

STUDI LITERATUR TENTANG PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI MODIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR

Miftakul Khoiron¹, Vanda Rezania²

¹FPIP, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, khoirhijau@gmail.com

²FPIP, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, vanda1@umsida.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur yang menganalisis dan mengkaji hasil dari berbagai jenis penelitian sebelumnya yang memiliki tema yang relevan. Jenis penelitian yang dianalisis dan dikaji dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, penelitian tindakan kelas (PTK) dan penelitian dan pengembangan (R&D). Teknik pengumpulan data dalam penelitian studi literatur ini menggunakan metode dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis dan kajian tentang pengaruh penggunaan media monopoli modifikasi terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil dari penelitian studi literatur ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli modifikasi mendapatkan respon positif dari siswa berupa meningkatnya keaktifan siswa baik fisik maupun psikis yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa atau penggunaan media monopoli modifikasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari berbagai macam hasil uji coba penggunaan media monopoli modifikasi yang dilakukan di tingkat sekolah dasar melalui berbagai jenis penelitian, baik penelitian kuantitatif, PTK maupun R&D. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan berupa monopoli modifikasi bagi siswa sekolah dasar yang mempunyai karakteristik suka bermain sangat tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dengan media ini siswa diajak untuk belajar sambil bermain sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Kata Kunci: Media Monopoli Modifikasi; Hasil Belajar; IPS

Abstract: *This research is a literature study that analyzes and examines the results of various types of previous studies that have relevant themes. The types of research analyzed and examined in this study are quantitative research, classroom action research (CAR) and research and development (R&D). Data collection techniques in the study of this literature study using the method of documentation. This study aims to describe the results of the analysis and study of the effect of the use of the media monopoly modification on social studies learning outcomes of elementary school students. Based on the results of the study of this literature study, it can be concluded that the use of modified monopoly media gets positive responses from students in the form of increased physical and psychological activity of students, which in turn can improve student learning outcomes or the use of modified media monopoly affects student learning outcomes. This is evidenced by the various results of trials using the modified monopoly media conducted at the elementary school level through various types of research, both quantitative research, CAR and R&D. This shows that the use of game media in the form of a monopoly modification for elementary school students who have the characteristics of love to play is very appropriate to increase student learning activities which ultimately affect student learning outcomes because with this media students are invited to learn while playing so that learning takes place fun.*

Keywords: Modification Monopoly Media; Learning Outcomes; IPS.



Article History:

Received: 10-06-2020

Revised : 18-06-2020

Accepted: 06-07-2020

Online : 09-07-2020



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

Support by:  Crossref

A. LATAR BELAKANG

Penerapan Kurikulum 2013 yang telah dilakukan di semua jenjang pendidikan merupakan salah satu upaya dari pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dalam Kurikulum 2013 proses pembelajaran lebih menekankan pada pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan serta berpusat pada siswa. Dalam hal ini belajar bukanlah suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2001). Oleh karena itu, dalam menjalankan suatu proses tersebut, maka kegiatan pembelajaran haruslah berlangsung bermakna dan menyenangkan bagi siswa serta melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran bukanlah suatu aktivitas yang membebani bagi siswa namun suatu aktivitas yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian diharapkan siswa memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk belajar yang pada akhirnya memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru sehingga hasil pembelajaran bisa tercapai dengan optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa bisa dibuktikan dengan adanya perubahan tingkah laku pada siswa (Hamalik, 2001). Adapun perubahan tingkah laku itu meliputi beberapa aspek, yaitu kognitif, psikomotor dan afektif.

Dalam kurikulum 2013 di jenjang pendidikan sekolah dasar, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Tujuan dari diajarkannya mata pelajaran IPS di sekolah dasar yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis kepada siswa (Sapriya, 2009). Dengan demikian diharapkan siswa memiliki bekal kemampuan dalam mengatasi masalah-masalah yang berkaitan dengan kondisi sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari, baik masalah yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat.

Selama ini, pembelajaran IPS di sekolah dasar cenderung monoton dan menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dengan media pembelajaran yang seadanya bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan sehingga semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir mengalami pasang surut. Proses pembelajaran yang demikian menyebabkan hasil dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Oleh karena itu diperlukan sebuah media yang tepat dan efektif dalam pembelajaran IPS. Media pembelajaran digunakan agar materi pembelajaran lebih cepat diterima oleh siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Musfiqon, 2012).

Gagne dalam Karti Soeharto (2003:98) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Musfiqon, 2012). Penggunaan media pembelajaran haruslah mampu membangkitkan dan memotivasi siswa sehingga siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran dari awal hingga selesai. Media pembelajaran juga harus mampu memancing siswa untuk selalu aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian siswa akan merasakan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Dengan demikian, diperlukan solusi yang tepat agar pembelajaran

berlangsung menarik bagi siswa, diantaranya pembelajaran dengan menggunakan media monopoli modifikasi.

Media monopoli merupakan media yang populer di kalangan anak-anak. Media ini lebih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada siswa sekolah dasar dengan beragam modifikasi disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berupa monopoli modifikasi ini, siswa diajak untuk melakukan aktivitas yang mengesankan sekaligus menyenangkan yaitu belajar sambil bermain sehingga bisa membangkitkan semangat, minat dan motivasi siswa untuk belajar serta mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini sejalan dengan pernyataan Briggs (dalam Sadiman 2014:6) bahwa media ialah segala benda yang dapat menimbulkan kesan sehingga mendorong siswa semangat belajar (Setiawan & Zuhdi, 2019).

Penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media monopoli modifikasi dalam kegiatan pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa juga sudah banyak dilakukan oleh para peneliti di bidang pendidikan, baik dalam bentuk skripsi, artikel ilmiah maupun jurnal. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti juga beragam, mulai dari penelitian kuantitatif, penelitian tindakan kelas hingga penelitian dan pengembangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut dan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu, maka peneliti tertarik untuk melakukan analisis dan mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan media monopoli modifikasi dalam kegiatan pembelajaran siswa di sekolah dasar terhadap hasil belajar siswa dengan melakukan penelitian studi literatur dengan judul “Studi Literatur Tentang Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis, mengkaji dan membahas lebih dalam tentang pengaruh penggunaan media monopoli modifikasi terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi literatur dengan menggunakan sumber data sekunder. Dalam penelitian ini peneliti mencari dan mengumpulkan data-data berbagai hasil penelitian yang bersumber dari skripsi, artikel ilmiah dan jurnal yang relevan dengan tema penelitian. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumenter. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dimana data-data yang sudah diperoleh, dianalisis dan dikaji secara mendalam, sistematis dan kritis yang kemudian diuraikan secara naratif sehingga mudah dipahami dan dapat memberikan informasi yang akurat dan mutakhir mengenai fenomena yang sedang diteliti.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Belajar Sambil Bermain

Sekolah dasar merupakan tempat kegiatan belajar untuk anak usia sekitar 7 hingga 12 tahun. Karakteristik yang menonjol pada anak usia sekolah dasar adalah masih suka bermain. Setiap anak memiliki

keinginan secara alamiah untuk bermain tanpa mengenal waktu dan tempat. Kegiatan bermain merupakan aktivitas yang penting dan bermakna bagi anak karena berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar, baik itu pertumbuhan dan perkembangan fisik, emosional maupun psikis.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Frank dan Theresa Caplin (Hildebrand, 1986: 55-56) bahwa ada enam belas nilai bermain bagi anak, yaitu (Holis, 2016);

- a. Bermain membantu pertumbuhan anak.
- b. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
- c. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
- d. Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
- e. Bermain mempunyai unsur berpetualang di dalamnya.
- f. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
- g. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi.
- h. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
- i. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
- j. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
- k. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa.
- l. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
- m. Bermain menjernihkan pertimbangan anak.
- n. Bermain dapat distruktur secara akademis.
- o. Bermain merupakan kekuatan hidup.
- p. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Dengan demikian, bermain adalah hak setiap anak yang tidak boleh dilanggar oleh siapapun, khususnya orang tua dan guru. Orang tua ataupun guru tidak boleh melanggar hak anak dengan melarang mereka untuk bermain. Namun demikian orang tua maupun guru harus mampu membimbing dan mengarahkan anak-anak agar melakukan kegiatan bermain yang mengandung unsur-unsur edukatif bagi dirinya yang mampu merangsang imajinasi, daya cipta serta kreatifitas. Anak usia sekolah dasar harus didorong untuk melakukan permainan yang bisa merangsang perkembangan kognitif, psikomotor dan afektifnya.

Di sekolah dasar, guru harus mampu mengintegrasikan kegiatan bermain dalam aktivitas pembelajaran. Hal itu dilakukan agar pembelajaran di sekolah berlangsung menyenangkan, demokratis dan bermakna sehingga bisa menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga selesai dan pada akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui kegiatan belajar sambil bermain maka akan terjadi interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru, baik interaksi fisik, sosial maupun emosional sehingga akan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan yang bisa mengembangkan aktivitas dan kreatifitas siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Mulyasa (2005: 164) bahwa: "Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas

peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”(Holis, 2016).

Kegiatan belajar sambil bermain di sekolah dasar bisa dilakukan dengan menggunakan alat permainan atau tanpa alat permainan. Salah satu kegiatan belajar sambil bermain yang menggunakan alat permainan sebagai media belajar dan bermain adalah monopoli modifikasi. Media ini sudah sering dipakai dalam kegiatan pembelajaran di kelas, baik kelas rendah maupun kelas tinggi di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar.

2. Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

a. Penelitian Kuantitatif

Penelitian kuantitatif yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media monopoli modifikasi terhadap hasil belajar siswa juga sudah banyak dilakukan di jenjang sekolah dasar. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Evita Rakhmayanti dan FX. Mas Subagio yang dimuat dalam sebuah jurnal pendidikan pada tahun 2018 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SD Negeri Sumput Sidoarjo”. Adapun pengertian penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui (Margono, 2014).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media monopoli tematik terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sumput Sidoarjo. Pembelajaran dengan pemberian perlakuan berupa penggunaan media monopoli tematik pada kelas eksperimen cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri Sumput Sidoarjo.

Berdasarkan penilaian aktivitas siswa yang didapat dari observer menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik. Hal ini terjadi karena media monopoli tematik sebagai media monopoli modifikasi termasuk media pembelajaran berbasis permainan dan simulasi yang dapat memicu aktivitas belajar siswa menjadi aktif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sadiman (2007) bahwa permainan dan simulasi adalah kegiatan inovasi yang dilakukan guru untuk membuat suasana pembelajaran menjadi aktif (Rakhmayanti & Subagyo, 2019).

Hasil penelitian kuantitatif yang memiliki tema yang sama juga menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media monopoli modifikasi terhadap hasil belajar siswa. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Yela (Jurnal, 2019), Rosita (Skripsi, 2018), Juwita (Jurnal, 2019), Indhira (Jurnal, 2017), Hilda (Skripsi, 2017) serta Rafi (Jurnal, 2018).

Menurut Musfiqon (2012) beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media adalah kesesuaian dengan tujuan, keadaan siswa dan karakteristik media (Haya & Mariana, 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin sesuai konten

media monopoli modifikasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi dan tujuan pembelajaran serta keadaan dan karakteristik siswa maka semakin signifikan tingkat pengaruhnya terhadap hasil belajar.

b. Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian lain yang memiliki tema yang sama tentang pengaruh penggunaan media monopoli modifikasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar yaitu penelitian yang dilakukan oleh Risa Aprillia yang dilakukan pada tahun 2016 di SD Negeri 07 Pontianak Kota dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Permainan Monopoli di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif dimana penelitian dilakukan melalui beberapa siklus. Adapun menurut Kunandar, (2016:44) PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki kualitas dalam suatu pembelajaran dengan melakukan tindakan yang dilakukan melalui suatu siklus (Pratiwi & S, 2017).

Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa aktivitas belajar siswa dari mulai sebelum pemberian perlakuan hingga setelah pemberian perlakuan pada siklus I, siklus II hingga siklus III mengalami peningkatan. Selain itu dari hasil nilai formatif siswa dari mulai sebelum pemberian perlakuan kemudian setelah pemberian perlakuan pada siklus I, siklus II hingga siklus III juga selalu mengalami peningkatan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan monopoli dengan monopoli modifikasi sebagai media pada pembelajaran IPS siswa kelas III A Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Hasil dari beberapa penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Ratna (Jurnal, 2017), Nur Haqiqi (Jurnal:2017), Nur Azizah (Jurnal, 2013), Anang (Jurnal:2016) serta Ni Wayan (Jurnal, 2016) juga menghasilkan bukti yang sama bahwa penggunaan media monopoli modifikasi bisa meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa. Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus diakibatkan oleh meningkatnya aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan media monopoli modifikasi. Dengan penggunaan media monopoli modifikasi tersebut siswa merasa pembelajaran berlangsung menyenangkan sehingga siswa lebih antusias, aktif dan interaktif serta mengalami peningkatan minat dan motivasi dalam belajar yang pada akhirnya memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian penggunaan media monopoli modifikasi memiliki manfaat nyata dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad 2011) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi dalam siswa (Subroto, Kiswardianta, & Laksana, 2016).

c. Penelitian Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*

Salah satu penelitian R&D yang mempunyai tema yang berkaitan dengan penggunaan media monopoli modifikasi juga pernah dilakukan di sekolah dasar adalah penelitian yang dilakukan oleh Inna Nur Khasanah, dkk dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja”. Menurut Sukmadinata (2008) desain penelitian *Research and Development* adalah penelitian dan pengembangan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkansuatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Suciatika, Septiana, & Asri Untari, 2015).

Hasil penelitian pengembangan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPS mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Mutiara Singaraja. Hal tersebut dikarenakan media monopoli berperan penting bagi guru untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa secara lebih maksimal sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai melalui media permainan dimana siswa bisa belajar sambil bermain. Hal tersebut sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kustandi dan Sutjipto, (2013, p. 8) yaitu untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan belajar (Suciatika, Septiana, & Asri Untari, 2015).

Penelitian-penelitian R&D lainnya yang dilakukan oleh Zaky (Jurnal, 2017), Dwi Oktaviana (Jurnal, 2018), Siti (Jurnal, 2017), Mila (Jurnal, 2017), Budi (Jurnal, 2017) serta Rofiatun (Skripsi, 2015) juga menunjukkan hasil yang sama bahwa penggunaan media monopoli modifikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Semakin bermutu produk media monopoli modifikasi yang dibuat dan digunakan untuk kegiatan pembelajaran maka semakin efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa media monopoli modifikasi yang bermutu jika diterapkan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran akan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar baik secara fisik maupun psikis secara optimal, dengan demikian ikut mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat rusman (2013) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar dapat berupa kegiatan fisik dan psikis yang dilakukan selama proses pembelajaran, keaktifan belajar tersebut akan mampu mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai (Suitriani, Arini, & Garminah, 2016).

3. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan analisis beberapa hasil penelitian kuantitatif, PTK dan R&D menunjukkan bahwa siswa merespon positif penggunaan media monopoli modifikasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil observasi dan angket yang berisi data penilaian respon siswa ketika uji coba di lapangan. Adapun pengertian respon menurut KBBI adalah tanggapan, reaksi dan jawaban terhadap suatu gejala

atau peristiwa yang terjadi (Nurhayati, 2014). Sedangkan menurut Saifuddin Azwar (2015:14) respon adalah respon adalah suatu reaksi atau jawaban yang bergantung pada stimulus atau merupakan hasil dari stimulus tersebut (Wijayanti, 2017). Dengan demikian dapat didefinisikan bahwa yang dimaksud dengan respon siswa terhadap penggunaan media monopoli modifikasi adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa yang diakibatkan adanya pengaruh dari stimulus atau perlakuan yang berupa penggunaan media monopoli modifikasi selama kegiatan pembelajaran. Adapun hasil analisis dalam penelitian studi literatur ini peneliti menemukan bahwa terjadi beragam respon positif oleh sebagian besar siswa terhadap penggunaan media monopoli modifikasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti mengidentifikasi respon siswa tersebut menjadi tiga bagian meliputi respon kognitif, respon afektif dan respon konatif. Hal tersebut sesuai dengan teori yang ditemukan oleh Stellen M Chafe bahwa respon terbagi menjadi tiga bagian yaitu (Nurhayati, 2014):

- a. Respon kognitif yaitu respon yang berkaitan erat dengan pengetahuan, keterampilan dan informasi seseorang mengenai sesuatu.
- b. Respon afektif yaitu respon yang berhubungan dengan emosi, sikap dan menilai seseorang terhadap sesuatu.
- c. Respon Konatif yaitu respon yang berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atau kebiasaan.

Dari klasifikasi tersebut, peneliti mengidentifikasi dengan membagi respon positif siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media modifikasi menjadi tiga bagian, diantaranya respon kognitif siswa yaitu rata-rata siswa mampu mengerti dan memahami konsep materi yang sedang dipelajari, mampu mengingat kembali materi yang diberikan serta mampu memecahkan masalah bersama dengan kelompoknya dengan demikian terjadilah peningkatan pengetahuan siswa sehingga siswa bisa lebih mudah mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran dengan menggunakan media monopoli telah menciptakan suasana pembelajaran yang aktif. Dengan terciptanya keaktifan dalam belajar maka mampu merangsang otak siswa untuk berkembang secara aktif dan optimal sehingga berdampak pada meningkatnya kemampuan kognitif siswa. Marno (dalam Pratiwi 2013) menyatakan bahwa belajar aktif dapat membantu siswa untuk menghidupkan dan melatih memori siswa agar bekerja dan berkembang secara optimal (Subroto, Kiswardianta, & Laksana, 2016).

Dari segi respon afektif siswa merasa lebih antusias, tertarik, bersemangat, serius, giat belajar, senang mengikuti pelajaran dan pembelajaran berkelompok, sehingga lebih menyukai pelajaran dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik (1986) dalam Arsyad (2011:15) yang menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Sari, Shodiqin, & Listyarini, 2018).

Sedangkan dari segi respon konatif ditunjukkan bahwa rata-rata siswa lebih mendengarkan penjelasan guru, anggota kelompok aktif menjawab setiap soal, membaca setiap materi yang mereka dapatkan, menyimak temannya menjawab soal, menjawab soal dengan cepat dan tepat, berani membantu teman sekelompoknya menjawab serta saling bekerja-sama dengan kelompoknya bahkan terjadi kehebohan ketika mereka mendapatkan kartu hadiah atau kartu zonk misalnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli modifikasi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa dituntut untuk belajar sambil bermain berhasil membangkitkan keaktifan siswa dalam belajar. Hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan Sadiman (2007) bahwa permainan dan simulasi adalah kegiatan inovasi yang dilakukan guru untuk membuat suasana pembelajaran menjadi aktif (Rakhmayanti & Subagyo, 2019).

Dari hasil identifikasi mengenai respon siswa terhadap penggunaan media monopoli modifikasi dalam kegiatan pembelajaran tersebut, peneliti membuat kesimpulan dalam bentuk bagan kerangka pemikiran tentang hubungan antara pemberian stimulus atau perlakuan berupa media monopoli modifikasi dengan respon dan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran Hubungan Antara Stimulus, Respon dan Hasil Belajar Siswa

Dari gambar diatas, dapat dijelaskan bahwa pemberian stimulus atau perlakuan yang berupa penggunaan media monopoli modifikasi dalam kegiatan pembelajaran siswa di sekolah dasar mendapat respon yang positif (respon afektif, konatif dan kognitif) dari siswa. Dengan adanya respon yang positif dari siswa atas penggunaan media monopoli modifikasi tersebut maka berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa atau berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian studi literatur yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli modifikasi mendapatkan respon positif dari siswa berupa meningkatkan keaktifan siswa baik fisik maupun psikis dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa atau berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Hal tersebut sudah dibuktikan dengan uji coba dari berbagai macam jenis penelitian, mulai dari penelitian kuantitatif, PTK hingga R&D. Penggunaan media monopoli modifikasi mampu

meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, merangsang siswa untuk aktif dan partisipatif baik secara fisik maupun psikis dan memudahkan siswa dalam memahami serta mengingat materi pelajaran. Penggunaan media monopoli modifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain. Sedangkan saran untuk pendidik adalah setiap pendidik diharapkan untuk selalu berkreasi dan berinovasi dalam menciptakan media monopoli modifikasi yang kreatif, inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah menyelenggarakan Seminar Nasional 2020 ini sehingga tim penulis bisa mempublikasikan prosiding ini. Tim penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh panitia dan semua pihak yang terlibat atas terselenggarakannya Seminar Nasional ini dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda
- Musfiqon, H.M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Holis, Ade. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. (Vol. 09.No. 01). <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/download/84/86>.
- Rakhmayanti, Evita & FX.Mas Subagio. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Di SD Negeri Sumpat Sidoarjo. *JPGSD*. (Vol. 07.No. 03). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28070>
- Haya, Rafi Adzimul & Neni Mariana. (2018). Pengaruh Media Moku (Monopoli Kuis) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SDN Sumur Welut III/ 440 Surabaya. *JPGSD*. (Vol. 06.No. 09.1526-1536). <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/24195>.
- Pratiwi, Ratna & Siradjuddin, S. (2017). Penggunaan Media Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan. *JPGSD*. (Vol. 05.No. 03). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/20020>.
- Subroto, Anang Gatot. dkk. (2016, Nopember). Pemanfaatan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016. *Florea*. (Vol. 3.No. 2.49-54). <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JF/article/download/800/730>.
- Suciatika, Sri. dkk. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*. (Vol. 2.No. 2). DOI: <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>.
- Suitriani, Ni Wayan. dkk. (2016). Penerapan Model Course Review Horay

- Berbantuan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD. (Vol. 4.No. 1). DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jpgsd.v4i1.7271>.
- Sari, Dwi Oktaviana. dkk. (2018, Agustus). Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Widya Wacana. (Vol. 13.No. 2). DOI: <http://dx.doi.org/10.33061/ww.v13i2.2260>.
- Khasanah, Inna Nur. dkk. (2018). Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. (Vol. 6 No. 2. pp. 202-211). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/14727>.
- Aprillia, Risa. (2016). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Permainan Monopoli di Sekolah Dasar. Artikel Ilmiah, Universitas Tanjung Pura, 4. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/16042/13981>
- Nurhayati, Esti. (2014). "Respon Remaja Islam Masjid Fathullah Uin Syarif Hidayatullah Jakarta Terhadap Film Cinta Tapi Beda". Skripsi. FIDIK, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta. <http://etheses.uin-malang.ac.id/7341/1/11140111.pdf>.
- Setiawan, Rachmad Indra & Ulhaq Zuhdi. (2019). Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya. JPGSD. (Vol. VII. No. 1). <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/viewFile/26886/24608>
- Wijayanti, R. (2017). eprints.walisongo.ac.id, 32 Bab Ii Kajian Teori Tentang Respon, Televisi, Dan <http://eprints.walisongo.ac.id/7086/3/BAB%20II.pdf>. (diakses pada tanggal 12 Mei 2020 pukul 01.37 WIB)
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>.