

Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar

Eli Hermawati^{1*}, Myrna Apriany Lestari²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Kuningan, Indonesia

Article History

Diajukan: 06-04-2023

Diterima: 13-09-2024

Diterbitkan: 13-09-2024

Kata Kunci:

Media pembelajaran; Permainan edukasi; Monopoli; Sekolah dasar; Workshop

Keyword:

Learning media; Educational game; Monopoly; Elementary school; Workshop.

*Corresponding author

eli.hermawati@uniku.ac.id

Abstrak

Bermain merupakan kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan imajinasinya. Monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan. Permainan monopoli ini disesuaikan dengan kondisi dan keadaan siswa yang kesehariannya masih suka bermain. Dengan bermain sambil belajar akan menghasilkan kegiatan belajar lebih menarik dan membantu suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, media monopoli ini mampu membangkitkan keinginan dan minat baru serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga menyebabkan pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilaksanakan pada guru-guru SDIT Darul Amanah yang berjumlah 12 orang dengan proses tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan workshop ini, kegiatan dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama yaitu pemaparan materi dan sesi kedua yaitu simulasi dan praktek secara langsung. Materi sesi pertama disampaikan melalui pemaparan menggunakan slide presentasi, selanjutnya peserta workshop melakukan simulasi permainan dengan media monopoli, dan selanjutnya dilakukan diskusi dan tanya jawab.

Abstract

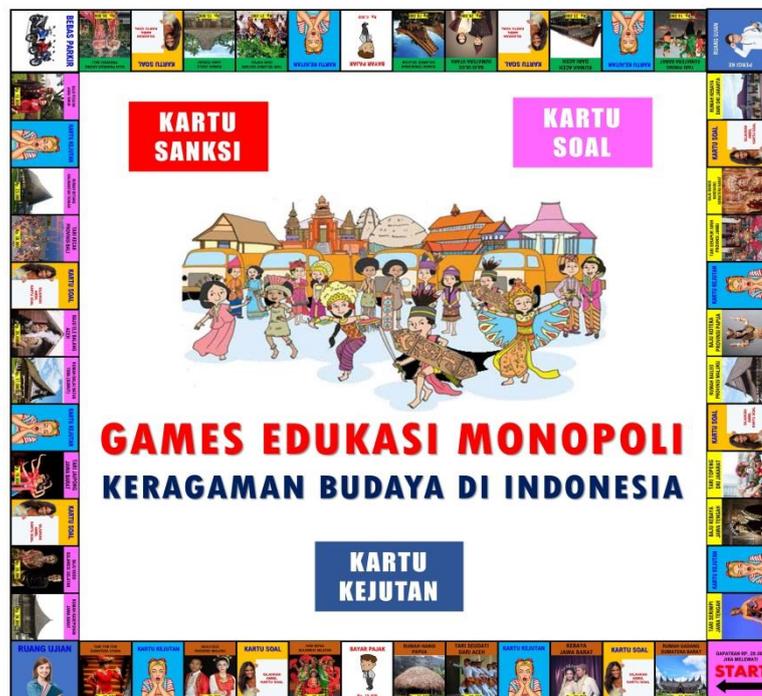
Play is a basic need of children that must be fulfilled. By playing children get the opportunity to explore and develop their imagination. Monopoly is one of the fun learning media. This monopoly game is adapted to the conditions and circumstances of students whose daily lives still like to play. Playing while learning will make learning activities more interesting and help the learning atmosphere become more enjoyable. Therefore, this monopoly media can arouse new desires and interests and motivate students to learn so that it causes students' understanding and learning outcomes to increase. The implementation of community service activities (PKM) was carried out on 12 SDIT Darul Amanah teachers with a three-stage process, namely preparation, implementation, and evaluation. This workshop activity, the activity is divided into two sessions, the first session is the presentation of material, and the second session is simulation and direct practice. The first session material was delivered through exposure using presentation slides, then the workshop participants simulated the game with monopoly media, and then conducted discussions and questions and answers.

1. PENDAHULUAN

Bermain merupakan kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan imajinasinya. Kegiatan bermain dapat menjadi sarana belajar untuk anak dan juga dapat menjadi kesempatan bagi orangtua untuk mengajar

dan membimbing anak dalam banyak hal. Hal ini akhirnya mengharuskan setiap guru atau tenaga pendidik berusaha keras dalam mendidik mereka dengan membuat media yang berbasis permainan. Menurut Jhonson, *et.al* (Setiyorini dan Abdullah, 2013: 3) “permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan”. Sehingga, melalui sebuah permainan ini siswa akan merasa senang. Adapun salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah monopoli.

Dana, Arsi, dan Karim (2017 : 9) mengemukakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan semua kekayaan semua petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran property dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Selain itu, Khalida dan Lia (2019 : 12) menyatakan bahwa media monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan. Permainan monopoli ini disesuaikan dengan kondisi dan keadaan siswa yang kesehariannya masih suka bermain. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli, seperti Polysoc, dapat meningkatkan hasil belajar dan efektivitas pembelajaran dibandingkan dengan metode tradisional (Ardhani *et al.*, 2021). Selain itu, model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang mengintegrasikan permainan monopoli juga berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi tertentu, seperti saluran pencernaan manusia, serta keterampilan komunikasi mereka (Ashari, 2024). Lebih lanjut, pengembangan media monopoli untuk pembelajaran sains menunjukkan bahwa media ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mendapatkan respon positif dari siswa dan guru, dengan tingkat validasi yang sangat baik (Choirunnisa, 2023; Putra *et al.*, 2020). Penelitian lain juga menekankan pentingnya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti monopoli, dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menarik bagi siswa (Rahmadani *et al.*, 2023). Dengan demikian, pengembangan media monopoli sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.



Gambar 1. Media Monopoli

Media games edukasi monopoli dirancang dengan memperhatikan prinsip visual. Media ini didesain dengan memperhatikan warna, bentuk, ukuran, keterpaduan, dan kesederhanaan sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini dianggap mampu menarik minat belajar siswa serta menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, maka siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan mudah dipahami. Dengan bermain sambil belajar akan menghasilkan kegiatan belajar lebih menarik dan membantu suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, media monopoli ini mampu membangkitkan keinginan dan minat baru serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga menyebabkan pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat.

Berkaitan dengan hal tersebut, guru atau pendidik yang diharapkan adalah pendidik yang mampu memberikan pelayanan kepada setiap peserta didik. Untuk itu, para pendidik harus menyesuaikan pembelajaran dengan karakter peserta didik. Salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang berbasis permainan.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) memiliki tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan diawali dengan survey analisis kebutuhan mitra PKM, lalu dilanjutkan dengan penyusunan materi serta pembuatan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan pemaparan materi serta simulasi secara langsung penggunaan media monopoli. Sedangkan pada tahap evaluasi terdiri dari proses penyusunan laporan PKM dan publikasi artikel PKM pada jurnal ilmiah. Ketua tim PKM melakukan wawancara kepada kepala sekolah SDIT Darul Amanah Kuningan guna mengetahui kebutuhan peserta pelatihan. Tahap berikutnya, tim PKM menyusun strategi pelatihan meliputi teknis penyampaian, dan penyusunan materi yang akan disampaikan kepada para guru yang mengikuti kegiatan pelatihan serta media yang akan digunakan juga petunjuk penggunaan media tersebut. Tahap selanjutnya yaitu penyampaian materi serta simulasi media pembelajaran monopoli yang sudah disiapkan. Di akhir, hasil dari pelaksanaan PKM tersebut menjadi bahan penyusunan laporan PKM dan artikel PKM yang akan dipublikasikan pada jurnal ilmiah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan tentang hasil serta pembahasan dari program kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama satu hari secara luring (offline). Kegiatan pelatihan bertempat di ruang kelas 2 SDIT Darul Amanah. Kegiatan dimulai pukul 13.00 sampai dengan pukul 15.00 WIB. Pada pelatihan ini, kegiatan dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama yaitu pemaparan materi dan sesi kedua yaitu simulasi dan praktek secara langsung. Materi sesi pertama disampaikan melalui pemaparan menggunakan slide presentasi, materi yang disampaikan yaitu konsep dasar games edukasi dan media pembelajaran berbasis boardgames. Pada pelatihan ini media pembelajaran yang digunakan yaitu monopoli. Para peserta pelatihan cukup antusias menyimak materi yang disampaikan oleh pemateri. Pada akhir pemaparan materi dilakukan diskusi dan tanya jawab dengan peserta pelatihan. Lalu dilanjutkan dengan simulasi.



Gambar 2. Simulasi Media Monopoli

Pada sesi kedua para peserta diberikan materi melalui simulasi dan praktik secara langsung. Peserta pelatihan dipandu secara langsung bagaimana menggunakan media monopoli. Secara langsung program pengabdian masyarakat ini dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan bagi para peserta pelatihan. Hasil wawancara pada peserta di akhir sesi mengungkapkan bahwa materi dan media pembelajaran yang disampaikan sangat bermanfaat dalam menambah wawasan guru-guru terutama dalam merancang pembelajaran agar lebih menyenangkan, sehingga bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pengembangan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar telah dilaksanakan secara luring dan berjalan dengan lancar. Para guru peserta pelatihan mampu mengikuti kegiatan dengan baik dan mempraktikkan materi yang disampaikan sesuai arahan. Melalui pelatihan ini, mereka berhasil menggunakan monopoli sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dampak positif dari program ini terlihat pada peningkatan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, serta peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Guru melaporkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi setelah penerapan media ini, menunjukkan bahwa permainan edukasi seperti monopoli dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami menyampaikan terima kasih kepada Universitas Kuningan atas dukungannya melalui hibah pendanaan kegiatan pengabdian tahun 2022. Ucapan terima kasih juga kami haturkan kepada kepala sekolah serta bapak/ibu guru yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan ini. Semoga kegiatan ini memberikan dampak positif bagi sekolah, khususnya dalam proses pembelajaran di SDIT Darul Amanah Kuningan, serta terus memberikan manfaat di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Dana, R., Arsi, P., dan Karim, S. (2017). Media Pembelajaran Budaya Berbasis Permainan Monopoli. *Jurnal ICT : Information Communication and Technology*, Vol. 16, No 1, Juli 2017.
- Khalida Ulfa dan Lia Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sidtem Pencernaan di SMP. *Jurnal Biolimi*, Vol. 5, NO. 1 Edisi Juli 2019.

- Setiyorini, I., dan Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JPGSD*, Vol. 01, No. 02.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Ashari, M. (2024). Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Permainan Monopoli. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 177–193. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1661>
- Choirunnisa, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Polysoc (Monopoly Social) Untuk Pembelajaran Ips Kelas v Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 788. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19232>
- Putra, M. R., Valen, A., & Ekok, A. S. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1246–1256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.529>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>