menurut Sanaky kata kunci dari media pembelajaran antara lain adanya alat atau instrumen pengantar, adanya kegiatan menyalurkan informasi atau materi pembelajaran, adanya keterlibatan instrumen fisik dalam menyalurkan materi pembelajaran, adanya sumber belajar yang merupakan asal diperolehnya materi pembelajaran, dan keterkaitan antara pembelajar, pelajar, materi, tujuan pembelajaran. Sementara itu, menurut sarjana dan Rivai konsep dasar media pembelajaran adalah adanya alat membantu mengajar merupakan bagian dari lingkungan belajar yang dioptimalkan oleh pengajar.²⁰

Berdasarkan pengertian-pengertian yang dikemukakan oleh para ahli tersebut di atas dapat kita ketahui bahwa media merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada peserta didik.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Secara leksikal, tujuan berarti arah yang ingin dicapai. Dalam kaitannya dengan media pembelajaran, Mayer menyatakan tujuan media pembelajaran adalah menciptakan *meaningful learning* 'pembelajaran bermakna' karena dengan adanya suatu instrument pengantar pesan-pesan pembelajaran, pembelajaran akan mengalami aktivitas kognitif dan psikomotorik dalam pembelajaran.

²⁰ Putri Kumala Dewi et al, *Media Pembelajaran Bahasa* (Malang: Ub Press: 2018), 4.

Adapun Sanaky menyatakan tujuan media pembelajaran antara lain: mengantarkan materi pembelajaran dari pengajar kepada pembelajar dengan cara mudah dan efisien, menjaga kosentrasi pembelajar, serta meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran.²¹

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok yakni :²²

1) Media Cetak

Jenis media ini mempunyai bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, jurnal dan majalah ilmiah serta cara memproduksi atau menyampaikan materi, seperti buku, dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis dan fotografi.

2) Media Visual

Media visual ialah media yang menggunakan indera penglihatan untuk mengkomunikasikan suatu pesan tertentu. Guru sering memanfaatkan media semacam ini di kelas untuk membantu pembelajaran siswa. Ada dua jenis media: media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. media yang dapat ditampilkan dalam bentuk teks atau grafik. Ada dua jenis media proyeksi yang tersedia: media proyeksi gerak dan media proyeksi diam.

²¹ Pertiwi Salama, *Problematika Guru Dalam Pemilihan Dan Pengembangan Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*, 2022, 4-5

²² Simatupang, Enjel, 2023 *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Pembelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Siswa Kelas IV SD Negeri*, No. 060934 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor T.P 2022/2023. (Skripsi Thesis, Universitas Quality 2023, 6-8.

3) Media Audio Visual

Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Media ini dibagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu: 1) Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara. 2) Audio-visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-caset, televisi, OHP, dan komputer.

4) Media Berbasis Komputer

Komputer merupakan hasil kemajuan zaman sekarang. Saat ini, siswa dapat menggunakan komputer untuk memperlancar proses pembelajaran. Kaset audio dan video, pemutar CD, dan perangkat lainnya semuanya dapat digabungkan dan dikontrol oleh komputer ini.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi dan manfaat media pembelajaran menjadi fokus perhatian utama dalam dunia pendidikan karena siswa merupakan individu yang aktif membangun pengetahuan. Interaksi dalam proses pembelajaran yaitu komunikasi yang terjadi antara pengajar dan pembelajar. Dalam proses komunikasi tersebut, tidak selamanya berhasil karena terkadang sipenerima pesan memberikan penafsiran yang berbeda-beda. hal tersebut dapat terjadi karena faktor

penghambat proses komunikasi seperti adanya perbedaan gaya mengajar. Keterbatasan daya ingat, perbedaan minat, perbedaan fisik.²³

Menurut Kemp & Dayton dalam buku Susilana, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. Fungsi kedua, menyajikan informasi. media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran.²⁴

Menurut pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam pendidikan. (1) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran, (2) Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar, informasi dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik

²³ Susilana dkk, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. (Bandung : CV. Wacana Prima, 2018), 35.

²⁴ Susilana dkk, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. (Bandung : CV. Wacana Prima, 2018), 39.

dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi, (3) Media itu menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas sebenarnya fungsi media pembelajaran secara garis besar dapat disimpulkan sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

3. Media Monopoli 3D

a. Definisi Monopoli 3D

Menurut Nurhikmah monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan permainan berlomba untuk mengumpulkan point melalui aturan pelaksanaan permainan. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui petak pertanyaan, dan petak misterius yang ada dalam papan monopoli. Permainan ini mengacu pada penguasaan point. Pemain yang memiliki point terbanyak adalah pemenangnya.²⁵

b. Sejarah Monopoli

Menurut Syahsiya sebelum monopoli sudah ada permainan permainan yang serupa, di antaranya adalah *The Landlord's Game* yang

²⁵ Wulandari, R. (2021). *Pengembangan Media Monopoli Hasil Belajar IPS Materi Interaksi Manusia Kelas V*. Jurnal Joyful Learning , 10 (1), 13-18.

diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan memperlakukannya para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904.

Walaupun permainan ini di patenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *the Economic Game* company di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company* di London dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*.

Selain melalui penjualan permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan di variasi variasi lokal juga berkembang. Setelah salah satunya adalah yang disebut *Auction Monopoly* kemudian disingkat menjadi *Monopoly*. Bermain ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan di patenkan dan dijual olehnya kepada Parker brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada 5 November 1935.²⁶

c. Manfaat Media Monopoli 3D bagi Pembelajaran

Manfaat dari permainan monopoli 3D dalam pembelajaran yaitu permainan ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami dan mengingat materi pelajaran IPS dengan cara yang interaktif dan praktis.²⁷

²⁶ "Monopoli (permainan)", Ibid.

²⁷ Simatupang, Enjel, *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Pembelajaran Ipa Materi Penggolongan Hewan Siswa Kelas Iv Sd Negeri*, No. 060934 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor T.P 2022/2023. (Skripsi Thesis, Universitas Quality, 2023)

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli 3D

Kelebihan media pembelajaran monopoli 3D adalah (1) Belajar IPS dengan media monopoli ini dapat membuat peserta didik senang mempelajari materi IPS karena peserta didik diajak belajar sambil bermain. Beberapa keuntungan lainnya adalah (2) Media ini memiliki bentuk yang besar sehingga peserta didik dapat dengan mudah melihat dan mengamati dengan jelas sehingga membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran IPS, (3) Media monopoli memungkinkan adanya interaksi antar siswa. (4) Selain itu media ini dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.

Kekurangan media monopoli 3D : (1) Guru membutuhkan tenaga, ruang dan waktu dikarenakan media ini merupakan media pembelajaran yang manual, (2) Media monopoli hanya terbatas untuk mempelajari beberapa materi IPS saja. (3) Selain itu media membutuhkan biaya produksi cukup mahal karena media monopoli merupakan media cetak yang harus dibuat terlebih dahulu sebelum dapat digunakan.²⁸

e. Karakteristik Media Monopoli 3D

Media monopoli pembelajaran memiliki beberapa karakteristik khusus yang membuatnya efektif sebagai alat bantu dalam proses pendidikan. Berikut adalah beberapa karakteristik yaitu :

²⁸ Lubis, H. Z., & Harahap, A. *Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa*. (Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan, 2015)

- 1) Permainan ini melibatkan interaksi antar pemain, baik dalam bentuk diskusi maupun pengambilan keputusan bersama.
- 2) Setiap elemen dalam permainan dirancang untuk mendidik, mulai dari papan permainan, kartu-kartu, hingga aturan yang mengandung materi pembelajaran.²⁹
- 3) Media ini mensimulasikan situasi nyata yang relevan dengan materi pelajaran, memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan teoretis mereka dalam konteks praktis.
- 4) Desain pion, kartu, dan papan permainan yang menarik dan kompetitif membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar.
- 5) Menyediakan pengalaman belajar yang nyata dan konkret melalui alat permainan yang dapat disentuh dan dimanipulasi, membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih baik.
- 6) Mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa, yang penting untuk keterampilan sosial dan perkembangan kognitif.
- 7) Memiliki aturan dan struktur yang jelas, memberikan panduan yang mudah dipahami bagi guru dan siswa dalam melaksanakan permainan.
- 8) Melibatkan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis

²⁹ Lubis, H. Z., & Harahap, A. *Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa*. (Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan, 2015)

- 9) Mampu memberikan umpan balik langsung kepada siswa tentang pemahaman dan keterampilan mereka melalui hasil permainan, yang dapat digunakan oleh guru untuk evaluasi pembelajaran.

f. Prosedur Penerapan Media Monopoli 3D

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media monopoli 3D :³⁰

1) Alat-alat Permainan

- a) Papan monopoli dilengkapi dengan petak-petak yang berisi gambar edukatif.
- b) Dadu 2 biji.
- c) 4 pion.
- d) 35 kartu pertanyaan, 35 kartu baca, dan 30 kartu misterius.

2) Persiapan

- a) Papan monopoli diletakkan dimeja. Kartu pertanyaan, kartu baca, dan kartu misterius diletakkan terbalik dalam petak yang sudah tersedia.
- b) Meletakkan dadu diatas papan monopoli.
- c) Para pemain memegang 1 pion yg telah di siapkan.
- d) Guru memegang lembar jawaban untuk setiap kartu pertanyaan.
- e) Guru memberikan penjelasan dan pengarahan tentang media monopoli 3D tersebut.

³⁰ Safitri, I. *Keefektifan Media Pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Watansoppeng* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar, 2019)

f) Selanjutnya, guru menjelaskan materi kepada peserta didik dengan menggunakan media monopoli 3D yang sudah dibuat.

3) Permulaan

a) Mengocok dadu secara bergiliran, pemain yang memperoleh angka terbanyak akan main terlebih dahulu dan dilanjutkan sampai pemain yg memperoleh angka terkecil.

b) Permainan dimulai sejak petak "*START*". Setelah itu pion-pion pemain dijalankan bergiliran ke petak-petak menurut arah panah sesuai dengan jumlah angka dadu yang dilemparkan.

c) Pion pemain akan berhenti di petak-petak yg sudah tersedia di monopoli.

d) Permainan akan dimainkan selama 30 menit.

4) Petak kartu Pertanyaan

Pemain mengambil 1 kartu pertanyaan lalu dibaca.

Kemudian pemain harus menjawab dengan benar untuk mendapatkan 10 point. Pemain diberi waktu 30 detik untuk menjawab pertanyaan tersebut.

5) Petak Kartu Baca

Pemain mengambil 1 kartu baca kemudian membacakan serta menyuruh siswa untuk menjelaskan ulang sesuai dengan pemahaman dan bahasa mereka sendiri. Pemain lain harus menyimak karena kartu baca ialah kisi-kisi dari kartu pertanyaan.

6) Petak Kartu Misterius

Pemain mengambil 1 kartu misterius kemudian menjalankan perintah yang ada di dalam kartu tersebut.

7) Petak Masuk Penjara

Jika pemain berhenti di petak masuk penjara, maka pemain tidak dapat bermain selama satu putaran.

8) Petak Bebas Parkir

Jika pemain berhenti di petak bebas parkir, maka pemain bebas memilih petak yang diinginkan, namun tidak boleh melebihi *start*.

9) Petak Langkah

Jika pemain berhenti di petak langkah, pemain menjalankan perintah yang sudah tersedia di dalam petak tersebut.

10) Petak Point

Jika pemain berhenti di petak point, pemain akan mendapatkan point gratis sesuai pada petak tersebut.

11) Melewati garis "START"

Jika pion pemain melewati garis *start* maka pemain tersebut akan mendapatkan 10 point gratis.

12) Permainan berakhir

Permainan berakhir jika waktu permainan sudah 30 menit. Pemain yang menang adalah pemain yang mendapatkan point terbanyak.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentu saja sangat akrab bagi kita semua karena IPS itu sendiri sudah dipelajari mulai dari bangku sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sampai perguruan tinggi. Dalam bidang ilmu pengetahuan social dikenal dengan beberapa istilah yang sering kita temukan diantaranya adalah ilmu sosial (*social sciences*), studi sosial (*social studies*) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Maka dari itu perlu diberikan batasan yang tegas terhadap ketiga istilah diatas.³¹

Menurut Sapiya secara sederhana IPS diartikan sebagai sebuah mata pelajaran yang dipelajari dari bangku sekolah dasar dan sekolah menengah atau program studi diperguruan tinggi yang identic dengan *social studies* dalam kurikulum dinegara lain khususnya Negara barat seperti Australia dan Amerika Serikat.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi, Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara

³¹ Eliana dan Mardawani, *Konsep Dasar IPS*. (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 1.
<https://bit.ly/400nkjA>

ilmiah dan psikologi untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.³²

Menurut Kosasih Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.³³

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran atau bidang studi yang merupakan paduan dan integrasi ilmu-ilmu sosial yang dikemas dengan materi yang sederhana, menarik, mudah dimengerti dan dipelajari untuk intruksional tujuan sekolah.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.³⁴

³² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), 124.

³³ Nursid Sumaatmadja, *Metodologi Pengajaran Ilmu Sosial (IPS)*, (Bandung: Alumni, 2000),7.

³⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007),128.

Tujuan IPS yang diselenggarakan di lingkungan sekolah adalah untuk membentuk siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan berfikir, bertindak dan kesadaran dalam bersosial sebagai masyarakat, bangsa dan warga yang baik. IPS memiliki peran penting untuk membangun pondasi peserta didik dalam berfikir, bersikap dan berperilaku ketika sudah menjadi masyarakat.³⁵

Tujuan IPS dalam Permendiknas nomor 22 Tahun 2002 yang membahas mata pelajaran pendidikan dasar dan menengah, yaitu:

- 1) Peserta didik dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan serta kehidupan masyarakat.
- 2) Memiliki kemampuan untuk berfikir kritis dan dapat menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan sekitar.
- 3) Memahami dan berkomitmen untuk mematuhi nilai-nilai kemanusiaan dan sosial.
- 4) Memiliki keterampilan berkomunikasi, kerja sama dan berkompetisi dengan masyarakat global.

c. Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Karakteristik pembelajaran IPS adalah meningkatkan kemampuan berfikir sosial peserta didik, selain itu pembelajaran IPS juga memiliki nilai edukatif, praktis, filsafat. Disebut sebagai nilai edukatif karena pembelajaran IPS membentuk sikap kepedulian sosial, tanggung jawab, dan sikap-sikap lain yang sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat,

³⁵ Musyarofah, Abdurrahman Ahmad dan Niki Suma, *Konsep Dasar IPS* (Sleman, Komojoyo Press, 2021), 5.

selanjutnya nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPS adalah nilai praktis karena apa yang di pelajari di adaptasi dari segala permasalahan yang ada di masyarakat, selanjutnya nilai filsafat karena pembelajaran IPS mengajarkan siswa untuk mengamati dan menghayati segala keberagaman yang ada di masyarakat

5. Materi IPS Kelas IX BAB 1 “Karakteristik dan Regional 5 Benua (Asia, Amerika, Eropa, Afrika, Australia)”³⁶

Benua merupakan massa daratan yang memiliki ciri atau karakteristik tertentu. Bagi ahli geografi, benua tidak hanya sekadar istilah fisik tetapi juga menyangkut aspek budaya.

a. Benua Asia

Benua Asia merupakan benua terluas di permukaan bumi. Luasnya mencapai 44.000.000 km² atau seperempat luas wilayah daratan dunia atau empat setengah kali luas Benua Eropa. Wilayahnya membentang dari Turki di bagian barat sampai Rusia di bagian timur. Benua Asia juga meliputi Indonesia di selatan sampai Rusia di utara mendekati kutub utara. Dibandingkan dengan negara lainnya di Asia, maka Rusia adalah negara terluas di Benua Asia.

Batas Benua Asia ialah Samudra Arktik di utara, Samudra Hindia di selatan, Benua Eropa, Pegunungan Ural, Laut Kaspia, Laut Hitam, Selat Bosporus, Selat Dardanella, Laut Tengah, Terusan Suez, dan Laut Merah di barat, serta dengan Selat Bering dan Samudra

³⁶ Iwan Setiawan et al., *Imu Pengetahuan Sosial*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

Pasifik di timur. Puncak tertinggi:Gunung Everest (8.848 m) Bagian terendah:Laut Mati (394m dibawah permukaan air laut). Sungai terpanjang:Sungai Yangtse (5.800 km). Danau Terbesar:Danau Aral (66.457 km²).

Benua Asia terbagi menjadi beberapa wilayah atau region yaitu Asia Barat atau Asia Barat Daya (Asia Timur Tengah), Asia Tengah, Asia Timur, Asia Selatan, Asia Tenggara dan Rusia.

b. Benua Amerika

Benua Amerika sering juga disebut sebagai Benua Merah. Sebutan itu didapat karena benua tersebut terdapat Suku Bangsa Indian. Suku Indian tidak berkulitmerah sebenarnya kulit mereka terlihat merah karena Suku Indian suka melumuri kulit dengan cat berwarna merah.

Batas Benua Amerika ialah Samudra Arktik di utara, Laut Weddel, Samudra Atlantik, dan Samudra Pasifik di selatan, Samudra Atlantik di timur, serta Samudra Pasifik di barat. Benua Amerika merupakan benua terbesar kedua setelah Asia. Luas Benua Amerika mencapai 42.057.100 km². Puncak tertinggi:Gunung Aconcagua (6.960 m). Bagian terendah Death Valley (86m dibawah permukaan laut). Sungai terpanjang Sungai Amazon (6.300 km) Danau Terbesar Danau Michigan (58.016 km²).

Secara geografis, Amerika terbagi atas empat kawasan atau region yakni kawasan Amerika Selatan, Amerika Utara, Amerika

Tengah, dan Kepulauan Karibia yang terletak di sekitar Amerika bagian tengah.

c. Benua Eropa

Benua Eropa dijuluki sebagai benua biru. Ada dua alasan kenapa disebut benua biru. Pertama, mayoritas penduduk Eropa memiliki bola mata berwarna biru. Kedua, sejak zaman dahulu, banyak kerajaan terkenal berada di Benua Eropa sehingga dikenal adanya istilah daerah biru (bangsawan).

Benua Eropa mempunyai negara paling kecil di dunia yaitu Vatikan. Vatikan merupakan suatu negara berdaulat dengan Sri Paus sebagai pemimpinnya. Luas Vatikan hanya sebesar 0,44 km² yang membuatnya menjadi negara terkecil di dunia.

Eropa terbagi atas empat kawasan atau region yakni kawasan Eropa Barat, Eropa Timur, Eropa Selatan, dan Eropa Utara.

d. Benua Afrika

Benua Afrika disebut “Benua Hitam” karena mayoritas penduduknya mempunyai kulit berwarna hitam. Sebutan ini awal mulanya digunakan oleh masyarakat Prancis yang dahulu banyak menjajah Benua Afrika. Afrika dilewati garis khatulistiwa, sehingga sebagian wilayahnya beriklim tropis. Benua Afrika. Puncak tertinggi: Kilimanjaro (5.895 m). Bagian terendah: Danau Assal, Jibouti (158 MDPL). Sungai terpanjang: Sungai Nil (6.650 km). Danau Terbesar: Danau Victoria (68.870 km²). Benua Afrika berbatasan dengan Laut

Tengah di utara, Samudra Hindia diselatan dan timur, serta Samudra Atlantik di barat. Benua Afrika merupakan benua terbesar ketiga setelah Asia dan Amerika.

e. Benua Australia

Benua yang terletak di sebelah selatan negara kita merupakan benua yang unik karena walaupun terletak di sebelah selatan Asia, tetapi penduduknya sebagian besar adalah penduduk Ras Kaukasoid yang banyak berasal atau sama dengan penduduk Eropa. Australia yang memiliki iklim tropis, yaitu Australia bagian utara yang berdekatan dengan Indonesia. Sebagian wilayah lainnya beriklim subtropis dan sedang. Puncak tertinggi: Puncak Mawson (2.745m), bagian terendah: Danau Eyre (15m dibawah permukaan laut), sungai terpanjang: Sungai Murray (2.508km), dan Danau terbesar: Danau Eyre (9.500 km²).

Batas-batas geografis wilayah Australia: a) Sebelah utara: Laut Timor, Laut Arafuru, dan Selat Torres, b) Sebelah timur: Samudra Pasifik, Laut Tasman, dan Laut Coral, c) Sebelah selatan: Samudra Hindia, d) Sebelah barat: Samudra Hindia.

Luas wilayah Benua Australia adalah 8.945.000 km² dengan lebar sekitar 3.200 km dan panjang 3.700 km. Hanya satu negara dalam satu benua merupakan keunikan lainnya dari Benua Australia, sehingga negara Australia memiliki luas wilayah yang sangat besar. Meskipun demikian, sekitar dua pertiga wilayahnya berupa gurun.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena dalam penelitian ini berusaha menelaah fenomena yang berangsur secara wajar atau alamiah, bukan dalam situasi terkendali atau labotarois. Oleh karena itu, proses penelitian pendekatan kualitatif dimulai dengan pengembangan asumsi-asumsi dasar.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu kualitatif deskriptif. Peneliti mengumpulkan data-data secara seksama mengenai aspek tertentu yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, dan peneliti juga ikut serta dalam pengaplikasian media monopoli pada saat guru melaksanakan pembelajaran.

Penelitian kualitatif ini diambil sebagai pendekatan dalam peneltiian ini, karena penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui serta mendeskripsikan sejauh mana perkembangan implementasi pembelajaran media permainan monopoli 3 dimensi pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMPN 3 Jember.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 3 Jember tepatnya di Jl. Jawa, Tegah Boto Lor, Sumbersari, Kec. Sumbersari, Kabupaten Jember. Dari observasi awal peneliti setidaknya ada landasan fundamental yang dijadikan peneliti sebagai pertimbangan memilih lokasi penelitian. Alasan pemilihan lokasi ini karena lokasi SMPN 3 Jember strategis, serta SMPN 3 Jember

sudah pernah dijadikan sebagai tempat PLP (Pengenalan Lapangan Pendidikan), selain itu pembelajaran media monopoli 3D sudah pernah diterapkan di sekolah maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian disana guna untuk memperdalam pemahaman siswa tentang materi IPS serta membuat siswa lebih menyukai pelajaran IPS.

C. Subjek Penelitian

Penentuan subjek penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive, dalam proses penentuan subjek tersebut dilakukan dengan berbagai pertimbangan oleh peneliti, yaitu orang yang dianggap paling tau media pembelajaran monopoli 3D pada mata pelajaran IPS siswa kelas IX, agar hanya subjek-subjek tertentu yang dapat berpartisipasi dalam pengambilan data. Dalam hal ini peneliti memilih beberapa subjek penelitian, sebagai berikut :

1. Waka Kurikulum : Ima Melati, S.Pd., M.Pd
2. Guru IPS Kelas IX : Hestik Wulandari, S.Pd
3. Siswa Kelas IX C : Arin dan Farhan

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dengan demikian data yang didapatkan oleh peneliti akan sesuai standar data yang telah ditetapkan. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan

dalam kondisi yang alami dan lebih natural. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencacatan suatu objek dengan sistematis tentang fenomena social serta gejala-gejala yang diselidiki. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi Non Participan yaitu peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang yang diamati.³⁷

Pada observasi ini peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif, yang mana peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian.³⁸ Adapun data yang di peroleh dari observasi yaitu langkah-langkah proses pembelajaran di kelas dengan cara mengamati secara langsung kegiatan-kegiatan di kelas yang menerapkan media monopoli 3D kelas IX C di SMPN 3 Jember.

2. Wawancara

Wawancara merupakan interaksi yang dilakukan secara langsung atau *face to face* antara pewawancara dengan narasumber atau orang yang di wawancarai yang disini sekaligus sumber informasi, disini peneliti bertanya secara langsung sebagai informasi mengenai obyek yang sedang di teliti dan sudah dirancang sebelumnya.³⁹ Ada dua jenis wawancara yang

³⁷ Sugiyono, 2022 *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R&D.* (Bandung: Alfabeta), 226.

³⁸ Sugiyono, 2022. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R&D.* (Bandung: Alfabeta), 227.

³⁹ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2014), 372.

dapat digunakan yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur, yakni dengan menyusun pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu berdasarkan atas masalah yang terjadi dalam rancangan penelitian. Wawancara terstruktur digunakan bila pengumpul data telah mengetahui secara pasti apa yang akan diperoleh. Pada metode ini, pengumpul data memberi pertanyaan yang sama kepada setiap responden, kemudian mencatatnya. Alat bantu yang digunakan adalah perekam suara di handphone yang dapat membantu dalam kelancaran proses wawancara.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik mencari data mengenai hal-hal atau *variable* yang berupa (catatan, surat, kabar, majalah, agenda dan sebagainya).⁴⁰

Guba dan Lincoln menjelaskan bahwa dokumen adalah sesuatu yang tertulis atau bisa juga film yang sebelumnya belum di persiapkan melainkan karena permintaan dari peneliti. Dokumentasi disini dapat berupa gambar, foto, teks tertulis, buku, jurnal, makalah dan lain sebagainya.⁴¹

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya karya monumental dari seseorang. Dokumen bisa juga berbentuk karya misalnya karya seni, gambar hidup, sketsa, dll. Studi dokumen merupakan pelengkap diantara

⁴⁰ Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta), 206.

⁴¹ Djamal, *Paradigma Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 86

dua metode lainnya yaitu observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Metode ini digunakan untuk mempelajari data-data yang sudah di dokumentasi baik secara resmi maupun tidak resmi, asalkan data tersebut tidak palsu. Adapun data yang ingin diperoleh dari data ini adalah :

- a. Data profil sekolah, visi misi, data pengurus, data guru dan karyawan, serta data absensi siswa kelas IX C di SMPN 3 Jember.
- b. Data implementasi pembelajaran media edukatif permainan monopoli edukatif 3 dimensi pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMPN 3 Jember.

E. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain. Sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dapat dilakukan dengan cara mengorganisasikan data, mereduksi data, penyajian data, dan membuat simpulan agar dapat diceritakan kepada orang lain.

Untuk menganalisis data yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan model analisis data miles dan huberman yaitu diantaranya reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Berikut macam-macamnya :

1. Reduksi data

Penelitian yang dilakukan dalam waktu yang lama akan membuat data yang didapatkan dari lapangan juga semakin banyak. Maka dari itu semua data yang terkumpul dan sudah di dapatkan perlu di catat secara detail dan terperinci. Oleh karena itu diperlukan suatu proses analisis data yang telah didapatkan dengan cara memilih segala hal atau informasi data yang inti atau pokok, merangkum mana yang penting sehingga di dapatkan gambaran yang lebih jelas, cara ini biasa disebut dengan reduksi data.

2. Penyajian data

Setelah data selesai di reduksi, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian kalimat singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Namun yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks naratif.

Menurut Miles and Huberman dalam penelitian kualitatif penyajian data yang paling banyak digunakan yaitu teks yang bentuknya naratif atau cerita, dengan di lakukan penyajian data akan mempermudah untuk memahami yang terjadi, membuat rencana untuk selanjutnya dengan berdasar pada apa yang telah di pahami.⁴²

3. Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti mencari makna atau kesimpulan dari data yang telah di dapatkan. Pada tahap ini peneliti

⁴² Matthew B. Miles, Johnny Saldana, Dan Michael A. Huberman, *Qualitative Data Analysis*, (America:Arizona State University,2014), 12-14

berusaha untuk mencari makna dari data yang telah di reduksi atau di kondensasi sebelumnya kemudian sajikan dengan cara membandingkan catatan dilapangan, hubungan persamaan, mengelompokkan dan memeriksa hasil yang diperoleh dalam penelitian.⁴³

F. Keabsahan Data

Bagian ini memuat bagaimana usaha-usaha yang hendak dilakukan peneliti untuk memperoleh keabsahan data-data temuan di lapangan. Keabsahan data dalam penelitian kualitatif perlu diuji, untuk menguji keabsahan data maka dipakai validitas data triangulasi. Triangulasi adalah mendapatkan data sesuai realita dari berbagai sudut pandang atau perspektif dari berbagai segi sehingga lebih kredibel dan akurat.

Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi Sumber

Berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Dalam hal ini peneliti membandingkan berbagai pendapat atau pandangan dari beberapa sumber data atau informan, seperti guru mata pelajaran IPS dan siswa-siswi.⁴⁴

⁴³ Muhith, Rahmat Baitullah, Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Bildung, 2020),143.

⁴⁴ Sugiyono, 2022. *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta), 241.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik itu peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Dalam hal ini peneliti membandingkan hasil observasi pengamatan dengan data hasil wawancara, serta dokumentasi yang berkaitan.⁴⁵

G. Tahap-tahap Penelitian

1. Tahap Pra-Penelitian

Tahap pra penelitian atau persiapan adalah tahap sebelum berada di lapangan pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan diantaranya :

a. Membuat Rencana Penelitian

Sebelum penelitian dilakukan peneliti mengamati lingkup peristiwa yang berlangsung, kemudian hasil dari pengamatan tersebut diangkat menjadi judul penelitian dan disusun lah matriks penelitian yang kemudian didiskusikan dengan dosen pembimbing.

b. Menentukan Tempat Penelitian

Saat menyusun rancangan, peneliti telah menentukan lokasi terlebih dahulu untuk melakukan penelitian. Pada penelitian ini peneliti memilih lokasi di salah satu sekolah SMPN 3 Jember.

c. Pengurusan Surat Izin Penelitian

Karena penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian resmi yang meliputi lokasi penelitian yang formal yaitu lembaga pendidikan. Maka peneliti perlu mengurus surat izin penelitian untuk diserahkan

⁴⁵ Sugiyono, 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta), 241.

kepada pihak sekolah agar proses penelitian dapat berjalan dengan lancar.

d. Menilai Lapangan

Setelah mengurus administrasi yang dibutuhkan untuk izin selama penelitian, peneliti bersosialisasi diri dengan keadaan objek penelitian, informan. Agar informan tidak merasa terganggu dan dapat menerima kehadiran peneliti dan peneliti bisa menggali informasi sebanyak banyaknya dengan mudah.

e. Memilih dan Memanfaatkan Informan

Setelah bersosialisasi diri dengan lapangan hal yang tepat untuk dilakukan adalah menentukan informan yang dianggap mampu membantu memberikan informasi selama proses penelitian.

f. Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Setelah menentukan informan selanjutnya adalah mempersiapkan instrumen penelitian untuk pengumpulan data yang digunakan untuk kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Hal yang harus diperhatikan saat tahap lapangan adalah pemahaman mengenai kondisi lapangan, seperti memahami latar penelitian, berhubungan akrab dengan subjek serta menentukan alokasi studi aktif dalam proses pengumpulan data.

3. Tahap Analisis Data

Tahap ini adalah tahap dimana peneliti menganalisis data yang telah dikumpulkan, tentunya data bersifat kompleks sehingga peneliti perlu memfokuskan data antara data yang penting dan data yang tidak penting melalui beberapa tahap analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan yang terakhir adalah kesimpulan (*verification*).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Pada gambaran objek penelitian merupakan semua hal yang mendukung dengan tema penelitian yang dilakukan. Seperti contoh gambaran umum tentang lembaga yang akan diteliti yakni SMPN 3 Jember beserta dengan visi, misi dan lain-lain, diantaranya sebagai berikut :

1. Profil SMP Negeri 3 Jember

SMP Negeri 3 Jember merupakan sekolah dengan akreditasi A, yang berlokasi di Jl. Jawa No.8, Tegal Boto Lor, Sumpalsari, Jember. Kepala SMP Negeri 3 Jember yaitu Bapak Heru Wahyudi, S.Pd., M.Pd. di SMPN 3 Jember memiliki kegiatan rutin setiap harinya, yaitu (1) *morning info* yang dilakukan pada hari Selasa, Rabu, Kamis, dan Sabtu. *Morning info* merupakan suatu kegiatan yang menunjukkan bakat minat dari siswa SMP Negeri 3 Jember, (2) kegiatan pembacaan surah Yasin yang dilakukan setiap hari Jum'at, untuk siswa yang non-muslim melakukan kegiatan literasi di perpustakaan sekolah, dan (3) kegiatan literasi, kegiatan ini dilakukan selama 15 menit setiap pagi hari sebelum dimulainya pembelajaran.⁴⁶

⁴⁶ Subuh Hermanto, Kepala Tata Usaha, diwawancarai oleh penulis, Jember 10 Agustus 2024

2. Sejarah Singkat SMP Negeri 3 Jember

Pada awal berdirinya, SMP Negeri 3 Jember merupakan sekolah filial dari SMP Negeri 2 Jember. Akan tetapi, semenjak 5 Juli 1977, SMP Negeri 3 Jember resmi menjadi sekolah menengah pertama negeri berdasarkan SK. Mendikbud No. 0253/O/1977. Sekolah ini pernah menjadi Sekolah Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) atau Sekolah Standar Internasional (SSI) di Kabupaten Jember yang mana sekolah ini menggunakan dua bahasa (Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia) dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, sejak 2013 status Sekolah RSBI pada Sekolah ini dihapuskan, karena sesuai dengan keputusan Mahkamah Konstitusi yang menghentikan seluruh Sekolah RSBI dianggap tidak sesuai dengan amanah UUD 1945 yang mensyaratkan pendidikan untuk semua. Hingga saat ini, SMPN 3 Jember menjadi Sekolah favorit di Kabupaten Jember dimana banyak anak-anak yang ingin Sekolah disini. Rerata nilai UN SMPN 3 Jember pada tahun 2019 yakni 82,26 dengan Akreditasi A, tertinggi kedua di Kabupaten Jember setelah SMP Negeri 2 Jember.⁴⁷

⁴⁷ Subuh Hermanto, Kepala Tata Usaha, *diwawancarai oleh penulis*, Jember 10 Agustus 2024

3. Identitas Sekolah SMPN 3 Jember⁴⁸

Tabel 2.2 Identitas SMP Negeri 3 Jember

Informasi	
Didirikan	5 Juli 1977
Jenis	Negeri
Akreditasi	A
Nomor Pokok Sekolah Nasional	20523891
Kepala Sekolah	Heru Wahyudi, S.Pd., M.Pd.
Jumlah Kelas	25 Kelas
Kurikulum	Kurikulum Merdeka (Kelas 7, 8) Kurikulum 2013 (Kelas 9)
Jumlah Siswa	807 siswa
Lokasi	Jl. Jawa No. 8, Tegal Boto Lor, Sumpersari, Jember, Jawa Timur,
Tel./Faks.	0331-334335
Situs Web	www.smpn3jember.sch.id
Motto	PEGA ISTIMEWA

4. Visi-Misi SMPN 3 Jember⁴⁹

a. Visi :

“TERWUJUDNYA INSAN YANG BERIMAN DAN BERTAKWA,
SMART, KREATIF, MENYALA, BERWAWASAN GLOBAL”

b. Misi :

- 1) Menanamkan nilai-nilai Iman dan Takwa pada setiap pribadi agar dapat mengintegrasikan ilmu dengan dilandasi nilai-nilai kemanusiaan.

⁴⁸ Subuh Hermanto, Kepala Tata Usaha, diwawancarai oleh penulis, Jember 10 Agustus 2024

⁴⁹ Subuh Hermanto, Kepala Tata Usaha, diwawancarai oleh penulis, Jember 10 Agustus 2024

- 2) Mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mandiri, menyenangkan, kritis, kreatif, dan kolaboratif sehingga mampu menciptakan siswa yang inovatif dan berdaya saing.
- 3) Meningkatkan mutu manajemen dan sumber daya manusia di satuan pendidikan yang adaptif, berkarakter mulia.
- 4) Mewujudkan system pembelajaran dan penilaian yang berbasis pembelajaran berdiferensiasi.
- 5) Mewujudkan lingkungan sekolah sebagai tempat pengembangan kecerdasan intelektual, spiritual dan sosial budaya dalam kebhinekaan global.
- 6) Mewujudkan budaya literasi dan numerasi yang terintegrasi dalam proses pembelajaran
- 7) Mewujudkan hak belajar siswa termasuk yang berkebutuhan khusus (inklusi) dengan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan.
- 8) Meningkatkan partisipasi aktif orang tua dan masyarakat dalam keberagaman yang mendukung kreatifitas siswa.

24.	MUHAMMAD FAKHRI DHARMAJAYA	L
25.	NI PUTU VANYA PRISSY AUDINA	P
26.	PRISTA AMELIA TRIVANDA	P
27.	PUTRI EKA AGUSTIN	P
28.	RIDHO MAULANA KRISNA FEBRIAWAN	L
29..	THEO DANISH RAYVIRENDRA	L
30.	WILLIAM RAHAYU SETYANTO PUTRA	L
31.	ZHAKIA AULIA SAFITRI NU SOLIHJN	P
32.	ZULFAN FAJAR SYAMAIDZAR	L

B. Penyajian Data dan Analisis

Hasil dari penelitian yang telah diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi dilokasi penelitian telah memperoleh informasi yang berkaitan tentang penerapan media monopoli 3D pada mata pelajaran IPS di kelas IX SMPN 3 Jember.

Penjabaran dari uraian dibawah ini akan menjawab fokus penelitian yang telah ditentukan, yaitu bagaimana penerapan media pembelajaran monopoli 3D pada mata pelajaran IPS di kelas IX SMPN 3 Jember. Adapun rincian penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Perencanaan Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Monopoli Edukatif 3D Kelas IX di SMPN 3 Jember

Proses perencanaan dari media pembelajaran adalah tahapan awal yang harus ditentukan dalam proses pembelajaran. Sebelum menyusun media monopoli 3D ini, Langkah awal guru harus menyusun modul ajar, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), atau bahkan memakai proyektor sebagai penyampaian pembelajaran. Namun pada perencanaan pembelajaran guru di SMPN 3 Jember sebelum pelaksanaan pembelajaran menyiapkan RPP terlebih dahulu, supaya guru dapat mempersiapkan

sumber belajar dan juga mempersiapkan materi pembelajaran yang akan dipelajari kemudian merencanakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

a. Perencanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Monopoli Edukatif berbasis 3D

Perencanaan awal sebelum menentukan media pembelajaran adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dalam penyusunan RPP guru harus memperhatikan kondisi siswa dan memahami proses pembelajaran dari materi yang akan disampaikan, selain itu dengan adanya RPP proses belajar mengajar lebih terarah dan terstruktur karena dalam RPP telah ditentukan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi yang akan diajarkan dan juga metode serta penilaian yang akan digunakan telah direncanakan dengan sebaik-baiknya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Ibu

Hestik Wulandari, S.Pd selaku guru IPS di SMPN 3 Jember, Ia mengatakan :

“Yang dipersiapkan selama pembelajaran ya tentunya RPP mbak, karena kalau tidak ada RPP itu proses pembelajaran nanti terkesan tidak terstruktur jadi saya selalu menyusun RPP untuk proses pembelajaran, kalau sudah RPP itu enak mbak proses pembelajaran itu bisa berjalan dengan lancar karna kan di dalamnya sudah ada rencana rencana serta tujuan pembelajaran yang akan kita capai. kemudian paling tidak media pembelajaran, setelah itu kita menentukan bahan ajar nya mbak, bahan ajar nya seperti apa dan bagaimana.”⁵²

⁵² Hestik Wulandari, Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, Jember 07 Agustus 2024



Gambar 4.2 Wawancara dengan Bu Hestik selaku guru IPS

Apabila guru telah menyiapkan RPP sebelum mengajar dikelas, maka proses pembelajaran akan lebih terarah karna dalam RPP guru sudah menentukan apa aja yang perlu dipersiapkan seperti metode, model, tujuan pembelajaran, dan juga bahan ajar. Pertanyaan tersebut juga sesuai dengan Ibu Ima Melati selaku waka kurikulum di SMP Negeri 3 Jember, ia mengatakan :

“Sebelum mengajar di kelas, Guru di sini sudah harus membuat RPP terlebih dahulu ya mbak, karena proses pembelajaran jika tidak ada RPP itu bisa tidak karuan, makanya harus ada persiapan mengenai rencana-rencana atau apapun itu yang sekiranya dapat membantu proses berjalannya pembelajaran di kelas, jadi RPP itu adalah hal wajib yang perlu dipersiapkan sebelum mengajar dikelas.”⁵³

RPP adalah salah satu perangkat media pembelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya RPP proses pembelajaran akan berjalan lancar karena langkah langkah dari proses pembelajaran sudah terstruktur sebelum pembelajaran di mulai.

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti maka dapat dilihat bahwa guru telah mempersiapkan RPP terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran di kelas.

⁵³ Ima Melati, Waka kurikulum SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, Jember 09 Agustus 2024

Adapun dalam penerapan media monopoli 3D ini tentunya ada tahap penyusunan media, dalam hal ini telah dijelaskan dalam wawancara oleh Bu Hestik selaku guru IPS dikelas IX :

“Sebelum menentukan media kita harus selalu menguasai materi karena kalau kita tidak menguasai materi maka pemahaman anak-anak pun akan menjadi rancu ketika menerima apa yang kita sampaikan, dan dalam proses menjelaskan juga kita harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak. Nah, kalau kita sudah menguasai materi yang akan kita sampaikan baru kita akan menentukan media pembelajaran.”⁵⁴

Selain menyusun RPP guru juga harus memahami dan menguasai materi, apabila guru sudah menguasai materi maka penyampaian informasi dan pengetahuan akan mudah dipahami oleh siswa. Sebaliknya jika guru masih kurang dalam menguasai materi maka siswa akan kesulitan untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru. Begitupun dengan bahasa pada saat penyampaian materi, guru harus selalu menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, artinya bahasa tersebut harus tegas dan tidak berbelit.

Kemudian untuk proses pemilihan media, guru selalu menentukan media berdasarkan materi dan juga kondisi kelas, gaya belajar siswa serta lingkungan. Jadi media benar benar dipilih dengan cermat dan baik oleh guru, berikut adalah pernyataan yang disebutkan Bu Hestik. ia mengatakan :

“Sebelum menentukan media pembelajaran, harus mengetahui ya mbak bagaimana kondisi siswa di kelas artinya kita harus

⁵⁴ Hestik Wulandari, Guru IPS Kelas IX SMPN 3 Jember, diwawancarai oleh penulis, Jember 07 Agustus 2024

memastikan apakah media itu sudah mencakup kebutuhan siswa atau belum, kan anak-anak itu memiliki karakter yang berbeda-beda ya mbak, ada anak yang aktif ada anak yang tidak aktif, tapi dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan dan membuat anak-anak tersebut tertarik maka mereka akan berusaha untuk mengikuti pelajaran itu dengan antusias.”

Hal tersebut serupa dengan wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Ima selaku waka kurikulum, ia mengatakan :

Media itu harus selalu sesuai dengan karakter peserta didik ya mbak, untuk itu guru harus mengetahui karakter dari masing-masing kelas. Nah apabila kita sudah memahami bagaimana karakter siswa, nantinya akan mudah bagi guru dalam membuat media untuk mengajar dikelas.”⁵⁵



**Gambar 4.3 Wawancara dengan Bu Ima Melati
Selaku Waka Kurikulum SMPN 3 Jember**

Apabila guru telah memahami dan mengetahui karakter siswa, maka dengan mudah guru membuat media pembelajaran. Sebaliknya, apabila guru kurang memahami karakter siswa maka penentuan media pembelajaran pun nantinya akan kurang efektif dilakukan di kelas tersebut. Seperti halnya di kelas IX C, sebelum diterapkannya media monopoli 3D Ibu Hestik sudah mengetahui dan memahami karakter

⁵⁵ Ima Melati, Waka kurikulum SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, Jember 09 Agustus 2024

siswa di kelas C. Berikut adalah wawancara yang dilakukan dengan Bu Hestik selaku guru IPS sekaligus wali kelas IX C:

“Oh iya mbak saya kebetulan wali kelas IX C, jadi saya tau masing-masing karakter siswa, sebenarnya di kelas IX C ini beragam ya mbak, ada anak yang sangat aktif, ada anak yang kurang aktif, ada anak yang pendiam juga jadi saya harus pintar-pintar memilih strategi. Pada saat pembelajaran menggunakan media yang seperti monopoli 3D ini anak-anak pasti lebih bersemangat karena pembelajaran tidak terlalu formal namun sambil bermain. Anak IX C masih bisa diatur ketika pembelajaran di kelas. Mereka saling mendengarkan apa yang guru katakan. Jadi saya memilih media ini karena sistem permainannya yaitu saling mengajak berinteraksi sesama siswa lain juga, dan anak- tentunya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena dalam penerapan media ini mereka akan bertemu dengan materi yang mereka pelajari.”⁵⁶

Dari pernyataan yang telah disampaikan oleh Bu Hestik bisa disimpulkan bahwa selain mempersiapkan RPP guru juga harus memahami dan mengetahui karakter masing-masing siswa. Penggunaan media akan efektif bila guru telah menyesuaikan kebutuhan siswa, materi dan juga media belajar. Jika ketentuan itu tidak sesuai maka pembelajaran kurang optimal. Guru harus berusaha membuat siswa mereka dapat mengambil dan mencerna apa yang guru sampaikan. Hal ini memang sudah kewajiban sebagai guru. Karena dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan optimal sudah jadi tanggung jawab kita sebagai seorang guru.

⁵⁶ Hestik Wulandari, Guru IPS kelas IX SMPN 3, diwawancarai oleh penulis, Jember 07 Agustus 2024

Dalam pembelajaran di kelas guru berperan sebagai penyampaian materi dan murid bertugas menerima yang guru sampaikan. Agar pembelajaran tidak monoton maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan antusias murid dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Media yang akan digunakan di kelas IX C ini media monopoli 3D. Media ini dimainkan sama seperti monopoli pada umumnya. permainan ini dimainkan secara berkelompok. Media ini cocok digunakan dalam pembelajaran karna siswa tentunya akan mencari jawaban sebaik-baiknya.

Pernyataan tadi dijelaskan oleh Bu Hestik diperkuat dengan adanya hasil dokumentasi yang mendukung pernyataan guru IPS dan juga hasil observasi peneliti :



Gambar 4.4 Bentuk Media Monopoli 3D



Gambar 4.5 Penerapan Media Monopoli 3D Di Kelas IX C

Hasil dokumentasi yang sudah dijelaskan di atas dapat diperoleh bahwa media monopoli 3D yang diterapkan oleh Bu Hestik selaku guru IPS dapat menciptakan suasana kelas yang hidup, jadi suasana dikelas tidak monoton, dan siswa tentunya aktif selama proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dibahas dapat diketahui bahwa penerapan awal sebelum menentukan media adalah mempersiapkan RPP, dengan tujuan RPP tersebut menjadikan pembelajaran yang terarah dan terstruktur. Kemudian dalam RPP tersebut mencakup strategi, metode, media berbasis monopoli 3D, dan juga materi yang akan disampaikan oleh guru. Sebelum menentukan media guru harus memahami isi materi agar proses pembelajaran berjalan efektif. Sebaliknya jika guru telah memahami materi dan menguasainya dengan baik maka murid akan mudah menerima informasi yang disampaikan oleh guru.

Setelah menguasai materi guru harus melihat terlebih dahulu karakter siswa yang akan mereka ajar, hal tersebut bertujuan agar guru dapat menyesuaikan media dengan apa yang dibutuhkan oleh anak, maka kita membuat media disesuaikan oleh karakter murid. Jika guru sudah memahami karakter siswa maka guru dapat menentukan media yang akan digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Seperti yang akan guru gunakan medianya yaitu Monopoli 3D. Dalam penerapan media ini siswa tidak hanya belajar namun mereka sambil bermain

dalam mempelajari materi IPS. Mereka berusaha untuk menjawab kartu pertanyaan yang telah disediakan pada petak papan monopoli. Dalam pembelajaran menggunakan monopoli 3D yang dilakukan oleh Bu Hestik selaku guru IPS sudah diterapkan sesuai harapan dan tujuan yang bergantung untuk mencapai tujuan dari pembelajaran sesuai dengan yang dicantumkan dalam RPP.

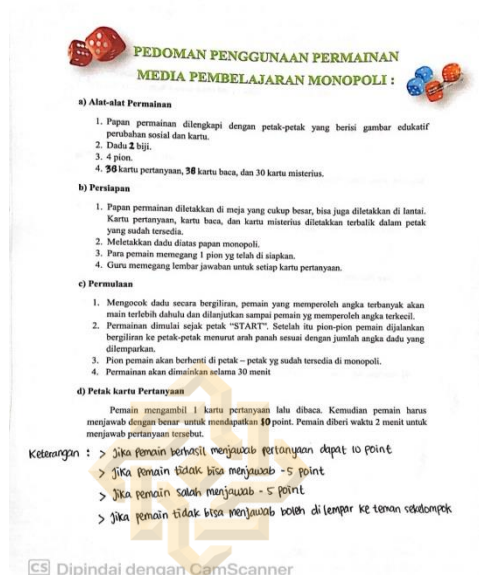
b. Prosedur Media Permainan Monopoli 3D Pada Mata Pelajaran IPS

Prosedur merupakan tahapan atau langkah-langkah dalam suatu kegiatan. Berikut hasil wawancara dengan Bu Hestik selaku guru IPS mengenai prosedur media monopoli 3D pada mata pelajaran IPS :

“Prosedur itu sama kayak langkah-langkah ya mbak, atau bisa juga aturan bagaimana media ini digunakan. Untuk prosedurnya itu saya cantumkan di RPP, jadi pada saat mengajar di kelas nanti saya dan siswa itu mengikuti apa yang tertera di RPP. Begitupun media monopoli 3D yang saya buat tentunya sudah saya cantumkan bagaimana tahapan dan aturan bermainnya pada RPP.”⁵⁷

Dari wawancara diatas telah dijelaskan mengenai prosedur setiap media selalu dicantumkan di RPP, yang nantinya akan diikuti oleh guru dan siswa saat pembelajaran di kelas. Selain di RPP, guru juga membuat lembar pedoman tata cara bermain monopoli 3D yang nantinya akan dibagikan pada setiap kelompok. Pernyataan tersebut diperkuat dengan adanya dokumentasi yang diambil peneliti dari lembar pedoman penggunaan media monopoli 3D sebagai berikut :

⁵⁷ Hestik Wulandari, Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, diwawancarai oleh penulis, Jember 07 Agustus 2024



Gambar 4.6 Prosedur Permainan Media Monopoli 3D

Dari hasil wawancara dan dokumentasi yang didapat, peneliti menyimpulkan bahwa prosedur penerapan media monopoli 3D yang telah dibuat di RPP dan juga lembar pedoman yang akan digunakan guru sebelum belajar dikelas. Berikut adalah langkah-langkah permainan menggunakan monopoli 3D :

- 1) Sebelum permainan media monopoli 3D dimulai, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, tiap kelompok berisi 8 anggota.
- 2) Setelah itu siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya.
- 3) Setelah itu guru meletakkan papan monopoli 3D di atas meja. Kartu pertanyaan, kartu baca, dan kartu misterius juga diletakkan terbalik dalam petak yang sudah tersedia pada papan monopoli.
- 4) Meletakkan dadu diatas papan monopoli.
- 5) Para pemain memegang 1 pion yg telah di siapkan.

- 6) Guru memegang lembar jawaban untuk setiap kartu pertanyaan. Setelah itu guru memberikan penjelasan dan pengarahan tentang prosedur media permainan monopoli 3D tersebut.
- 7) Selanjutnya, guru menjelaskan materi kepada peserta didik dengan menggunakan media monopoli 3D yang sudah dibuat.
- 8) Permulaannya yaitu dengan mengocok dadu secara bergiliran, pemain yang memperoleh angka terbanyak akan main terlebih dahulu dan dilanjutkan sampai pemain yg memperoleh angka terkecil.
- 9) Permainan dimulai sejak petak "START". Setelah itu pion-pion pemain dijalankan bergiliran ke petak-petak menurut arah panah sesuai dengan jumlah angka dadu yang dilemparkan.
- 10) Pion pemain akan berhenti di petak-petak yg sudah tersedia di monopoli.
- 11) Permainan akan dimainkan selama 30 menit.
- 12) Pemain mengambil 1 kartu pertanyaan lalu dibaca. Kemudian pemain harus menjawab dengan benar untuk mendapatkan 10 point. Pemain diberi waktu 30 detik untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- 13) Pemain mengambil 1 kartu baca kemudian membacakan serta menyuruh siswa untuk menjelaskan ulang sesuai dengan pemahaman dan bahasa mereka sendiri. Pemain lain harus menyimak karena kartu baca ialah kisi-kisi dari kartu pertanyaan.

- 14) Pemain mengambil 1 kartu misterius kemudian menjalankan perintah yang ada di dalam kartu tersebut.
- 15) Jika pemain berhenti di petak masuk penjara, maka pemain tidak dapat bermain selama satu putaran.
- 16) Jika pemain berhenti di petak bebas parkir, maka pemain bebas memilih petak yang diinginkan, namun tidak boleh melebihi *start*.
- 17) Jika pemain berhenti di petak langkah, pemain menjalankan perintah yang sudah tersedia di dalam petak tersebut.
- 18) Jika pemain berhenti di petak point, pemain akan mendapatkan point gratis sesuai pada petak tersebut.
- 19) Jika pion pemain melewati garis *start* maka pemain tersebut akan mendapatkan 10 point gratis. Dan permainan berakhir jika waktu permainan sudah 30 menit. Pemain yang menang adalah pemain yang mendapatkan point terbanyak.

Pernyataan tersebut adalah beberapa aturan dan langkah dari media pembelajaran permainan monopoli 3D yang telah ditentukan oleh guru IPS sesuai dengan yang dicantumkan di RPP.

2. Pelaksanaan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis 3D Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 3 Jember

Dalam proses pembelajaran ini ketika sudah memiliki rencana selalu perencanaan dalam melakukan suatu belajar mengajar sesuai tujuan yang selalu ingin dicapai, agar rencana itu tidak sia-sia, maka hal itu yang perlu dilakukan untuk

mewujudkan rencana tersebut yaitu bagaimana pelaksanaan rencana yang kita rencanakan agar dapat berjalan dengan lancar sesuai rencana yang kita buat.

Pada tahapan ini peneliti mengamati secara langsung bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS di Kelas IX C. Dengan tujuan peneliti ingin melihat langsung bagaimana guru mengajar di kelas dengan menggunakan media pembelajaran monopoli 3D. Dalam hal ini proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan yang ada di dalam RPP. Berikut hasil wawancara dengan Ibu Hestik selaku guru mata pelajaran IPS mengenai pelaksanaan media pembelajaran monopoli 3D di kelas IX C.

“Pelaksanaannya itu hampir sama seperti biasanya ya mbak, yaitu sesuai dengan yang ada di RPP. Yang pertama saya buka dulu dengan salam dan doa, selanjutnya saya mengecek kehadiran daftar hadir siswa, kemudian mengajak siswa untuk mengingat kembali pelajaran di pertemuan kemarin lalu sedikit menjelaskan tentang materi. Setelah itu saya mengajak bermain dengan media ini, saya jelaskan dulu bagaimana langkah-langkah dan aturan sesuai dengan RPP kemudian saya mulai membagi kelompoknya dan melakukan pembelajaran dengan media itu. Setelah permainan berakhir itu kan ada pemenangnya kan, saya berikan lah mereka reward kecil-kecilan, kayak snack snack gitu anak-anak udah senang mbak. Kemudian untuk kegiatan berakhir saya melakukan refleksi dahulu dan ya memberi motivasi gitu ke anak-anak terus yang terakhir ditutup dengan doa bersama dan salam”⁵⁸.

Dari wawancara tersebut dapat dipahami bahwa guru juga mempunyai peran dalam memfasilitasi penggunaan media monopoli.

Berikut pernyataan hasil wawancara dari Bu Hestik :

“Iya betul mbak, guru punya peran dalam memfasilitasi penggunaan media monopoli 3D mbak, diantaranya pertama

⁵⁸ Hestik Wulandari, Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, diwawancarai oleh penulis, Jember 07 Agustus 2024

sebagai fasilitator menyediakan media monopolinya, sebelum memainkan monopoli 3D saya memberikan arahan yang jelas misalkan apa saja prosedur permainan monopoli 3D, dan mengarahkan diskusi selama permainan contohnya jika siswa kebingungan gimana cara menjawab pertanyaan secara jelas dengan bahasa mereka sendiri. Kedua peran dalam membangun keterlibatan siswa, disini saya mengatur pembagian kelompok secara adil, guru memberi tantangan bagi siapa yang berhasil menggunakan strategi penggunaan media ini dengan baik saya akan memberikan hadiah. Ketiga peran guru dalam evaluasi pemahaman siswa, disini saya mengadakan refleksi atau diskusi bersama pasca permainan, memberikan kuis tebak-tebakan terkait materi yang diterapkan dalam permainan”.⁵⁹

Sebelum pelaksanaan permainan monopoli 3D, tentunya guru harus mempunyai strategi yang diterapkan dalam permainan tersebut, agar dalam proses pembelajaran dengan monopoli 3D ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan konsep materi yang diajarkan. Untuk mengetahui strategi apa yang dipakai guru selama permainan monopoli 3D, peneliti langsung mewawancarai Bu Hesti selaku guru IPS kelas IX C, ia mengatakan :

“Strategi pertama melakukan perencanaan terkait konsep yang akan dipelajari, kedua pembagian kelompok kecil dan tiap kelompok diberi peran tanggung jawab, ketiga, melakukan refleksi main tebak-tebakan saat permainan selesai, biasanya saya menyuruh anak-anak membuat kesimpulan dan mencatat poin penting yang telah dipelajari, sebelum bermain saya menyiapkan lembar pedoman tata cara bermain monopoli 3D, setelah permainan selesai sebelum saya meninggalkan ruangan kelas saya akan memberikan penugasan soal esai menulis dibuku, yang terakhir saya melakukan bimbingan secara berkala terhadap anak-anak untuk membantu mereka mengatasi kesulitan dan yang masih bingung terkait materi yang sudah dipelajari dengan menggunakan media monopoli 3D barusan.”⁶⁰

⁵⁹ Hestik Wulandari, Guru IPS Kelas IX SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, Jember 07 Agustus 2024

⁶⁰ Hestik Wulandari, Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, Jember 07 Agustus 2024

Dengan penerapan strategi yang digunakan guru diatas dapat disimpulkan bahwa strategi dalam pembelajaran sangat penting demi kelancaran proses pembelajaran. Dari wawancara tersebut dapat dipahami bahwa proses pelaksanaan media pembelajaran monopoli 3D dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

a. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan di RPP berdurasi selama 10 menit.

Berikut adalah pemaparan dari kegiatan-kegiatan pendahuluan :

1) Guru Membuka Dengan Salam Dan Berdoa Bersama Sama.

Langkah awal ketika guru mulai memasuki ruangan kelas tentunya diawali dengan salam, kemudian setelah itu berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas IX C.

2) Mengecek Kehadiran Siswa

Pada tahapan ini guru memanggil nama-nama siswa untuk mengetahui mana siswa yang masuk dan tidak masuk. Pada pertemuan ini guru memerintahkan kepada siswa yang namanya disebut untuk mengangkat tangan dan memberikan kata kata motivasi untuk hari ini, hal ini dilakukan agar suasana pembelajaran kelas dapat hidup. Sesuai dengan wawancara dengan Ibu Hestik sebagai berikut :

“Saya kalau ngabsen tak perintahkan untuk menyebutkan kata-kata motivasi untuk pembelajaran hari ini, tidak hanya kata motivasi, kadang anak-anak tak suruh menyebutkan nama-nama negara kadang juga saya bermain sambung kata, pokok yang menarik mbak. Tujuannya ya biar ndak ngantuk itu, biar anak-anak tidak lesu, dan bersemangat dalam

mengikuti pelajaran, apalagi kalau jam nya siang pasti anak-anak pada udah loyo dan semangat nya sudah berkurang.”⁶¹

3) Mengulas Materi

Langkah kedua pada tahap pendahuluan yaitu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan sebelumnya serta memberikan kesempatan siswa untuk bertanya guna mengingat kembali materi yang sudah dijelaskan dan menghubungkan dengan materi yang dijelaskan selanjutnya. Pada tahap ini biasa disebut dengan tahap apersepsi, apersepsi sendiri bertujuan untuk mengetahui kesiapan siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran seperti pernyataan yang sudah disampaikan oleh Bu Hestik dalam wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

“Untuk apersepsi sendiri mbak berupa mengulang atau mengulas kembali materi pembelajaran yang sudah dijelaskan oleh guru pada pertemuan sebelumnya dengan tujuan untuk mengingatkan serta menarik kembali kepada siswa mengenai materi pembelajaran yang dilaksanakan serta dilakukan selanjutnya. Selain itu apersepsi juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa serta memotivasi siswa sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagai mana mestinya.”⁶²

Pernyataan diatas serupa dengan observasi oleh peneliti bahwa guru IPS melakukan pendahuluan terlebih dahulu sebelum

⁶¹ Hestik Wulandari, , Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, Jember 07 Agustus 2024

⁶² Hestik Wulandari, Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, Jember 07 Agustus 2024

memulai proses pembelajaran, berikut adalah hasil dokumentasi yang telah diambil oleh peneliti :



Gambar 4.7 Guru melakukan pendahuluan

4) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang dilakukan

Langkah ketiga yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penyampaian kompetensi dalam pembelajaran adalah meningkatkan pengetahuan siswa pada aspek kognitif. Seperti pertanyaan Bu Hestik dalam wawancara yang sudah dilakukan peneliti :

“Langkah ketiga dalam kegiatan pendahuluan yang sudah ada di RPP ini yaitu dengan menjelaskan dan memberitahu siswa tujuan pembelajaran pada hari itu dengan tujuan mengasah bakat, minat, dan kemampuan siswa selama berada disekolah ini mbak, dan saya juga mengajarkan norma-norma yang berlaku di kehidupan sehari-hari dan mempraktikkan tugas yang menjadi tanggung jawab siswa tersebut mbak. Saya juga menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran pada hari itu berjalan dengan lancar mbak.”⁶³

b. Kegiatan Inti

Dalam RPP kegiatan ini memiliki durasi waktu sekitar 65 menit.

Berikut penjelasan kegiatan inti dalam proses pembelajaran di kelas :

⁶³ Hestik Wulandari, Guru IPS Kelas IX SMPN 3 Jember, diwawancarai oleh penulis, Jember 07 Agustus 2024

1) Penyampaian Materi Oleh Guru

Langkah pertama tahapan kegiatan inti dalam proses pembelajaran yaitu dengan guru mulai menjelaskan materi pembelajaran IPS seperti biasa. Hasil dari observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran IPS dengan menerapkan media monopoli 3D terlihat dalam kegiatan ini. Bu Hestik menyampaikan atau menjelaskan materi yang berjudul Karakteristik dan Regional 5 Benua (Asia, Amerika, Afrika, Eropa, dan Australia).

Setelah memahami materi yang disampaikan oleh guru, guru memulai dengan menjelaskan kegiatan yang akan mereka lakukan selanjutnya, yaitu bermain dan belajar menggunakan media pembelajaran monopoli 3D. Sebelum itu guru menjelaskan terlebih dahulu langkah-langkah dan aturan yang harus dipatuhi saat permainan.

2) Guru Memberikan Kesempatan kepada Siswa untuk Memainkan Media Monopoli 3D

Langkah pertama sebelum memainkan monopoli 3D yaitu guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok 8 orang. Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama Bu Hestik tentang pengelompokan siswa:

“Kalau ada tugas kelompok anak-anak saya suruh berhitung dari 1-5 mbak karna kalau gak gitu anak-anak nanti kan ricuh, ada yang nggak mau sama ini ada yang mau sama ini. Jadi biar adil saya suruh hitung 1-4 saja. Kalau untuk bermain monopoli ini saya akan membagi kelompok dengan cara memotong kertas kecil kecil mbak, nanti di kertasnya itu saya

tulisi angka 1,2,3,4 (1 angka sebanyak 8 kertas). Setelah itu kertasnya saya kocok dan menyuruh siswa untuk mengambil kertas tersebut 1 1. Setelah semua siswa mendapatkan angka masing masing, saya akan menyuruh siswa berkumpul sesuai dengan angka yang mereka dapat.’’⁶⁴

Pernyataan wawancara tersebut serupa dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pelaksanaan pembelajaran IPS. Berikut adalah dokumentasi kegiatannya :



Gambar 4.8 Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya

Pada gambar tersebut menjelaskan tentang kegiatan siswa yang berkumpul dengan kelompoknya. Sebelum guru membagi kelompok dengan cara mengundi pakai kertas. Dengan cara tersebut pembagian kelompok adil, hal tersebut dikarenakan apabila siswa membentuk kelompok dengan sendirinya maka mereka akan memilih kelompok dengan teman dekat mereka.

3) Memulai Pelaksanaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3D

Setelah terbagi kelompok, pembelajaran dengan media monopoli 3D akan dilaksanakan. Guru telah mempersiapkan media papan monopoli berbentuk kotak yang terbuat dari kayu.

⁶⁴ Hestik Wulandari, , Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, Jember 07 Agustus 2024

Berikut adalah cara bermain monopoli 3D dan hasil dokumentasi observasi yang dilakukan peneliti :



Gambar 4.5 Siswa mengocok dadu

Pada gambar ini pertama siswa mengocok dadu. Disini yang memulai kelompok terlebih dahulu yaitu dari kelompok 1, 3, 2 dan 4. Kelompok 1 memulai menjalankan pionnya sesuai dengan jumlah lemparan dadu. Dipapan monopoli 3D ada petak petak monopoli dan terdapat perintah-perintah diantara lain ada kartu baca yang berwarna kuning, kartu pertanyaan berwarna merah, dan kartu misterius berwarna ungu. Ada pula petak perintah seperti mundur 3 langkah atau maju 3 langkah, dipapan petak monopoli tersebut ada juga petak tulisan dapat 20 point gratis, petak masuk penjara yang ada gambar seperti orang masuk penjara agar terlihat menegangkan saat pengaplikasian, dan petak bebas parkir.

Untuk memperkuat data, berikut hasil dokumentasi bentuk media monopoli 3D dari observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai pernyataan diatas :



Gambar 4.6 Desain Media Monopoli 3D

Hal yang harus diperhatikan baik-baik oleh pemain diantaranya, jika pion kelompok berhenti di petak kartu baca pemain diperintahkan untuk membaca kartu serta menyuruh mereka menjelaskan ulang menurut sepemahaman mereka sendiri. Karena isi dari kartu baca ialah materi IPS.

Pemain yang lain harus benar-benar menyimak dan fokus mendengarkan karna materi yang terdapat di kartu baca merupakan kunci jawaban dari kartu pertanyaan. Dari kartu baca ini dapat dilihat bahwa kartu ini dapat mengetahui pemahaman siswa.

Berikut sesuai dengan penjelasan bahwa monopoli 3D terdapat beberapa kartu diantaranya kartu baca, dibawah ini hasil dokumentasi dari peneliti :

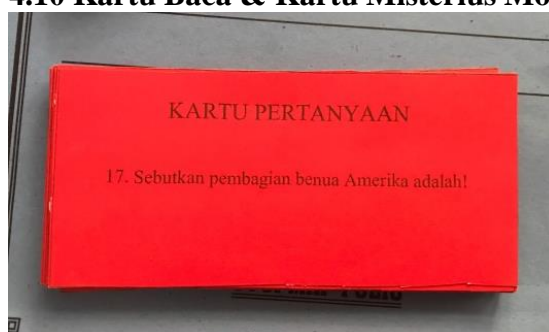


Gambar 4.9 Perwakilan Kelompok Mendapatkan Kartu Baca

Pada gambar tersebut perwakilan dari kelompok mengambil kartu baca, lalu mereka harus bisa dapat menjelaskan mengenai isi materi yang terdapat pada kartu baca tersebut. Karena dalam kartu baca ini berisi tentang materi IPS karakteristik dan regional 5 benua. Siswa yang tidak maju juga perlu menyimak dan mendengarkan apa yang sudah dijelaskan oleh pemain kelompoknya. Agar materi yang sebelumnya sudah dijelaskan oleh guru dapat lebih dipahami.



Gambar 4.10 Kartu Baca & Kartu Misterius Monopoli 3D



Gambar 4.11 Kartu Pertanyaan Monopoli 3D

Selain kartu baca, ada juga kartu pertanyaan dilambangkan dengan kartu berwarna merah. Kartunya berisikan soal-soal tentang materi karakteristik dan regional 5 benua, disini siswa diharapkan untuk menjawab pertanyaan. Kalau siswa kedapatan kartu ini dan ia sendiri tidak bisa menjawabnya, maka diperbolehkan teman sekelompoknya ikut serta membantu menjawab dan berdiskusi, namun jika semua teman kelompok tidak dapat menjawab pertanyaan pada kartu, maka point akan berkurang (-5).

Kartu yang terakhir ialah kartu misterius yang dilambangkan dengan kartu berwarna ungu. Isi dari kartu misterius ini berisikan perintah yang konsepnya menghibur, disini mereka disuruh menyanyikan lagu daerah dengan lantang didepan kelas dan menghadap ke teman-temannya.

Berikut hasil dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti

mengenai pernyataan diatas :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD RUDDIQ



Gambar 4.10 Perwakilan kelompok mendapatkan kartu misterius

Setelah semua kelompok selesai bermain, guru memberikan reward kecil-kecilan berupa snack agar siswa lebih bersemangat lagi belajar IPS untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya.

Setelah pembelajaran IPS dengan menggunakan media monopoli 3D selesai, peeneliti melakukan wawancara dengan Bu Hestik untuk mengetahui bagaimana keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dengan media monopoli 3D. berikut hasil wawancaranya :

“Selama pembelajaran tadi keterlibatan siswa macam-macam mbak, pertama beberapa siswa aktif berfikir, mereka dapat menjelaskannya dengan bahasa mereka sendiri, mereka terlibat juga dalam pengambilan keputusan ketika salah satu teman mereka tidak bisa menjawab kartu pertanyaan, teman lainnya yang mengambil alih yang bisa menjawab. Kedua ada keterlibatan emosial setelah diterapkan media ini siswa memiliki rasa ingin tau yang lebih, mereka lebih antusias, dan mereka juga merasa termotivasi untuk belajar. Ketiga keterlibatan perilaku siswa yang dimana siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi, kerja kelompok, menjawab pertanyaan saat media monopoli itu dimainkan tadi.”⁶⁵

Ada juga beberapa kendala yang dihadapi guru saat pembelajaran dengan monopoli 3D tadi. Berikut sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan Bu Hestik, ia mengatakan :

“Gimana ya mbak tidak semua pembelajaran setiap harinya berjalan dengan mulus terus. Kalau untuk pembelajaran dengan monopoli 3D tadi ada beberapa kendala yang saya hadapi seperti fasilitas kurangnya meja dan kursi disekolah, persiapan guru harus benar-benar matang dalam mempersiapkan permainan ini, macam karakter siswa ada siswa yang cepat menangkap materi dan ada juga siswa membutuhkan waktu yang lama untuk mengetahui konsep

⁶⁵ Hestik Wulandari , Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, diwawancarai oleh penulis, Jember 07 Agustus 2024

permainan, kendala lain ya keterbatasan waktu karna media ini berbasis game ya mbak jadi membutuhkan waktu yang agak lama untuk dimainkan, ada juga siswa yang kurang berpartisipasi aktif, terakhir saya sendiri kesulitan dalam evaluasi hasil pembelajaran, kalau dibandingkan dengan penilaian konvensional seperti tes tulis lebih gampang tes tulis sih mbak, udah itu aja kendalanya.”⁶⁶

Dengan adanya kendala-kendala ini, guru perlu melakukan penyesuaian dan perencanaan yang matang agar penggunaan media monopoli 3D dapat berjalan dengan efektif dan memberikan manfaat maksimal bagi siswa.

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup berdurasi sekitar 5 menit yang sudah sesuai dengan RPP. Adapun langkah-langkah pada kegiatan ini diantaranya guru dan siswa membuat hasil kesimpulan pelajaran yang baru dilakukan, guru memberikan informasi terkait pembelajaran selanjutnya, dan siswa mengakhiri pembelajaran hari ini dengan berdoa.

Hal tersebut sesuai dengan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bu Hestik, sebagai berikut :

“Kegiatan penutupnya sama seperti di RPP mbak, pertama bertanya kepada murid apakah ada yang bisa menyimpulkan pembelajaran hari ini, kemudian nanti saya sedikit menambahkan dan memberi penguatan lagi terkait kesimpulan dari siswa. Kemudian untuk penugasan saya tidak selalu memberikan PR disetiap akhir pembelajaran mbak, karena metode yang saya pakai berupa media jadi tidak perlu penugasan. beda lg jika metode ceramah saya pasti memberikan tugas kepada anak-anak supaya anak-anak dirumah belajar dan membaca materi lagi”.⁶⁷

⁶⁶ Hestik Wulandari, Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, Jember 07 Agustus 2024

⁶⁷ Hestik Wulandari, , Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, Jember 07 Agustus 2024

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh wawancara peneliti dengan Farhan selaku siswa kelas IX C :

“Enggak kak, bu Hestik kadang diberikan tugas kadang tidak disetiap akhir pembelajaran, kalau kayak seperti berkelompok main monopoli itu Bu Hestik tidak memberikan tugas lagi.”⁶⁸



Gambar 4.12 Wawancara dengan Farhan Siswa Kelas IX C

Hasil wawancara diatas diperkuat dengan hasil observasi peneliti pada saat mengikuti pelaksanaan pembelajaran secara langsung. Berikut adalah hasil dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti :



Gambar 4.13 Guru Bersama Siswa Menyimpulkan Materi

Dari hasil wawancara diatas, berikut kegiatan penutup yang telah diperoleh peneliti :

⁶⁸ Farhan, Siswa kelas IX C, diwawancarai oleh penulis, 08 Agustus 2024

- 1) Guru dan siswa membuat kesimpulan/rangkuman tentang poin penting yang muncul didalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan

Langkah pertama pada tahap kegiatan penutup ini yaitu dengan guru memberikan kesimpulan mengenai materi yang diajarkan serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apa saja yang tidak dapat dipahami mengenai materi yang sudah disampaikan oleh guru pada kegiatan pembelajaran yang sudah dijelaskan.

Hasil pengamatan dikelas, pada kegiatan ini sebelum proses pembelajaran diakhiri, guru terlebih memberikan kesempatan siswa menanyakan materi yang kurang di pahami atau kurang jelas. Setelah semua siswa paham guru dan siswa membuat kesimpulan materi dan siswa sembari mencatat hasil kesimpulan materi.

- 2) Guru memberikan informasi mengenai pembelajaran selanjutnya dari hasil pengamatan peneliti, guru menyuruh siswa untuk belajar dan mempelajarinya di buku paket mengenai pertemuan minggu depan mengenai materi Kondisi Negara-Negara di dunia.

- 3) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan diakhiri dengan salam.

Pada langkah ketiga ditahap kegiatan penutup yaitu dengan menutup pembelajaran dengan doa dan diakhiri dengan salam. Pada langkah ini observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti melihat sendiri bagaimana proses kegiatan penutup pada

pembelajaran yang sudah dilakukan yaitu dengan berdoa bersama-sama dipimpin oleh ketua kelas IX C kemudian ditutup dengan salam.

2. Evaluasi Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Monopoli Edukatif 3D Kelas IX di SMPN 3 Jember

Setelah perencanaan dan pelaksanaan dilaksanakan, selanjutnya tahap evaluasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3D. Evaluasi adalah proses menentukan nilai atau pengukuran terhadap suatu penerapan model pembelajaran dimana seorang guru mengukur siswa dengan melihat keberhasilan dari suatu media yang diterapkan tersebut. Setiap media pembelajaran harus dievaluasi dan dinilai sebelum dimanfaatkan secara luas. Jadi maksud dari adanya evaluasi tersebut adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan di kelas.⁶⁹

Evaluasi media dapat diukur tingkat keberhasilan dan pemahamannya agar mendapatkan pembelajaran yang efektif untuk membuat siswa lebih aktif dengan evaluasi menggunakan penilaian. Berikut merupakan evaluasi dari media pembelajaran permainan monopoli tersebut:

- a. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pembelajaran.

Untuk mengevaluasi implementasi media monopoli dapat dilihat dari sejauh mana pemahaman siswa pada materi, maka dilakukannya

⁶⁹ Kaniawati, Elsa, et al. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1.2 (2023): 19

dengan cara membuat kesimpulan bersama pada materi yang sudah diterapkan. Untuk memastikan pernyataan tersebut, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Hestik, ia mengatakan :

“Bisa dikatakan berhasil atau tidaknya implementasi media permainan monopoli ini, saya melihat bagaimana anak-anak menguasai materi yang saya berikan pakai media ini. Ketika kita tes lisan ataupun tulisan bisa, maka bisa dikatakan implementasi media ini efektif dan efisien ketika diterapkan pada saat pembelajaran. Tidak hanya itu juga kita perlu melihat perubahan nilainya, semangat dan antusiasnya. Karena yang saya lihat setelah menggunakan media ini, anak-anak membaik dan anak-anak bisa menunjukkan atau memberikan ide-ide pokoknya terhadap orang lain, lebih semangat lagi mengikuti pelajaran IPS”.⁷⁰

Untuk mengevaluasi implementasi media permainan monopoli maka guru melakukan dengan cara perkembangan kemampuan siswa menguasai materi menggunakan media pembelajaran monopoli sehingga ketika di tes lisan ataupun tulisan siswa bisa menjawabnya. Pernyataan tersebut juga diutarakan oleh Bu Ima Melati selaku waka kurikulum, sebagai berikut :

“Kalau saya untuk melihat media permainan monopoli ini efektif atau tidaknya, dengan melihat perubahan anak itu sendiri bisa menjawab cepat atau tidak jika ditanya untuk materi-materi yang sudah diberikan, atau siswa sudah menguasai materi tersebut, dan kita bisa menggunakan media tersebut. Semangat dalam belajar siswa itu juga salah satu yang menjadi patokan, jika siswa nyaman menggunakan media itu maka mereka akan menumbuhkan rasa semangat untuk mengikuti pelajaran tersebut.”

Dari hasil wawancara tersebut, menggambarkan bahwa untuk melihat efektif dan efisien media permainan monopoli diukur dengan

⁷⁰ Hestik Wulandari, Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, Jember 07 Agustus 2024

melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, untuk melihat sejauh mana siswa menguasai materi, maka salah satu siswa disuruh maju ke depan secara acak, kemudian guru menanyakan dengan jawaban singkat tentang materi yang telah dipelajari menggunakan media permainan monopoli. Pemahaman materi siswa didampingi oleh guru, dengan dipilih secara acak, guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan materi karakteristik dan regional 5 benua dengan menggunakan media permainan monopoli dari guru.

b. Memberi nilai tambahan siswa

Guru memberikan semangat kepada siswa dengan cara memberi nilai tambahan kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari guru secara cepat dan tepat. Sebagaimana dijelaskan oleh Ibu Hesti

selaku guru IPS kelas IX C sebagai berikut :

“Saya memberikan apa-apa pada siswa misalnya siapa paling aktif di setiap pasangan kelompoknya maupun individu maka saya akan berikan nilai tambahan, jika ada pasangan kelompok yang kurang tepat dalam rangkum materi yang sudah diberikan maka saya akan mengurangi nilai di setiap pasangan kelompok tersebut, seperti itu cara saya mengajak siswa untuk selalu belajar berperan aktif dan bisa memahami materi yang sudah diberikan dalam menggunakan media permainan monopoli ini juga memberikan semangat dalam proses pembelajaran. Jadi anak-anak itu sangat antusias dalam proses pembelajaran ini berlangsung. Ketika sudah membuat kesimpulan bersama saya tanyakan kepada mereka per individu dengan menggunakan tanya jawab dengan cepat dan tepat.”⁷¹

⁷¹ Hestik Wulandari, Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, diwawancarai oleh penulis, Jember 07 Agustus 2024

Dari wawancara tersebut, guru memberikan semangat kepada siswa dengan cara nilai tambahan siswa yang berperan aktif didalam kelas, pernyataan tersebut juga dibenarkan oleh Arin siswa kelas IX C, ia mengatakan :

“Bu Hesti bilang kalau siswa aktif saat pembelajaran di kelas dan ketika guru memberi pertanyaan lalu menjawab dengan benar dan cepat maka siswa akan diberikan tambahan nilai. Jadi teman-teman selalu semangat dalam proses pembelajaran ini.”⁷²



Gambar 4.14
Wawancara dengan Arin Siswa Kelas IX C

Sesuai dengan pernyataan diatas, untuk menumbuhkan rasa antusias siswa mengikuti mata pelajaran IPS dengan menggunakan media permainan monopoli dengan cara memberikan nilai tambahan kepada siswa yang aktif, dan mengerjakan ringkasannya dengan baik dan benar. Hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan Ibu Ima Melati selaku waka kurikulum SMPN 3 Jember sebagai berikut :

“Saat saya memantau siswa dalam proses pembelajaran dengan media monopoli maka secara diam-diam saya memberikan nilai kepada anak-anak. Kemudian diakhir pertemuan hari ini saya mengumumkan siapa saja yang hari ini berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut, dengan begitu untuk pertemuan selanjutnya anak-anak mulai ada perubahan tersendiri, mereka

⁷² Arin, siswa kelas IX C, diwawancarai oleh penulis, Jember 08 Agustus 2024

seakan-akan berlomba dengan antar pasangan kelompok jadi mereka semangat untuk proses pembelajaran ini.”⁷³

Ibu Waka kurikulum memberi semangat kepada siswa dengan cara pendekatan kepada siswa, dapat memberikan motivasi kepada semua siswa.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas IXC SMPN 3 Jember, agar siswa semangat dan berantusias dalam menerapkan media permainan monopoli, pada evaluasi pembelajaran guru memberikan nilai kepada siswa aktif menjawab pertanyaan singkat dengan cepat dari guru. Setelah membaca pertanyaan. Bagi siswa yang bisa menjawab maka siswa langsung berdiri, setelah ditunjuk oleh guru kemudian siswa dipersilahkan untuk menjawab. Tidak hanya itu, untuk pasangan kelompok guru memberikan nilai tambahan kepada kelompok yang telah mendapat poin terbanyak pada saat implementasi media pembelajaran monopoli tersebut.

c. Pengukuran dari instrumen penilaian

Implementasi media pembelajaran monopoli kemudian dapat diukur tingkat keberhasilan dari kualitasnya agar mendapatkan pembelajaran yang efektif untuk membuat siswa lebih aktif dengan evaluasi menggunakan instrumen penilaian. Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Hestik, ia mengatakan :

“Saya melakukan evaluasi dalam bentuk instrumen (keaktifan, kejelasan, dan pemahaman materi), kuis, dan nilai ulangan,

⁷³ Ima Melati, Waka kurikulum SMPN 3 Jember, diwawancarai oleh penulis, Jember 09 Agustus 2024

biasanya saya memberi pertanyaan ke siswa secara acak mengenai materi yang sudah diajarkan. kalau siswa paham benar mengenai materi pasti siswa akan langsung menjawab dengan cepat”⁷⁴.

Guru melakukan evaluasi media monopoli dengan cara menilai dengan instrumen kinerja siswa (keaktifan, kejelasan, pemahaman materi). Untuk menguatkan pernyataan diatas peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Ima Melati selaku waka kurikulum, ia juga mengatakan :

“Cara saya menilai yang pertama dari kinerja siswa, kejelasan dalam meringkas materi. Kadang siswa selesai pembelajaran masih bingung dengan apa yang mereka rangkum. Selanjutnya saya mengevaluasi dengan ulangan harian atau tes lisan maju satu persatu. Dari situ saya mengetahui perkembangan anak-anak dalam memahami materi yang saya berikan dengan menggunakan media ini”⁷⁵

Berdasarkan pernyataan diatas, untuk mengevaluasi pembelajaran media monopoli ini dalam bentuk nilai, maka digunakan dengan penilaian instrumen kinerja siswa yaitu keaktifan siswa, kejelasan, pemahaman materi meringkas tersebut.

Adapun hasil instumen penilaian yang digunakan sebagai evaluasi sebagai berikut :

⁷⁴ Hestik Wulandari, Guru IPS kelas IX SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, 07 Agustus 2024

⁷⁵ Ima Melati, Waka kurikulum SMPN 3 Jember, *diwawancarai oleh penulis*, 09 Agustus 2024

Tabel 4.2 Instrumen Penilaian Kinerja Siswa

No	Kelompok	Nilai Sesuai Indikator Penilaian				
		Keaktifan Siswa	Kejelasan materi	Pemahaman materi	Skor	Nilai
1.	Kelompok 1	3	3	3	9	100
2.	Kelompok 2	3	2	1	6	66
3.	Kelompok 3	2	2	3	7	77
4.	Kelompok 4	3	2	3	8	88

Kriteria penilaian :

Keaktifan Siswa : Sangat aktif = 3 Pemahaman Materi : Sangat paham = 3

Cukup aktif = 2 Cukup paham = 2

Kurang aktif = 1 Kurang paham = 1

Kejelasan Materi : Sangat jelas = 3

Cukup jelas = 2

Kurang jelas = 1

Nilai

(Skor diperoleh /

Skor maksimal) x 100

Berdasarkan dokumentasi instrumen diatas menunjukkan bahwa media monopoli ini berhasil membuat nilai siswa membaik pada mata pelajaran IPS. Walaupun ada beberapa siswa mendapat nilai yang cukup.

Tabel 4.3 Temuan Penelitian

No.	Fokus Penelitian	Temuan Penelitian
1.	Perencanaan Implementasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 3 Jember.	<p>a) Perencanaan Pembelajaran IPS dengan menggunakan Media Monopoli Edukatif 3D. Prosedur awal yang dilakukan guru ialah membuat RPP didalam sudah tercantum media pembelajaran yang akan diajarkan ke peserta didik.</p> <p>b) Kedua guru harus menguasai materi lalu menentukan pemilihan media yang akan digunakan pembelajaran di kelas.</p> <p>c) Sebelum menentukan media pembelajaran guru harus mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik, karakter peserta didik, dan minat kebutuhan peserta didik. Setelah itu guru melakukan pelaksanaan pembelajaran dikelas.</p>

2.	Pelaksanaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli berbasis 3D Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 3 Jember.	<p>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan dengan salam atau berdoa bersama-sama. 2. Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran. <p>Kegiatan Inti (65 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan materi kepada siswa. 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. 3. Memainkan media monopoli edukatif 3D yang sudah disiapkan. <p>Langkah-langkah bermain dengan menggunakan media monopoli 3D sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyediakan 1 papan monopoli 3D yang telah diletakkan dimeja, kemudian membagikan pion yang berbeda ke masing-masing kelompok. 2. Permainan dimulai sesuai dengan ditentukan kelompok siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu yaitu dengan cara mengocok dadu secara bergiliran, pemain yang memperoleh angka terbanyak akan main terlebih dahulu dan dilanjutkan sampai pemain yg memperoleh angka terkecil. 3. Urutan bermain kelompok 1, kelompok 3, kelompok 2, dan terakhir kelompok 4. 4. Pion pemain akan berhenti di petak-petak yg sudah tersedia di monopoli. Permainan akan dimainkan selama 30 menit. 5. Pemain mengambil 1 kartu pertanyaan lalu dibaca. Kemudian pemain harus menjawab dengan benar untuk mendapatkan 10 point. Pemain diberi waktu 30 detik untuk menjawab pertanyaan tersebut. 6. Pemain mengambil 1 kartu baca kemudian membacakan serta menyuruh siswa untuk menjelaskan ulang sesuai dengan pemahaman dan bahasa mereka sendiri. Pemain lain harus menyimak karena kartu baca ialah kisi-kisi dari kartu pertanyaan. 7. Pemain mengambil 1 kartu misterius kemudian menjalankan perintah yang ada di dalam kartu tersebut. 8. Jika pemain berhenti di petak masuk penjara, maka pemain tidak dapat bermain selama satu putaran. 9. Jika pemain berhenti di petak bebas parkir, maka pemain bebas memilih petak yang diinginkan, namun
----	--	---

		<p>tidak boleh melebihi <i>start</i>.</p> <p>10. Jika pemain berhenti di petak langkah, pemain menjalankan perintah yang sudah tersedia di dalam petak tersebut.</p> <p>11. Jika pemain berhenti di petak point, pemain akan mendapatkan point gratis sesuai pada petak tersebut.</p> <p>12. Jika pion pemain melewati garis <i>start</i> maka pemain tersebut akan mendapatkan 10 point gratis.</p> <p>13. Permainan berakhir jika waktu permainan sudah 30 menit. Pemain yang menang adalah pemain yang mendapatkan point terbanyak.</p> <p>Kegiatan ini merupakan kegiatan inti pada langkah terakhir dimana terdapat diskusi yang dilakukan siswa dengan siswa lainnya. Diskusi dalam langkah ini sangat berguna dalam meningkatkan komunikasi siswa terutama dan juga dapat meningkatkan pemahaman materi siswa, proses pembelajaran ini menciptakan suasana kelas yang kondusif serta tidak monoton.</p> <p>Kegiatan Penutup (5 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membuat kesimpulan tentang poin-poin penting yang muncul dalam proses pembelajaran yang dilakukan. 2. Guru memberikan informasi tentang proses pembelajaran selanjutnya. 3. Peserta didik memimpin doa untuk menutup pembelajaran.
3.	<p>Evaluasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 3 Jember.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a) Guru menyuruh siswa membuat kesimpulan. b) Guru memberi nilai tambahan kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat dan cepat. c) Mengevaluasi dengan cara menilai siswa menggunakan instrumen penilaian kinerja siswa.

C. Pembahasan Temuan

Pada bagian ini akan dibahas temuan-temuan penelitian tentang implementasi media pembelajaran permainan monopoli edukatif 3D pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMPN 3 Jember. Untuk mengetahui data tentang implementasi media pembelajaran permainan monopoli edukatif 3D

pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMPN 3 Jember. Peneliti memperoleh data tersebut dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh oleh peneliti berupa argumentasi dan dokumentasi. Adapun data dalam bentuk argumentasi yaitu informasi yang diperoleh dari waka kurikulum, guru, dan siswa. Sedangkan untuk dokumentasi peneliti memperoleh data kegiatan dari beberapa foto yang didokumentasi oleh peneliti pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

1. Perencanaan Implementasi Media pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IX Di SMPN 3 Jember

Menurut Rusydi Ananda Perencanaan adalah menyeleksi atau menghubungkan pengetahuan, fakta, imajinasi, dan asumsi untuk masa yang akan datang dengan tujuan memvisualisasi dan memformulasi hasil yang diinginkan, urutan kegiatan yang diperlukan, dan perilaku dalam batas-batas yang dapat diterima yang akan digunakan dalam penyelesaian. Perencanaan disini menekankan pada usaha menyeleksi dan menghubungkan sesuatu dengan kepentingan masa yang akan datang serta usaha untuk mencapainya.⁷⁶

Perencanaan pembelajaran dirancang bukan hanya sebagai pelengkap administrasi namun dirancang sebagai integral dari proses pekerjaan profesional, sehingga berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian penyusunan perencanaan

⁷⁶ Rusydi Ananda, *Perencanaan Pembelajaran*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), 1-2

pembelajaran merupakan suatu keharusan karena didorong oleh kebutuhan agar pelaksanaan pembelajaran terarah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁷⁷ Hal ini sesuai dengan teori yang dikembangkan oleh Suryosubroto bahwa “perencanaan adalah hakekat suatu kegiatan yang direncanakan lebih dahulu maka tujuan dari kegiatan tersebut akan lebih terarah dan lebih berhasil.”⁷⁸

Pada tahap ini telah dilakukan observasi tentang perencanaan pembelajaran media monopoli 3D dalam pembelajaran IPS di kelas IX C. Tahap ini sudah dilakukan oleh Bu Hestik Wulandari, S.Pd, sebagai guru IPS di SMPN 3 Jember. Hasil penelitian didapatkan data perencanaan media monopoli 3D sebagai berikut :

- a. Perencanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Monopoli 3D.

Media pembelajaran yakni segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.⁷⁹

Tahap awal yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yaitu guru membuat RPP didalamnya sudah tercantum media pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa, seperti media

⁷⁷ Rusydi Ananda, *Perencanaan Pembelajaran*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), 20.

⁷⁸ Suryosubroto, *Proses Pembelajaran mengajar disekolah*, (Jakarta; PT Rineka Cipta,) 39

⁷⁹ Ruswandi, *Media Pembelajaran*, (Bandung : CV. Insan Mandiri, 2008), 79

permainan monopoli. Dalam proses pembelajaran IPS jika dilihat dari implikasinya sebelum proses pembelajaran dilakukan, setiap guru atau pendidik harus dan mampu menyusun perencanaan pembelajaran dengan baik sebelum mengajar di kelas. Berikut adalah perencanaan yang harus dipersiapkan sebelum mengajar di kelas :

- 1) Tujuan, setiap guru harus menentukan tujuan yang akan dicapai sebelum proses pembelajaran. Sehingga segala sesuatu untuk mencapai tujuan harus dipersiapkan dan dilaksanakan sesuai dengan rencana.
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran. Jadi sebelum mengajar dikelas guru harus mempersiapkan materi yang sesuai dengan buku paket IPS kelas IX.
- 3) Penggunaan metode. Dalam pembelajaran IPS guru sangat disarankan memakai metode yang menyenangkan, efektif, dan efisien supaya menarik perhatian siswa.
- 4) Media. Dengan adanya media dapat membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan dan informasi kepada peserta didik.
- 5) Evaluasi. Setiap pembelajaran dibutuhkan evaluasi untuk mengetahui apa saja yang sekiranya menjadi hambatan dan keberhasilan dalam mata pelajaran.⁸⁰

Penjelasan teori yang dikutip dalam buku Moh.Sutomo diatas telah sesuai dengan perencanaan yang dilakukan oleh Bu Hestik

⁸⁰ Moh Sutomo, *Perencanaan Pembelajaran IPS*. 14-15.

dalam perencanaan pembelajaran yang tercantum di RPP. Di dalam RPP ada tujuan pembelajaran, materi yang dibahas, metode, strategi, dan juga media. Hal tersebut bertujuan agar proses pembelajaran menjadi terarah karena adanya perencanaan.

Kemudian setelah RPP dibuat, guru terlebih dahulu memahami materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dan menyampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami. Pemaparan di atas sama seperti menurut Teori Brunner, yang dikutip oleh Salgala, memperhatikan kesiapan siswa untuk belajar, menurut Brunner kesiapan ini terdiri atas penguasaan materi-materi yang sudah diberikan agar dapat memungkinkan seseorang untuk mencapai tujuan bersama yang lebih tinggi⁸¹

Selain menyiapkan RPP, sebelum menentukan media pembelajaran guru harus mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik, karakter peserta didik, dan minat kebutuhan peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang didapatkan peneliti, penentuan media monopoli 3D disesuaikan dengan kondisi kelas dan karakter siswa di kelas IX C. Kelas IX C ada beberapa sifat siswa yang berbeda. Ada siswa yang aktif dan ada juga siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya media monopoli 3D dapat menjadikan siswa aktif dan berinteraksi sesama teman kelompoknya.

⁸¹ Sagala, S, *Konsep dan Makna*, 36

b. Prosedur Media Permainan Monopoli Edukatif 3D Pada Mata Pelajaran IPS

Menurut Kamaeuddin Prosedur adalah suatu susunan yang teratur dalam sebuah kegiatan yang berhubungan satu dengan yang lainnya dan prosedur-prosedur yang berkaitan memudahkan dalam melaksanakan kegiatan utama dari satu organisasi.⁸²

Prosedur pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli 3D dalam proses pembelajaran yaitu dengan mengikuti prosedur penggunaan yang telah dicantumkan di RPP. Terdapat beberapa tahapan prosedur pembelajaran IPS dengan menggunakan media monopoli 3D diantaranya :

- 1) Pertama guru membagi kelompok. Pembentukan kelompok dengan cara mengundi pakai kertas yang dituliskan no angka 1,2,3,4 lalu di gulung. Selanjutnya siswa mengambil gulungan kertas. Hal ini dilakukan agar pembentukan kelompok adil.
- 2) Siswa diperintahkan untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah didapatkan.
- 3) Guru membagikan pion kepada masing-masing kelompok dengan gambar orang-orangan yang berbeda.
- 4) Saat permainan dimulai. Masing-masing kelompok perwakilan mengocok dadu. Setelah perwakilan kelompok bergantian mengocok

⁸² Ade Novita, *Cara Mudah Memahami Teks Prosedur*, (Bogor : Guepedia, 2020), 17

dadu. didapatkan bahwa yang memulai main urutannya dari kelompok 1,2,4, dan 3.

- 5) Disini pemain harus menjalankan perintah yang terdapat pada petak papan monopoli. Saat pion berhenti di petak kartu pertanyaan pemain diharapkan untuk menjawab pertanyaan dengan benar agar mendapatkan point 10. Begitu juga seterusnya menjalankan perintah yang terdapat pada papan monopoli 3D. Namun apabila mereka tidak bisa menjawab akan ada pengurangan point -5.
- 6) Permainan berakhir jika sudah mencapai waktu 30 menit.
- 7) Pemain yang memperoleh point terbanyak adalah pemenangnya. Selanjutnya guru memberikan hadiah berupa snack kepada pemain yang telah memenangkan *game* pembelajaran ini.

Penjelasan diatas adalah beberapa prosedur yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan media monopoli 3D. Prosedur tersebut hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya hanya saja pada penggunaan ini sedikit dimodifikasi dan disesuaikan dalam pembelajaran materi IPS.

2. Pelaksanaan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis 3D Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di SMPN 3 Jember

Penerapan memiliki makna yang sama dengan pelaksanaan. Hal ini berkaitan dengan suatu perencanaan, kesepakatan, maupun penerapan. Penerapan ialah suatu tindakan atau perencanaan yang sudah disusun secara matang.

Dalam penerapan media monopoli 3D guru juga mempunyai peran penting dalam memfasilitasi penggunaan media monopoli 3D, yaitu : (1) Sebagai fasilitator pertama menyediakan media monopolinya, sebelum siswa memainkan monopoli 3D saya memberikan arahan yang jelas misalkan apa saja prosedur permainan monopoli 3D, (2) mengarahkan diskusi selama permainan, (3) mengatur pembagian kelompok secara adil, (4) guru memberikan tantangan bagi siapa yang menggunakan strategi monopoli 3D ini dengan baik dan nilai nya bagus guru akan memberikan hadiah, (5) dalam evaluasi pemahaman siswa guru mengadakan refleksi atau diskusi bersama pasca permainan, seperti memberi kuis tebak-tebakan terakait materi yang sudah dipelajarinya.

Sebelum pelaksanaan guru juga mempunyai beberapa strategi diantaranya yaitu, (1) membuat perencanaan terkait konsep yang diajarkan, (2) pembagian kelompok kecil dan tiap kelompok diberi pertanggung jawaban masing-masing, (3) refleksi seperti main tebak-tebakan, (4) menyuruh siswa membuat kesimpulan dan mencatat poin penting.

Pada tahapan ini, peneliti telah melakukan pengamatan dan observasi secara langsung untuk melihat pelaksanaan media monopoli 3D yang sudah dilakukan oleh Bu Hestik sebagai guru IPS. Hasil penelitian yang dilakukan maka didapatkan pelaksanaan sebagai berikut :

a. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan didalam RPP berdurasi sekitar 10 menit.

Berikut penjelasan dari prosedur awal kegiatan pembelajaran :

1) Guru Membuka Dengan Salam dan Berdoa Bersama-Sama.

Ketika guru memasuki ruangan kelas diawali dengan salam, kemudian berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas IX C.

2) Mengecek Kehadiran Siswa

Guru memanggil nama-nama siswa untuk mengetahui siswa yang masuk dan tidak masuk. Guru memerintahkan kepada siswa yang namanya disebut untuk mengangkat tangan dan memberikan kata-kata motivasi untuk hari ini, hal ini dilakukan agar suasana pembelajaran kelas dapat hidup.

3) Mengulas Materi

Pada bagian ini guru mengajak siswa untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dari pertemuan yang lalu, tujuannya agar siswa tetap mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru meskipun sudah terlewat. Selanjutnya guru menjelaskan alur kegiatan yang akan mereka lakukan pada pertemuan tersebut agar siswa tidak bingung dengan berjalannya proses pembelajaran.

4) Menyampaikan Tujuan Pembelajaran

Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, hal tersebut penting disampaikan agar guru dan siswa dapat melalui

proses dan hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan ketentuan tujuan pembelajaran. Setelah itu guru harus menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilewati pada pertemuan dihari itu, agar nantinya siswa tidak kebingungan dalam proses pembelajaran. Pada tahapan ini guru juga akan menyampaikan bahwa siswa nantinya diajak bermain dengan menggunakan media pembelajaran monopoli 3D.

b. Kegiatan Inti

Pada tahapan ini dilakukan selama 65 Menit. Tahapan ini mencakup tentang pelaksanaan guru dalam menyampaikan materi hingga penerapan media monopoli 3D berakhir.

1) Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran IPS Kepada Siswa

Guru memulai dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari, yaitu tentang karakteristik dan regional lima benua (Asia, Amerika, Afrika, Eropa, dan Australia). Siswa mendengarkan dengan serius penjelasan tersebut. Guru juga menyuruh siswa bertanya jika ada hal yang belum mereka pahami dari penjelasan yang diberikan. Setelah siswa memahami materi yang disampaikan, guru melanjutkan dengan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan berikutnya, yaitu bermain dan belajar menggunakan media monopoli 3D. Sebelum memulainya, guru menjelaskan dulu prosedur dan aturan yang harus dipatuhi selama permainan berlangsung.

2) Prosedur Permainan Monopoli Edukatif 3D Saat Pembelajaran IPS :

Tahap awal dari permainan ini membentuk 4 kelompok (8 anggota). Guru menyuruh siswa mengambil undian kertas yang sudah disediakan. Dilakukan agar siswa tidak gaduh dan terbagi dengan adil. Setelah itu siswa berkumpul dengan kelompoknya masing masing untuk bersiap memulai permainan dengan media monopoli 3D tersebut.

Berikut adalah langkah-langkah dan aturan dari permainan media monopoli 3D :

- 1) Guru menyediakan 1 papan monopoli 3D yang telah diletakkan dimeja, kemudian membagikan pion yang berbeda ke masing-masing kelompok.
- 2) Permainan dimulai sesuai dengan ditentukan kelompok siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu yaitu dengan cara mengocok dadu secara bergiliran, pemain yang memperoleh angka terbanyak akan main terlebih dahulu dan dilanjutkan sampai pemain yg memperoleh angka terkecil.
- 3) Urutan bermainnya dari kelompok 1, kelompok 3, kelompok 2, dan terakhir kelompok 4.
- 4) Kelompok 1 melempar dadu, saat itu mereka heboh saat dadu dilemparkan ke meja, ada juga siswa yang melempar terlalu kencang hingga dadu jatuh kelantai. selanjutnya mulai menjalankan pion, ketika saya amati wajah mereka tegang, mereka cemas kalau

pion kelompoknya berhenti tepat di petak kartu pertanyaan. Mereka was-was pertanyaan yang ia dapat tidak bisa mereka jawab dengan baik dan benar. Kalau salah menjawab -5, jika salah menjawab. Jika bisa menjawab dengan benar dapat 10 point.

- 5) Saat kelompok 1 menjalankan pion dari petak start, untung saja pion mereka tidak berhenti dipetak pertanyaan, melainkan berhenti dipetak kartu baca. Saat mereka ngambil kartu baca dan menjelaskan isi materi didalamnya kepada teman-teman mereka.
- 6) Setelah itu giliran kelompok 2 menjalankan pion, disini pionnya berhenti tepat di petak kartu pertanyaan, ekspresi mereka tampak cemas, alhasil apa yang dibuat mereka cemas itu benar terjadi, saat anak itu membacakan kartu pertanyaan dia langsung menempelkan tangannya ke dahi bahwasannya menandakan kalau dia kebingungan untuk jawab. Tapi setelah diwaktu 30 detik tidak menjawab-jawab, maka dilemparkan ke teman lawan yang bisa menjawab, akhirnya ada salah satu teman yang dapat menjawab dengan benar.
- 7) Lanjut menjalankan pion lagi dan berhentilah di petak kartu misterius, disini mereka juga khawatir isi kartunya itu seperti apa, dan setelah dibuka dan dibaca disana berisikan perintah yang konsepnya menghibur, mereka disuruh nyanyi lagu daerah dengan lantang didepan teman-teman. ternyata setelah nyanyi ia tidak hafal lagunya padahal lagunya pilih sendiri yang mereka tau, pada

akhirnya teman-temannya menertawakan karena dia tidak hafal lagunya sampai diganti 3 lagu pun masih tetap tidak hafal sangat gugupnya dia.

- 8) Setelah semua kelompok bermain, dan skor yang didapatkan juga yang lebih banyak ialah kelompok 1. Permainan berakhir guru memberikan sebuah apresiasi hadiah snack agar mereka kedepannya lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran IPS. Selain 3 petak yang telah disebutkan diatas, ada pula petak perintah seperti mundur 3 langkah atau maju 3 langkah, dan di petak monopoli tersebut ada juga petak tulisan dapat 20 point gratis. Petak penjara tidak boleh bermain satu putaran. Petak bebas parkir pemain boleh memilih berhenti di petak mana saja sesuai yang mereka inginkan yang penting tidak melebihi *start*. adalah materi tentang karakteristik dan regional 5 benua.

c. Kegiatan Penutup

Sesuai yang telah dicantumkan di RPP, untuk kegiatan penutup dilakukan dengan durasi 5 Menit. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan saat guru melakukan penutup. Tahapan dari kegiatan penutup.

- 1) Menyimpulkan Materi Bersama Siswa.

Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan dan mengulang kembali apa yang telah dipelajari hari ini. Guru membimbing siswa untuk menyampaikan kesimpulan, kemudian guru memberi penguatan dari kesimpulan yang telah disampaikan oleh siswa.

Dilakukan ini agar siswa memperoleh penegasan terhadap materi yang telah dipelajari.

2) Memberi Penugasan dan Memberi Motivasi Kepada Siswa.

Setelah menyimpulkan materi guru akan memberi penugasan di akhir pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan siswa belajar sebelum mereka mendapatkan materi berikutnya. Selain itu penugasan diberikan kepada siswa agar siswa memiliki rasa tanggung jawab melalui tugas yang dibebankan kepada mereka melalui penugasan seperti membuat ringkasan, atau mengerjakan laporan.

Namun berdasarkan penelitian yang telah dilakukan guru IPS kelas IX di SMPN 3 Jember tidak selalu memberikan penugasan di akhir pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan adanya metode atau strategi pembelajaran yang berbeda beda disetiap materi. Contohnya apabila guru menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran maka guru akan memberi penugasan di akhir pembelajaran, namun apabila guru menggunakan metode pembelajaran dengan presentasi setiap siswa atau sejenisnya maka guru tidak memberi penugasan diakhir pembelajaran. Setelah menyampaikan mengenai penugasan guru juga memberikan motivasi dan mengingatkan siswa untuk belajar dirumah untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

3) Doa dan Salam

Sebelum guru meninggalkan kelas, guru mengajak siswa untuk doa bersama sama sesuai dengan keyakinan mereka masing masing dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian setelah berdoa guru mengucapkan salam saat meninggalkan kelas.

Pernyataan diatas adalah hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai pelaksanaan media pembelajaran menggunakan monopoli 3D di kelas IX C SMPN 3 Jember.

3. Evaluasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli 3D Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX di SMP Negeri 3 Jember

Implementasi pembelajaran media monopoli dapat diukur tingkat keberhasilan dan kualitasnya melalui evaluasi dengan instrumen penelitian. Arikunto mengatakan bahwa evaluasi juga menggunakan metode penilaian yang memerlukan informasi deskriptif kuantitatif (misalnya skor tes hasil pengukuran) dan informasi deskriptif kualitatif (misalnya catatan tentang perilaku siswa dan guru dalam pembelajaran).⁸³ Penilaian ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan yang dicapai siswa, dapat menjadikan suasana proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga tidak menimbulkan kebosanan siswa. Evaluasi penilaian model pembelajaran dapat meningkatkan nalar ketelitian dan membuat siswa mampu mengeluarkan

⁸³ Arikunto, S, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta:Bumi Aksara, 2013), 13.

ide-ide pokok ketika mencari jawaban dari sebuah materi yang dibagikan oleh guru.

Media Pembelajaran monopoli ini adalah media yang digunakan untuk meriview materi yang telah dibahas sebelumnya. Media ini digunakan oleh guru agar siswa dapat menunjukkan seberapa jauh mereka berfikir dan gigih untuk berusaha menjawab kartu pernyataan pada papan monopoli dengan benar. Media ini juga mendorong siswa untuk belajar berdiskusi antar kelompok untuk mencari jawaban pada kartu pertanyaan yang didapatkan ketika permainan berlangsung.

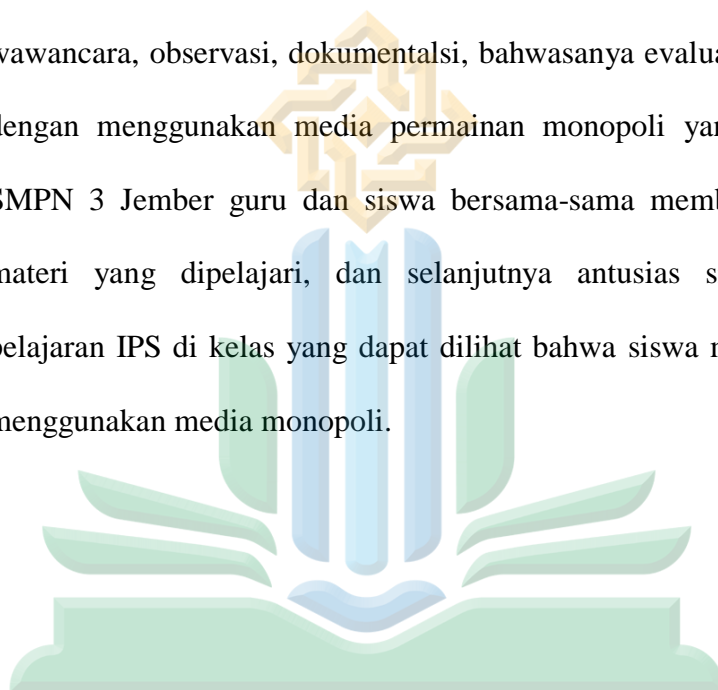
Media monopoli juga membantu agar siswa dapat aktif secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Respon siswa juga sangat baik terlihat bahwa siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dari sini terlihat bahwa media monopoli juga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Wena, bahwa membimbing siswa dalam pembelajaran permainan monopoli ada 3 hal yang perlu diperhatikan dan dijadikan evaluasi pijakan tindakan. Adapun pedoman yang diperhatikan guru dalam kegiatan evaluasi pembelajaran permainan monopoli antara lain sebagai berikut ⁸⁴: 1) mendorong dan membimbing siswa untuk mampu berfikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah. 2) mendorong dan

⁸⁴ Wena, *Strategi Pembelajaran Kontemprorer*, 157-158.

mengarahkan siswa agar mampu berkomunikasi dengan orang lain, balik melalui membuat kesimpulan bersama ataupun media lain. 3) mendorong dan mengarahkan siswa untuk menilai untuk kerjanya.

Berdasarkan teori diatas, tentunya sangat relevan dengan hasil temuan analisis data yang dilakukan oleh peneliti sesuai hasil wawancara, observasi, dokumentasi, bahwasanya evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli yang dilakukan di SMPN 3 Jember guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi yang dipelajari, dan selanjutnya antusias siswa mengikuti pelajaran IPS di kelas yang dapat dilihat bahwa siswa membaik dengan menggunakan media monopoli.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 3 Jember tentang implementasi media pembelajaran permainan monopoli edukatif 3 dimensi pada mata pelajaran IPS siswa kelas IX di SMPN 3 Jember maka peneliti dapat menarik kesimpulan dan jawaban dari fokus penelitian sebagai berikut :

1. Perencanaan implementasi media pembelajaran monopoli 3D dilakukan pertama guru membuat RPP terlebih dahulu, kemudian guru harus menguasai materi yang akan diajarkan, ketiga guru harus membuat media pembelajaran yang menarik untuk siswa, sebelum menentukan media guru harus mengetahui karakter masing-masing siswa.
2. Pelaksanaan media pembelajaran pemonopoli berbasis 3D dilakukan beberapa kegiatan diantaranya: kegiatan pendahuluan diawali dengan salam, berdoa, absensi, melakukan aspersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan metode pembelajaran yang dipakai sekarang. Kemudian kegiatan inti: penyampaian materi oleh guru, pembagian kelompok, kumpul masing-masing kelompok, bermain sambil belajar dengan monopoli 3D, berdiskusi dengan kelompok, lalu yang terakhir membuat kesimpulan bersama. Terakhir kegiatan penutup: kegiatan tanya jawab, refleksi, menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya dan di akhiri dengan berdoa dan salam.

3. Evaluasi pembelajaran media monopoli dilakukan dengan membuat kesimpulan bersama, guru memberikan nilai tambahan dengan cara memberi pertanyaan secara acak kepada siswa, terakhir mengevaluasi menggunakan instrumen penilaian.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan penelitian diatas, terdapat hal yang dapat peneliti sarankan kepada pihak-pihak terkait diantaranya:

1. Kepada kepala sekolah SMPN 3 Jember memerhatikan siswa dalam proses pembelajaran agar tercapai hasil setiap aspek yang terlaksana secara maksimal.
2. Kepada guru SMPN 3 Jember sebaiknya lebih sering pembelajaran dengan memakai media inovatif seperti monopoli 3D seperti ini. Sebab monopoli 3D terbukti efektif meningkatkan pemahaman terhadap pelajar. Pengajar juga wajib berperan aktif ketika melakukan modifikasi media agar lebih relevan saat dipakai belajar di kelas.
3. Kepada siswa MSPN 3 jember diharapkan untuk siswa agar lebih proaktif saat belajar menggunakan media monopoli 3D seperti ini, karena media tersebut dirancang guna membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membuat mereka sulit untuk memahami materi IPS

DAFTAR PUSTAKA

- Ainul Mardhiah, Andi Ferawati Jafar. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Jurnal Pendidikan Fisika*, 2017.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Djamal, *Paradigma Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).
- Eliana dan Mardawani, *Konsep Dasar IPS*. (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2021). <https://bit.ly/400nkjA>
- Fazilon, R. *Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak Di Smpn 10 Darul Makmur Nagan Raya (Doctoral Dissertation, Uin Ar-R Aniry)*, 2023.
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). *Peningkatan pemahaman konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan di Kelas II Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas*, 2018.
- Hamidah, A. *Persepsi Siswa Tentang Kegiatan Praktikum Biologi Di Laboratorium Sma Negeri Se-Kota Jambi. Sainmatika: Jurnal Sains Dan Matematika Universitas Jambi*, 2014.
- Hannafin Khasanah, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. *Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. Jurnal Edutech Undiksha*, 2018.
- Ibid, Hal. 965
- Isa, A. H. *Keefektifan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 2020.
- Ismanto Didipu, Bunga Rampai. *Pentingnya Pendidikan*, (Gorontalo: Cv. Athra Samudra, 2020).
- Iwan Setiawan, *Imu Pengetahuan Sosial*, (Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Kelvin Seifert, *Manajemen Pembelajaran Dan Instruksi Pendidikan* (Yogyakarta: Irasod, 2007).
- Kevin, D. P. *Penerapan Pelatihan Penggunaan Alat-Alat Keselamatan Oleh Crew Mv. Baruna Maju. Karya Tulis*, 2021.

- Kaniawati, Elsa, *Evaluasi Media Pembelajaran, Journal of Student Research* 1.2 (2023).
- Kurniawati, E. *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPkn. Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2021.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. 2020.
- Lubis, H. Z., & Harahap, A. *Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan*, 2015.
- Matthew B. Miles, Johnny Saldana, Dan Michael A. Huberman, *Qualitative Data Analysis*, (America: Arizona State University, 2014).
- Muhammad Hasan, Dkk, *Landasan Pendidikan*. (Makassar: Tahta Media Group, 2021).
- Muhith, Rahmat Baitullah, Amirul Wahid, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Bildung, 2020).
- Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2014).
- Musyarofah, Abdurrahman dan Niki Suma, *Konsep Dasar IPS* (Sleman: Komojoyo Press, 2021).
- Nursid Sumaatmadja, *Metodologi Pengajaran Ilmu Sosial (IPS)*, (Bandung: Alumni, 2000).
- Pertiwi Salama, *Problematika Guru Dalam Pemilihan Dan Pengembangan Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*, 2022.
- Prakas, E.Y. *Penerapan Keselamatan Kerja Kn. Sar Sadewa 231 Dalam Upaya Penyelamatan Man Over Board Pada Basarnas*, Semarang. Karya Tulis, 2021.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009).
- Putri Kumala Dewi, Dkk, *Media Pembelajaran Bahasa* (Malang: Ub Press: 2018).
- Qonit Darajat, *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2018.

- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. *Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 2023.
- Regina, A. (2022). *Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Peserta Didik Kelas V SD/MI* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung, 2022).
- Rohimat, S. *Analisis Keefektifan Pembelajaran Kimia Secara Daring Di SMANegeri 6 Kota Serang Pada Masa Pandemi Covid-19. Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA)*, 2021.
- Saepuloh, S. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Untuk Memahami Materi Trigonometri* (Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi), 2022.
- Safitri, I. (2019). *Keefektifan Media Pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Watansoppeng* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar), 2019.
- Simatupang, Enjel, 2023 *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Pembelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Siswa Kelas IV SD Negeri No. 060934 Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor T.P 2022/2023. Skripsi Thesis, Universitas Quality*
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2022).
- Susilana dkk, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. (Bandung : CV. Wacana Prima, 2018).
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa Depdikbud, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022).
- Trianto, *Model Pembelajaran terpadu dalam Teori dan Praktek*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007)
- Widianti, Y. T., Ismaniyah, I., Kehi, A. N., Yuyun, H., & Siswoyo, A. A. *Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Kelancaran Berbahasa Pada Siswa Kelas 2 Sdn Palesanggar 5. Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2022.

Wulandari, R. *Pengembangan Media Monopoli Hasil Belajar IPS Materi Interaksi Manusia Kelas V. Jurnal Joyful Learning*, 2021.

Yuli Sasmita, Dadang Rahman, *Identifikasi Kemampuan Pemahaman Konsep Terhadap Gaya Kognitif Siswa SMP Dengan Materi Kubus Dan Balok*, 2019.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1 : Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Penerapan Media Monopoli 3D untuk meningkatkan materi siswa kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Jember	1. Media Monopoli 3D 2. Mata Pelajaran IPS	1. Media Monopoli 3D	Langkah-langkah pembelajaran dengan monopoli 3D : 1. Mempersiapkan papan monopoli, 2 dadu, 4 pion, beserta kartu-kartu. 2. Papan monopoli, dadu dan pion diletakkan diatas meja. 3. Pertama siswa mengocok dadu. 4. Permainan dimulai dipetak "Start". 5. Jika pion berhenti di petak kartu pertanyaan, siswa menjawab pertanyaan dengan benar. 6. Jika pion berhenti dipetak kartu baca, siswa membacakannya karena isinya mengenai materi. 7. Jika pion berhenti di petak kartu misterius, siswa harus	1. Data primer <ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Wawancara (Guru IPS, Siswa kelas IXC, waka kurikulum) • Dokumentasi 2. Data sekunder <ul style="list-style-type: none"> • Buku • Jurnal • Skripsi • Website • dll 	1. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. 2. Teknik pengumpulan data <ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Wawancara • Dokumentasi 3. Analisis data (pengumpulan data, reduksi data, penyajian data). 4. Keabsahan data (triangulasi teknik, triangulasi sumber)	1. Bagaimana perencanaan penerapan media monopoli 3D pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMPN 3 Jember? 2. Bagaimana penerapan media monopoli 3D Pada Mata Pelajaran IPS kelas IX di SMPN 3 Jember? 3. Bagaimana evaluasi penerapan media monopoli 3D Pada Mata Pelajaran IPS kelas IX di SMPN 3 Jember?

			<p>menjalankan perintah sesuai isi kartu.</p> <p>8. Jika pion berhenti di petak penjara, siswa dilarang bermain selama satu putaran.</p> <p>9. Jika pion berhenti dipetak bebas parkir, siswa berhak memilih petak yang diinginkan.</p> <p>10. Setelah siswa melewati semua petak, permainan berakhir ketika sudah berjalan 30 menit,</p> <p>11. Terakhir menghitung banyaknya point yang didapat setiap kelompok. Point yang terbanyak itu adalah pemenang.</p>		
--	--	--	--	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2 : Surat Keaslian Tulisan**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arinda Eka Kurniasari

NIM : 205101090019

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dari hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat ungu-unsur penciptaan dan ada klaim dari pihak lain maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember, 23 Spetember 2024
J E M B E R



ARINDA EKA KURNIASARI
205101090019

Lampiran 3 : Surat Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-7938/In.20/3.a/PP.009/07/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 3 Jember

Jl. Jawa, Tegal Boto Lor, Sumbersari, Kec. Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur, 68121

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 205101090019
Nama : ARINDA EKA KURNIASARI
Semester : Semester sembilan
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Penerapan Media Monopoli 3D untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Jember selama 10 (sepuluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Jember.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Juli 2024 an.

Dekan,


Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 4 : Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SMPN 3 JEMBER

Alamat : Jalan Jawa No. 8 ☎ 0331 – 335334 - Jember – 68121
 Website: www.uptdsmn3jember.sch.id email: info@uptdsmn3jember.sch.id NPSN : 20523891



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 421.3/216/310.03.20523891/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Heru Wahyudi, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 19680920 199203 1 006
 Pangkat/Gol/Ruang : Pembina TK. I / IVB
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : UPTD Satuan Pendidikan SMP Negeri 3 Jember

Dengan ini menerangkan bahwa :


Nama : **ARINDA EKA KURNIASARI**
 NIM : 205101090019
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq
 Judul : *Penerapan Media Monopoli 3D Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Di SMP Negeri 3 Jember*

Bahwa mahasiswa tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 05 - 15 Agustus 2024.


Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 16 Agustus 2024

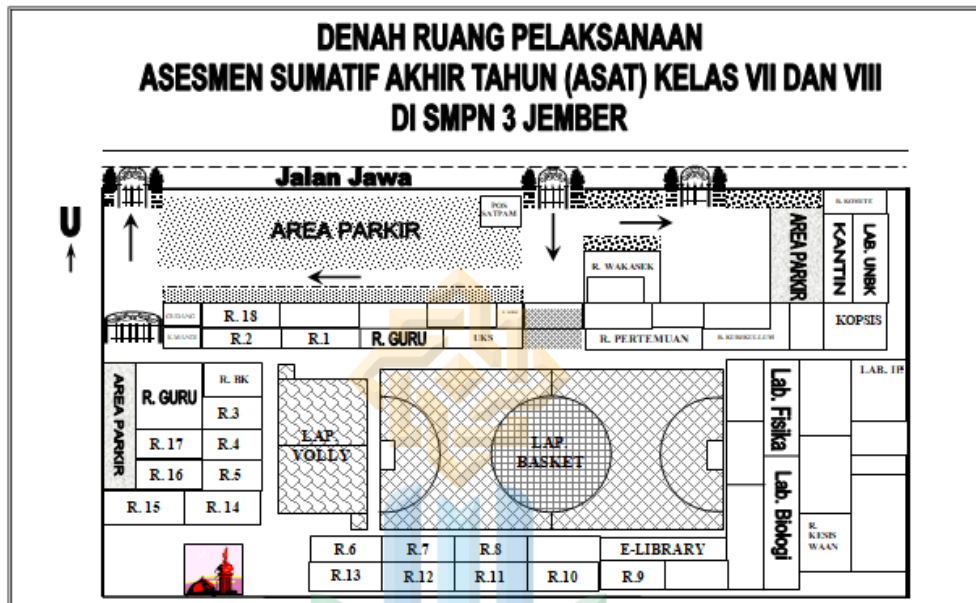
Kepala Sekolah
HERU WAHYUDI, S.Pd., M.Pd.
 Pembina Tingkat I
 NIP. 19680920 199203 1 006



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

 Dipindai dengan CamScanner





Lampiran 5 : Denah Sekolah SMPN 3 Jember








UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6 : Lampiran Dokumentasi Penelitian

FOTO KEGIATAN PENELITIAN

No.	Dokumentasi	Deskripsi
1.		Foto depan SMP Negeri 3 Jember.
2.		Wawancara dengan Ibu Ima Melati, S.Pd selaku waka kurikulum SMPN 3 Jember.
3.		Wawancara dengan Ibu Hestik Wulandari, S.Pd selaku guru IPS kelas IX.
4.		Wawancara dengan Farhan selaku siswa kelas IX C.
5.		Wawancara dengan Arin selaku siswa kelas IX C.


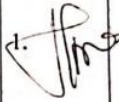
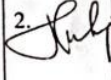
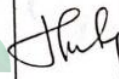



6.		<p>Kegiatan rutinan hari jum'at pembacaan Yasin bersama dilapangan tengah SMPN 3 Jember.</p>
7.		<p>Kegiatan <i>morning info</i> Selasa, Rabu, Kamis, dan Sabtu di lapangan tengah SMPN 3 Jember.</p>
8.		<p>Kegiatan pendahuluan guru saat melakukan pembelajaran di kelas IX C.</p>
9.		<p>Kegiatan mengocok dadu saat pembelajaran IPS menggunakan media permainan monopoli 3D di kelas IX C.</p>
10.		<p>Kegiatan membacakan kartu baca saat pembelajaran IPS menggunakan media permainan monopoli 3D di kelas IX C.</p>





11.		<p>Kegiatan membacakan kartu misterius saat pembelajaran IPS menggunakan media permainan monopoli 3D di kelas IX C.</p>
12.		<p>Kegiatan siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya.</p>
13.		<p>Kegiatan guru dan siswa menyimpulkan materi bersama.</p>
14.		<p>Dokumentasi peralatan media pembelajaran permainan monopoli (dadu, pion, kartu baca, kartu pertanyaan, dan kartu misterius).</p>
15.		<p>Dokumentasi gambar bentuk media pembelajaran permainan monopoli 3D.</p>

Lampiran 7 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

DI SMP NEGERI 3 JEMBER

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Nama Informan	TTD
1.	22 Juli 2024	Menyerahkan surat izin penelitian ke SMP Negeri 3 Jember	Bapak Soeboe karyawan di TU	
2.	26 Juli 2024	Diskusi mengenai tujuan melakukan penelitian di SMP Negeri 3 jember	1. Ibu Ima Melati, S.Pd, M.Pd (Waka Kurikulum) 2. Ibu Hestik Wulandari, S.Pd (Guru IPS kelas IX C)	1.  2. 
3.	5 Agustus 2024	Konsultasi materi dan prosedur penerapan media Monopoli 3D di Kelas IX C	Ibu Hestik Wulandari, S.Pd (Guru IPS Kelas IX C)	
4.	6 Agustus 2024	Melakukan penelitian di kelas IX C	Ibu Hestik Wulandari, S.Pd (Guru IPS Kelas IX C)	
5.	7 Agustus 2024	Wawancara dengan guru IPS kelas IX C	Ibu Hestik Wulandari, S.Pd (Guru IPS Kelas IX C)	
6.	8 Agustus 2024	Wawancara dengan siswa kelas IX C	1. Farhan Kaft Hakim	

			2. Arin Tunggal Dewi Putri Nagara	
7.	9 Agustus 2024	Wawancara dengan waka kurikulum SMP Negeri 3 Jember	Ibu Ima Melati, S.Pd, M.Pd (Waka Kurikulum)	
8.	10 Agustus 2024	Melengkapi data ke TU	Bapak Soeboe karyawan di TU	
9.	16 Agustus 2024	Mengambil surat selesai penelitian	Bapak Soeboe karyawan di TU	

Jember, 16 Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMPN 3 Jember

Guru Mata Pelajaran IPS
SMPN 3 Jember



Hestik Wulandari, S.Pd., M.Pd.



Hestik Wulandari, S.Pd

NIP. 196809201992031006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI Haji Achmad Siddiq
JEMBER

**NAMA DAN KODE GURU MAPEL
SMPN 3 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

NO	NAMA	MATA PELAJARAN	KELAS	KODE
1	Nunul Hasan, S.Pd.I., M.Pd.I	PAI	9ABCEFGH	1
2	Fathur Rohman, S.Pd.I	PAI	8EFGHI	2A
3	Maulana Malik Ibrahim, S.Pd.I	BTQ	8ABCEFGHI, 9ABCD	2B
4	Fardatul Hakiki, S.Pd.I	PAI	7ABCEFGH	3
5	Chuzaima, S.Pd	PAI	7I, 8ABCD	4A
6	Ansari, S.Pd	BTQ	7ABCEFGHI, 9EFGH	4B
7	Masrur, S.S	Bahasa Indonesia	7GHI	5
8	Fatima Azzahra, S.Pd	Bahasa Indonesia	9ABCDE	6
9	Ayu Budiarti, S.Pd	Bahasa Indonesia	7ABCDE	7
10	Yuda Siagawati, S.Pd.	Bahasa Indonesia	8EFGHI	8
11	Ima Melati Dewi, S.Pd., M.Pd	Bahasa Indonesia	8AB, 9FGH	9
12	Yutanti Dyah E., S.Pd.	Bahasa Indonesia	9ABCDE	10
13	Nia Puspitasari, S.Pd	Bahasa Inggris	7GHI, 8I	11
14	Alfiana Rifka Nurfatma, S.Pd	Bahasa Inggris	8CDEFGH	12
15	Solihatul Ulya, S.Pd	Bahasa Inggris	8AB, 9GH	13A
16	Rodiani, S.Pd	Bahasa Inggris	7AB, 9ABCDEFGH	13B
17	Tiara Prita Ningrum, S.Pd	Bahasa Daerah	7ABCEDEF	14
18	Tuhtatul Mazidah, S.si., M.Pd	Bahasa Indonesia	7F, 8CD	15A
19	Tety Anisa Kusumasari, S.Pd.	Bahasa Indonesia	9FGH	15B
20	Ika Maghfirah, S.Pd.	PKn	9ABCDE	16
21	Devita Sari, S.Pd	Matematika	7FGHI, 8F	17
22	Ulifatul Hasanah, S.Pd	Matematika	8GHI, 9FGH	18
23	Nila Firmalia, S.Pd.	Matematika	7ABCE	19
24	Theresia Siska, S.Pd. M.Pd.	Matematika	8ABCE	20
25	Yayuk Agustiningih, S.Pd	Matematika	7CDEFGHI	21
26	Heslik Wulandari, S.Pd.	IPA	7CDEFGHI	22
27	Faris Afifah, S.Pd.	IPA	8CDEFGHI	
28	Emi Andriani, S.Pd.	IPA	9ABCE	
29	Yusuf Mifta Sielva Devi, S.H	Bahasa Daerah	7AB, 9EFGH	
30	Yatik Wulandari, S.Pd	Bahasa Daerah	7CD	
31	Inania Cahya Putri, S.Pd.	Bahasa Daerah	8AB, 9ABCD	
32	Hariani, S.Pd.	Bahasa Daerah	7GH	
33	Pipin Artistikaning, S.Sn	Bahasa Daerah	7HI, 9ABCD	
34	Emawati, S.Pd	IPS	7ABCEFG	
35	Khilya Maula Rodhina, S.Pd.	IPS	7ABCDEF	
36	Humaira Dwi Setiyowati, S.Pd	IPS	7ABCDEF	
37	Anang Dwi Setiawan, S.Pd	IPS	7ABCDEF	
38	Andika Purnama Citra, S.Kom	IPS	7ABCDEF	
39	Haryati Nurcahya NP, S.Pd	IPS	7ABCDEF	
40	Riri Ariani, S.Psi	IPS	7ABCDEF	
41	Agus Supriyadi, S.Pd	IPS	7ABCDEF	
42	Ade Syarif Inoer Adzani, S.Pd	IPS	7ABCDEF	

Lampiran 9 : Kalender Akademik

**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN**

Jalan dr. Subandi No. 29 Kotak Pos 181 Telp. (0331) 487028 Faks. (0331) 421152

**HARI EFEKTIF, HARI EFEKTIF FAKULTATIF, DAN HARI LIBUR SEKOLAH
UNTUK PAUD/SD/SMP
TAHUN AJARAN 2024/2025**

No	BULAN	TANGGAL																																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
1	JULI 2024																																		
2	AGUSTUS 2024	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31																		
3	SEPTEMBER 2024	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
4	OCTOBER 2024	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35				
5	NOPEMBER 2024	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30												
6	DESEMBER 2024	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
7	JANUARI 2025																																		
8	FEBRUARI 2025	25	26	27	28	29	30	31																											
9	MARET 2025	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR	LHR		
10	APRIL 2025	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
11	MAY 2025	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
12	JUNI 2025	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
13	JULI 2025	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	LS2	

Keterangan:

- LHB : Libur Hari Besar
- LU : Libur Umum
- LS1 : Libur Semester 1*
- LS2 : Libur Semester 2*
- LPP : Libur Hari Besar
- LHR : Libur Hari Rata-Rata
- EF : Hari Efektif Fakultatif
- CB : Cuti Bersama
- LSAS : Semestaif Akhir Semester
- LSR : Tanggal Raport
- LSAT : Semestaif Akhir Tahun

Libur Hari Besar :

- 7 Juli 2024 : Tahun Baru Islam 1446 H
- 17 Agustus 2024 : Hari Kemerdekaan RI
- 16 September 2024 : Maulid Nabi Muhammad SAW
- 25 Desember 2024 : Hari Raya Natal
- 26 Desember 2024 : Cuti Bersama Hari Raya Natal

Catatan:

- MPLS untuk PAUD, Kelas IV, dan kelas VIII
- MPLS untuk kelas 13 Juni 2024
- MPLS untuk kelas VII SMP tanggal 15, 16, dan 17 Juni 2024
- ATS, SAS, dan SAT hanya untuk SD dan SMP

Berikut ini adalah daftar hari libur dan cuti bersama yang berlaku di Kabupaten Jember, Jawa Timur, tahun ajaran 2024/2025. Informasi ini disampaikan kepada seluruh masyarakat Kabupaten Jember sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di satuan pendidikan.

Jember, 26 Juni 2024

PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
Kabupaten Jember

Wakil Bupati Jember,
H. KHUSNUL KHUSNUL, M.Si
NIP. 11071988091001

Lampiran 10 : RPP

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 3 Jember
Kelas / Semester	: IX / Ganjil
Tema	: BAB 1 Interaksi Antarnegara Asia dan Negara Lainnya
Sub.Tema	: A.Karakteristik dan Regional 5 Benua (Asia, Amerika, Eropa, Afrika, Australia)
Pembelajaran ke	: 1, 2
Alokasi waktu	: 1x pertemuan

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI 2	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI 3	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
KI 4	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1 Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang negara- negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial,	3.1.1 Mengidentifikasi letak dan luas benua Asia.
	3.1.2 Mendeskripsikan karakteristik 5 benua. (Asia, Amerika, Eropa, Afrika, Australia)
	3.1.3 Mendeskripsikan regional 5 benua (Asia, Amerika, Eropa, Afrika,

pendidikan dan politik.	Australia).
4.1 Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antar ruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.	4.1.1 Membuat media monopoli 3D sebagai pendukung media pembelajaran. 4.1.2 Menerangkan cara bermain media monopoli 3D di kelas. 4.1.3 Menerapkan media monopoli 3D sekaligus membacakan kartu baca tentang materi karakteristik dan regional 5 benua (Asia, Amerika, Eropa, Afrika, Australia) dan menjawab pertanyaan yang ada di dalam papan monopoli.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi letak, luas dan batas-batas wilayah negara Jepang, Amerika Serikat, Inggris, Australia dan Mesir.
2. Peserta didik dapat mendeskripsikan karakteristik 5 benua (Asia, Amerika, Eropa, Afrika, Australia)
3. Peserta didik dapat mendeskripsikan regional 5 benua (Asia, Amerika, Eropa, Afrika, Australia)

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Langkah-langkah	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam pembuka. 2. Guru menyuruh ketua kelas memimpin doa. 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru mengulas materi 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Pertemuan 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penjelasan umum berkaitan dengan karakteristik dan regional 5 benua. 2. Guru membagi 4 kelompok dengan 8 anggota perkelompoknya. 3. Guru membagikan lembar pedoman cara bermain monopoli 3D ke siswa. 4. Guru menjelaskan cara bermain monopoli 3D. <ol style="list-style-type: none"> a) Alat-alat Permainan <ol style="list-style-type: none"> 1. Papan permainan dilengkapi dengan 	65 menit

	<p>petak-petak yang berisi gambar edukatif ips dan kartu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Dadu 2 biji. 3. 4 pion. 4. 38 kartu pertanyaan, 38 kartu baca, dan 30 kartu misterius. <p>b) Persiapan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Papan permainan diletakkan di meja. Kartu pertanyaan, kartu baca, dan kartu misterius diletakkan terbalik dalam petak yang sudah tersedia. 2. Meletakkan dadu diatas papan monopoli. 3. Para pemain memegang 1 pion yg telah di siapkan. 4. Guru memegang lembar jawaban untuk setiap kartu pertanyaan. <p>c) Permulaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengocok dadu secara bergiliran, pemain yang memperoleh angka terbanyak akan main terlebih dahulu dan dilanjutkan sampai pemain yg memperoleh angka terkecil. 2. Permainan dimulai sejak petak “START”. Setelah itu pion-pion pemain dijalankan bergiliran ke petak-petak menurut arah panah sesuai dengan jumlah angka dadu yang dilemparkan. 3. Pion pemain akan berhenti di petak-petak yg sudah tersedia di monopoli. 4. Permainan akan dimainkan selama 30 menit. <p>d) Petak kartu Pertanyaan</p> <p>Pemain mengambil 1 kartu pertanyaan lalu dibaca. Kemudian pemain harus menjawab dengan benar untuk mendapatkan 10 point. Pemain diberi waktu 1 menit untuk menjawab pertanyaan tersebut.</p> <p>e) Petak Kartu Baca</p> <p>Pemain mengambil 1 kartu baca kemudian membacakan isi kartu tersebut. Pemain lain harus menyimak karena kartu baca adalah kisi – kisi dari</p>	
--	--	--

	<p>kartu pertanyaan.</p> <p>f) Petak Kartu Misterius Pemain mengambil 1 kartu misterius kemudian menjalankan perintah yang ada di dalam kartu tersebut.</p> <p>g) Petak Masuk Penjara Jika pemain berhenti di petak masuk penjara, pemain tidak dapat bermain selama satu putaran.</p> <p>h) Petak Bebas Parkir Jika pemain berhenti di petak bebas parkir, maka pemain bebas memilih petak yang diinginkan, namun tidak boleh melebihi start.</p> <p>i) Petak Langkah Jika pemain berhenti di petak langkah, pemain menjalankan perintah yang sudah tersedia didalam petak tersebut.</p> <p>j) Petak Point Jika pemain berhenti di petak point, pemain akan mendapatkan point gratis sesuai pada petak tersebut.</p> <p>k) Melewati garis "START" Jika pion pemain melewati garis start maka pemain tersebut akan mendapatkan 10 point gratis.</p> <p>l) Permainan berakhir Permainan berakhir jika waktu permainan sudah 30 menit. Pemain yang menang adalah pemain yang mendapatkan point terbanyak.</p>	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyampaikan kesimpulan hasil belajar. 2. Guru memberikan informasi tentang proses pembelajaran selanjutnya. 3. Peserta didik memimpin doa untuk menutup pembelajaran. 	<p>5 menit</p>

E. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : (observasi)
- b. Penilaian Pengetahuan : Manjawab pertanyaan pada petak monopoli
- c. Penilaian Keterampilan : Berdiskusi Kelompok

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Sikap : Jurnal Sikap

NO	NAMA SISWA	HASIL OBSERVASI SIKAP					
		Percaya Diri		Disiplin		Tanggung Jawab	
		T	BT	T	BT	T	BT
1.							
2.							
3.							

Keterangan :

T : Terlihat

BT : Belum Terlihat

b. Penilaian Pengetahuan : Kemampuan Menjawab Pertanyaan

No	Kelompok	Nilai sesuai indikator penilaian				Skor	Nilai
		Keaktifan Siswa	Kejelasan materi	Pemahaman materi			
1.	Kelompok 1						

Kriteria penilaian :

- Keaktifan siswa : Sangat aktif = 3
 Cukupvaktif = 2
 Kurang aktif = 1
- Kejelasan Materi : Sangat jelas = 3
 Cukup jelas = 2
 Kurang jelas = 1

<p><u>Nilai</u> (Skor diperoleh / Skor maksimal) x 100</p>
--

Pemahaman Materi : Sangat Paham = 3

Cukup Paham = 2

Kurang Paham = 1

F. Penilaian Keterampilan : Kemampuan Kekompakan Kelompok

No	Kelompok	Nilai sesuai indikator penilaian				
		Kekompakan berdiskusi	Keaktifan	Mengomunikasikan materi	Skor	Nilai

Kriteria Penilaian :

- Kekompakan berdiskusi : Sangat kompak = 3
Cukup kompak = 2
Kurang kompak = 1
- Keaktifan : Sangat aktif = 3
Cukup aktif = 2
Kurang aktif = 1
- Mengomunikasikan : Sangat tepat = 3
Cukup tepat = 2
Kurang tepat = 1

<p><u>Nilai</u> (Skor diperoleh / Skor maksimal) x 100</p>
--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 26 Juli 2024

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran IPS

Hestik Wulandari, S.Pd.

Peneliti

Arinda Eka Kurniasari
NIM. 205101090019

Lampiran 11 : Isi Kartu Pertanyaan beserta jawaban

KARTU PERTANYAAN DAN KARTU BACA MONOPOLI 3D

Keterangan :

- **Kartu Pertanyaan = soal**
- **Kartu Baca = isi materi (jawaban dari pertanyaan)**

1. Mengapa Australia dijuluki negara hijau?
 - Salah satu alasan utama Australia disebut sebagai negara hijau adalah keanekaragaman flora dan fauna yang luar biasa. Benua ini adalah rumah bagi sejumlah spesies tumbuhan dan hewan yang tidak bisa ditemukan di tempat lain di dunia.
2. Jepang memiliki iklim apa?
 - Iklim sedang
3. Sungai terpanjang di benua Asia adalah..
 - Sungai Yangtze, atau Chang Jiang, merupakan sungai terpanjang di Asia. Sungai ini bermula dari anak sungai Toutuo dan bermuara di Laut Cina Timur.
4. Sebutkan 2 makanan khas Eropa!
 - Sebagian besar masyarakat Eropa memiliki makanan khas pokok berupa gandum, roti, sereal, dan pasta.
5. Negara yang dijuluki dengan sebutan cincin api (ring off fire) adalah...
 - Negara Jepang
6. Gunung api tertinggi yang berapa di Jepang dinamakan gunung apa?
 - Gunung Fuji
7. Sebutkan 4 karakteristik benua Eropa!
 - Karakteristik benua Eropa :
 1. Eropa adalah benua terkecil kedua setelah Australia
 2. Eropa kaya akan sejarah dan warisan budaya
 3. Eropa adalah salah satu pusat ekonomi dunia
 4. Eropa adalah salah satu pusat ekonomi dunia
8. Penduduk Jepang begaian penduduknya bekerja di sektor apa?
 - Sektor industri
9. Sebutkan 4 karakteristik benua Asia!
 - Karakteristik benua Asia :
 1. Benua Asia merupakan benua tempat lahirnya agama besar seperti Kristen, Hindu, Konghucu, Buddha dan Islam.
 2. Benua Asia memiliki laut terluas yang ada di dunia yakni Laut Cina Selatan.
 3. Benua Asia merupakan benua dengan negara penghasil minyak bumi terbesar di dunia, yaitu Arab.
10. Urutkanlah luas benua dari yang terkecil ke yang terbesar!
 - Urutan benua dari yang terbesar ke yang terkecil
Australia – Afrika – Eropa – Amerika – Asia

11. Sebutkan musim yang ada di Amerika!
 - Musim panas, dingin, gugur, dan semi
12. Pegunungan yang memisahkan benua Asia dan benua Eropa adalah...
 - Pegunungan Ural merupakan pegunungan yang memisahkan benua Asia dan benua Eropa
13. Sungai terpanjang di benua Amerika adalah...
 - Sungai Amazon merupakan sungai terpanjang pertama di benua Amerika, dan sungai terpanjang kedua di dunia. Sungai ini diperkirakan memiliki panjang antara 6.259 kilometer
14. Titik tertinggi benua Eropa adalah...
 - Mont Blanc
15. Sebutkan negara bagian benua Australia!
 - Nama negara bagian benua Australia adalah Tasmania, New South Wales, Victoria, Western Australia.
16. Siapa penemu benua Amerika?
 - Christopher Columbus dikenal sebagai pemrakarsa pelayaran samudera dan penemu Benua Amerika. Columbus menemukan Benua Amerika pada 14 Agustus 1498.
17. Sebutkan pembagian benua Amerika adalah!
 - Benua Amerika dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu Amerika Utara dan Amerika Selatan. Selain itu, sering juga ditambahkan Amerika Tengah dan Karibia sebagai subregion.
18. Batas selatan benua Eropa adalah...
 - Batas wilayah Benua Eropa sebelah selatan adalah Laut Hitam, Laut Tengah, Selat Gibraltar.
19. Inggris mempunyai iklim apa?
 - Iklim laut sedang
20. Agama apa saja yang lahir di benua Asia?
21. Sebutkan bangunan keajaiban benua Australia!
 - Sydney Opera House merupakan bangunan keajaiban benua Australia.
22. Bentuk pemerintahan negara Inggris adalah...
 - Bentuk pemerintahan Inggris merupakan sistem pemerintahan yang berbentuk kerajaan (monarki) yang berpengaruh di dunia mulai dari ekonomi, sosial, budaya, politik dan hukum, dan termasuk kerajaan tertua yang masih eksis di dunia.
23. Secara umum Australia beriklim apa?
 - Iklim Subtropis
24. Sebutkan bentuk muka bumi negara Australia!
 - Dataran pantai, dataran tinggi, dataran rendah.
25. Apa saja potensi sumber daya alam yang dimiliki oleh Australia? Sebutkan!
 - Nikel, bauksit, tembaga, emas, dan perak.
26. Sebutkan fauna yang anda ketahui di negara Australia!
 - Kanguru, koala, kukabura, dan kakaktua.
27. Sebutkan suku asli benua Australia!
 - Suku Aborijin

28. Alasan benua Afrika dijuluki sebagai benua hitam adalah...
 - Alasan Utama Benua Afrika disebut Benua Hitam adalah Penduduknya Berkulit Hitam. Benua Afrika adalah benua terbesar ketiga setelah benua Asia dan benua Amerika.
29. Sebutkan regional benua Amerika!
 - Amerika terbagi atas empat kawasan atau region yakni kawasan Amerika Selatan, Amerika Utara, Amerika Tengah, dan Kepulauan Karibia yang terletak di sekitar Amerika bagian tengah.
30. Sebutkan fauna khas benua Afrika!
 - Singa, kijang, sipanse, badak afrika, babi hutan, dan kuda nil.
31. Mengapa di benua Amerika terkenal makanan junkfoodnya?
 - Benua Amerika terkenal junkfood karena penduduknya lebih suka makanan cepat saji dan praktis bagi mereka. Maka dari itu penduduk amerika banyak yang obesitas.
32. Sungai terpanjang di Mesir adalah...
 - Sungai Nil
33. Titik tertinggi benua Asia adalah...
 - Gunung Everest diketinggian 9.850 meter diatas permukaan laut.
34. Batas benua Asia bagian barat adalah...
 - Batas benua Asia bagian barat adalah pegunungan ural, sungai urat dan kaspia
35. Sebutkan negara terkecil dan terbesar benua Eropa!
 - Negara vatikan merupakan negara terkecil di Eropa.
Dan Negara Rusia merupakan negara terbesar di Eropa
36. Mengapa benua Amerika dijuluki sebagai benua biru?
 - Benua Amerika Julukan "benua biru" karena mayoritas penduduknya memiliki mata berwarna biru.
37. Mengapa Afrika dijuluki sebagai benua hitam?
 - Afrika sebagai Benua Hitam karena sebagian besar penduduknya berasal dari ras Negroid yang berkulit hitam.
38. Puncak tertinggi benua Afrika adalah...
 - Puncak Kilimanjaro tingginya mencapai 5.895 meter diatas permukaan laut.

Lampiran 12 : Hasil Wawancara**HASIL WAWANCARA**

Responden : Ibu Ima Melati, S.Pd, M.Pd.
 (Waka Kurikulum SMP Negeri 3 Jember)
 Tanggal : 09 Agustus 2024
 Tempat : Ruang Waka Kurikulum SMPN 3 Jember

1. Bagaimana upaya sekolah dalam memfasilitasi guru untuk dapat mengembangkan kurikulum dan rancangan pembelajaran?
Jawab : Sekolah kami berkomitmen untuk memberikan dukungan maksimal kepada guru dalam mengembangkan kurikulum dan rancangan pembelajaran. Seperti : Pelatihan workshop, kolaborasi antar guru melalui pembentukan tim pengembangan kurikulum, dan menyediakan ruang kreatif yang dilengkapi dengan teknologi terbaru, seperti ruang komputer dan alat multimedia
2. Bagaimana upaya Ibu dalam mengarahkan guru tentang bagaimana memanfaatkan model pembelajaran yang maksimal sesuai dengan materi yang akan diajarkan?
Jawab : Dalam mengarahkan guru untuk memanfaatkan model pembelajaran yang maksimal, saya menerapkan beberapa strategi yang terbukti efektif, seperti pendekatan sharing, observasi saat proses belajar, dan kolaborasi antar guru.
3. Bagaimana Ibu dalam membimbing guru untuk menyelenggarakan pelaksanaan pembelajaran?
Jawab : saya mendorong semua guru untuk menyusun RPP setiap kali pembelajaran, memberi masukan terkait metode yang dipakai, selanjutnya saya sering melakukan observasi kelas secara berkala, setelah itu mengadakan pertemuan rutin setiap hari sabtu dimana guru-guru dirapatkan semua untuk mengevaluasi pembelajaran selama seminggu kemarin.
4. Bagaimana menurut Ibu kalau seandainya monopoli 3D diterapkan di SMPN 3 Jember khususnya mapel IPS, apakah Ibu merasa senang?
Jawab : Sangat senang mbak, monopoli 3D kan sifatnya seperti game kan, justru anak-anak lebih menyukai tipe belajar yang seperti itu, jadi gak yang cuma itu itu aja dengerin guru ceramah dan ngandalkan pakai buku paket.
5. Bagaimana persepsi/tanggapan menurut waka kurikulum dengan terlaksananya penerapan media monopoli pembelajaran yang sudah saya terapkan di SMP Negeri 3 Jember ini?
Jawab : Mereka merasa bahwa metode ini lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan cara pembelajaran tradisional. mereka lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

HASIL WAWANCARA

Responden : Ibu Hestik Wulandari, S.Pd. (Guru IPS SMPN 3 Jember)

Tanggal : 06 Agustus 2024

Tempat : Ruang guru

1. Bagaimana kondisi kelas IX C setiap kali mata pelajaran IPS berlangsung?

Jawab : anak-anak IX C rata-rata hiperaktif, jadi kala diajak permainan atau hal-hal yang sifatnya bergerak mereka suka. Kalau saya ngajar fokus ceramah saja mereka ngantuk. Terkadang sebelum mulai materi kalau mereka belum fokus, mereka saya ajak untuk ice breaking biar mereka terfokus pada materi yang akan disampaikan oleh guru. Apalagi di bab I ini materinya lumayan berat jadi gurunya harus pinter-pinter memadukan semuanya pada media. Secara pembelajaran asik tapi konsep yang harus tersampaikan juga bisa diterima oleh siswa. Setiap kali pembelajaran IPS IX C aman-aman saja, artinya kalau kita bisa mengendalikan, bisa mengatur, bisa membangkitkan mereka sampai akhir pembelajaran bisa lancar.

2. Apakah ibu selalu mempersiapkan RPP sebelum mengajar?

Jawab : Iya mbak itu wajib, kalau di SMPN 3 sini mintanya selama 1 semester, jadi di awal kita harus membuat rancangan dulu, bab 1 sub A pakai media window shopping, sub B pakai ini. Selain membuat rancangan pembelajaran guru juga membuat desain, desain pembelajaran selama 1 semester. Misalkan pertemuan 1 materinya ini, media ini kita harus mempersiapkan.

3. Bagaimana Ibu membuat siswa agar tetap aktif dan semangat dalam proses pembelajaran?

Jawab : Salah satunya dengan cara membuat siswa harus tetap aktif seperti mengadakan pembelajaran dengan konsep seperti permainan, mengajak siswa untuk bertanya secara terbuka agar siswa merasa terlibat pada proses pembelajaran, dan memberi apresiasi kepada siswa seperti memberikan pujian dan penghargaan hadiah kecil-kecilan kepada siswa agar siswa semangat dalam belajar.

4. Bagaimana Ibu menyusun materi yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas?

Jawab : Kalau K13 kan berdasarkan KD, jadi kita lihat KD dulu, setelah melihat KD kita bisa memecah tujuan pembelajaran setiap materi, setiap sub kan ada beberapa tujuan yang dicapai. Setelah itu mencari referensi dari RPP lainnya. Sekarang guru itu ada aplikasi PMM (Platform Merdeka Mengajar) itu platform yang disiapkan untuk guru baik yang pakai kurikulum merdeka atau tidak masih tetap pakai aplikasi PMM. Mencari referensi dari sana lalu dimodifikasi kembali.

5. Apakah Ibu selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar?

Jawab : Harus mbak, meski minimal berupa gambar. seperti materi geografi materi karakteristik benua, mereka harus tau letak benua afrika dimana, cara bedainnya gimana seperti itu. Kalau presentasi saya bebaskan anak-anak menempel gambar-gambar seperti benua Australia mereka membawa gambar koala, dan gambar black mamba itu ada didaeraah Afrika.

6. Menurut Ibu seberapa penting media pembelajaran diterapkan dalam mata pelajaran IPS ?

Jawab : sangat penting, karena media salah satu cara guru mempermudah mencapai tujuan pembelajaran, jadi media itu seperti pendukung. Kedudukannya sama seperti sumber belajar (buku, digital, dll). Media juga bisa fisualisasi digital atau non digital.

7. Bagaimana pendapat Ibu tentang diterapkannya media pembelajaran berbasis Monopoli 3D?

Jawab : Menurut saya, penggunaan media pembelajaran berbasis Monopoli 3D ini sangat inovatif dan menarik, terutama untuk mata pelajaran IPS yang sering kali dianggap monoton oleh sebagian siswa. Media ini membantu siswa lebih mudah memahami materi karena mereka terlibat secara aktif dalam permainan, bukan hanya mendengarkan penjelasan secara pasif.

8. Bagaimana kondisi kelas saat penerapan media pembelajaran berbasis Monopoli 3D?

Jawab : Untuk pendahuluan kita awali dengan ice breaking, mereka tidak terlalu grogi juga saat pembelajaran. Suasannya menjadi jauh lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Siswa terlihat sangat antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka terlihat bersemangat untuk berpartisipasi dalam permainan, berdiskusi, dan bahkan bersaing secara sehat untuk memenangkan permainan, namun tetap dalam konteks belajar.

9. Bagaimana keaktifan bertanya siswa ketika proses pembelajaran berlangsung?

Jawab : Siswa yang biasanya kurang aktif dalam pembelajaran konvensional, kali ini lebih banyak berinteraksi, baik dengan guru maupun dengan teman-teman mereka. Mereka sering bertanya mengenai aturan permainan yang berkaitan dengan materi IPS, serta meminta penjelasan lebih lanjut tentang konsep yang muncul selama permainan berlangsung.

10. Apakah ada hasil perbedaan ketika sebelum diterapkan dan sesudah diterapkan media monopoli 3D?

Jawab : Ada, seperti yang sebelum menggunakan media monopoli 3D anak-anak cukup pasif saat mendengarkan materi, masih banyak siswa yang kesulitan memahami konsep materi. Namun setelah diterapkannya media monopoli 3D ini siswa cenderung aktif, saling berinteraksi antar teman. Dalam peningkatan pemahaman materi jadi lebih baik, terdapat kenaikan nilai yang baik setelah penerapan media monopoli 3D.

HASIL WAWANCARA

Responden : Arin Tunggal Dewi Putri Nagara
(Siswa kelas IX C SMPN 3 Jember)

Tanggal : 08 Agustus 2024

Tempat : Depan kelas IX C

1. Bagaimana pendapat kalian tentang mata pelajaran IPS?

Jawab : Tergantung sih kak, tapi kebanyakan materi ips itu kan sosial, sosial itu meluas jadi agak susah untuk memahami.

2. Apa kendala yang sering kalian temui dalam pembelajaran IPS?

Jawab : Kendalanya sulit memahami isi materi, ketika proses belajar dikelas juga butuh waktu yang banyak agar kita paham betul.

3. Bagaimana pendapat kalian tentang penyampaian materi oleh guru mata pelajaran IPS?

Jawab : Mudah dipahami, bu Hesti kalau ngejelasin materi jelas dan tidak belibet, penyampaian materi per sub bab sekali pertemuan. Jadi anak-anak paham dan ga gampang lupa.

4. Apakah guru selalu menggunakan media saat proses pembelajaran?

Jawab : Jarang, kadang ya pakai buku paket IPS itu dah, kadang sih pakai quiziz untuk latihan soal.

5. Media apa saja yang pernah digunakan oleh guru IPS?

Jawab : Kalau media game belum pernah, Cuma pakai buku paket saja. Cuma lebih sering kerja kelompok membuat kliping atau portofolio.

6. Apakah kalian merasa senang waktu diterapkan media monopoli 3D saat proses pembelajaran?

Jawab : Senang dan menyenangkan. Tapi kalau saya sendiri lebih suka pelajaran yang dijelasin terus sama guru daripada pakai permainan.

7. Apakah kalian lebih memahami materi pada saat belajar dengan menggunakan media monopoli 3D?

Jawab : Lebih paham sama materi, karena asik ya ternyata belajar sambil bermain seperti itu. Gak bikin jenuh dikelas.

8. Apakah kalian bisa fokus pada proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media monopoli 3D?

Jawab : Bisa, saya sendiri suka pembelajaran IPS yang tipe seperti ini, kita justru lebih cepet masuk semua materi yang sudah dijelaskan sama guru. belajar juga lebih enjoy dan seru.

9. Apakah menjadikan kalian lebih aktif pembelajaran pada saat diterapkan media monopoli 3D dalam proses pembelajaran IPS?

Jawab : Iya pasti lebih aktif, saat penerapannya siswa diajak untuk bergerak memainkan monopoli 3D, contohnya saat menjalankan pion dan mengocok dadu, dll. siswa juga diajak untuk saling bekerja dengan kelompoknya.

10. Apakah monopoli 3D efektif diterapkan pada pembelajaran IPS?

Jawab : Sangat efektif, karena anak-anak banyak yang merasa media monopoli 3D bisa memudahkan mereka paham tentang konsep-konsep materi IPS dan juga nilai mereka lebih meningkat setelah diterapkan monopoli 3D.

BIODATA PENULIS**Data Pribadi**

Nama : Arinda Eka Kurniasari

NIM : 205101090019

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 17 Juni 2001

Alamat : Jl. Wijaya Kusuma 52, RT 04 RW 01

Kel. Sukabumi, Kec. Mayangan, Kota Probolinggo

Email : arindae17@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

- TK = TK Pusporini (2006-2008)
- SD = SD Negeri Sukabumi 7 Probolinggo (2008-2014)
- SMP = SMP Negeri 2 Probolinggo (2014-2017)
- SMA = SMA Negeri 4 Probolinggo (2017-2020)
- PT = UIN KH. Achmad Shiddiq Jember (2020-2024)