

## Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia Kelas X MA Darul Huda Salo

Musni Hidayah Putri<sup>1</sup> Bunari<sup>2</sup> Asyul Fikri<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau,  
Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [musni.hidayah5072@student.ac.id](mailto:musni.hidayah5072@student.ac.id)<sup>1</sup> [bunari@lecturer.unri.ac.id](mailto:bunari@lecturer.unri.ac.id)<sup>2</sup>  
[asyul.fikri@lecturer.unri.ac.id](mailto:asyul.fikri@lecturer.unri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abtrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi kerajaan hindu budha di Indonesia kelas X MA Darul Huda Salo, Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan ADDIE yang dibagi menjadi 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil validasi ahli media pembelajaran permainan monopoli memperoleh persentase 89,33%, ahli materi memperoleh persentase 83,08%, ahli soal memperoleh persentase 95%, penilaian siswa uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 90,25% dan penilaian siswa uji coba kelompok besar memperoleh persentase 90,7% dengan kategori keseluruhan "sangat layak". Selain itu terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yang ditandai dengan meningkatnya hasil persentase angket motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli yang pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 87,33%, dan di uji coba kelompok besar memperoleh persentase 85,87% dengan kategori "sangat baik" dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran permainan monopoli yang pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 45,66%, dan di uji coba kelompok besar memperoleh persentase 49,6% dengan kategori "cukup baik". Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran Permainan Monopoli, Motivasi Belajar

### Abstract

*This research aims to develop monopoly game learning media to increase student learning motivation in the subject of history of Hindu-Buddhist kingdoms in Indonesia class X MA Darul Huda Salo. This type of research is a type of ADDIE development research which is divided into 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation results of monopoly game learning media experts obtained a percentage of 89.33%, material experts obtained a percentage of 83.08%, problem experts obtained a percentage of 95%, small group trial students' assessments obtained a percentage of 90.25% and large group trial students' assessments obtained percentage of 90.7% with the overall category "very feasible". Apart from that, there was an increase in student learning motivation in learning history which was marked by an increase in the percentage results of the student learning motivation questionnaire after using the monopoly game learning media, which in the small group trial obtained a percentage of 87.33%, and in the large group trial obtained a percentage of 85.87. % in the "very good" category compared to before using the monopoly game learning media, which in the small group trial obtained a percentage of 45.66%, and in the large group trial obtained a percentage of 49.6% in the "fairly good" category. This shows that the monopoly game learning media is able to increase students' learning motivation in learning history.*

**Keywords:** Development, Monopoly Game Learning Media, Learning Motivation



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## PENDAHULUAN

Sebuah Negara akan dilihat baik dan buruk dapat dinilai dari segi pendidikannya yang bermutu untuk melihat kualitas suatu Negara (UUD RI No. 20,2003). Pelajaran sejarah identik dengan pelajaran menghafal sebuah kejadian yang sama dari dahulu sampai sekarang. Bahkan sebagian orang menganggap bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik (Ayundasari et al., 2021). Perlu disadari bahwa hal ini terjadi bukanlah karena materi sejarah yang tidak berbobot atau tidak penting lagi dipelajari, tetapi unsur - unsur dalam pembelajaran sejarah yang tidak mampu untuk menyesuaikan dengan kondisi hari ini. Artinya, perlu ada inovasi dari unsur terkait dalam pembelajaran sejarah. Salah satu unsur yang sangat berpengaruh adalah guru dan peserta didik.

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun (Suardi, 2018:7). Dalam proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami sehingga siswa mudah memahami materi yang diajarkan. Kalau pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan cara yang membosankan dan monoton bisa membuat siswa lebih bosan dengan materi yang diajarkan. Mata pelajaran yang identik dengan pembelajaran yang membosankan adalah pembelajaran sejarah padahal dengan mempelajari sejarah, kita dapat memahami perkembangan dan latar belakang berbagai hal dalam dunia, seperti peradaban, budaya, politik, dan lainnya. Menurut Kristanto (2016:6) pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Apik Budi Santoso dalam (Susanti, 2018:20-21) pengembangan permainan monopoli adalah salah satu jenis permainan ketangkasan dalam berstrategi. Dalam memainkannya seseorang harus pandai dalam mengatur siasat, mengatur keuangan serta mampu mengembangkan imajinasi untuk berpikir bagaimana bisa memenangkan permainan. Karakteristik permainan ini sangat cocok dimainkan oleh remaja atau sekitar bantaran siswa sekolah menengah pertama hingga pada tingkatan atasnya. Dan permainan ini cukup bisa dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran karena selain pengemasan yang menarik juga bisa menambah pengetahuan. Di dalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pembelajar.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil sekolah MA Darul Huda Salo untuk diteliti. Peneliti menemukan mayoritas guru lebih memilih strategi dan metode pembelajaran yang dianggap tidak menyulitkan atau mudah untuk dilakukan seperti strategi dan metode pembelajaran konvensional yang hanya memberikan pemaparan materi dengan ceramah atau ungkapan verbalistik disertai dengan penugasan, diskusi dengan hanya terpaku pada buku pelajaran. Biasanya jika menggunakan media, media yang digunakan hanya berbentuk *slide powerpoint* biasa yang lagi-lagi di dalamnya terdapat pemaparan materi yang cukup panjang dengan gambar-gambar yang tidak banyak yang dapat membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar hal ini terlihat berdasarkan hasil observasi di kelas X IPS MA Darul Huda Salo pada saat guru menjelaskan terdapat beberapa siswa mengantuk dalam pembelajaran, beberapa siswa lain bercerita dengan temannya, kurangnya perhatian siswa pada saat guru menjelaskan, selain itu pada saat guru bertanya terkait materi yang dijelaskan masih terdapat beberapa siswa yang tidak bisa menjawab.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian (Tsuaibatul Islamiyah, 2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang”, penelitian (Atika Firdayanti, 2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis MOMOKING (Monopoly Of The Islamic Kingdom) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMAS Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019”, penelitian (Miqdaratul Khoir Syarifit, 2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet”, penelitian (Kuspati, I Made Sentaya dan Erma Sryani, 2018) dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPS Terpadu Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Buer”, penelitian (Gaya Mentari, Suhirman, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Papan Maripoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPIP Daarul Jannah Cibinong”.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian pengembangan media pembelajaran permainan monopolilainnya karena media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan peneliti ini memiliki cara dan peraturan bermain yang berbeda serta memuat materi yang belum pernah digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran permainan monopoli sebelumnya. Permainan monopoli yang peneliti kembangkan memiliki 24 kotak dalam papan permainan monopoli, terdapat materi di 12 petak dalam papan permainan monopoli dengan dilengkapi dengan kartu materi, kartu soal, kartu kesempatan yang dicetak sehingga media pembelajaran menjadi lebih unik, menarik dan menyenangkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran sejarah materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia kelas X MA Darul Huda Salo; 2) kelayakan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran sejarah materi kerajaan-kerajaan Hindu Budha di Indonesia kelas X MA Darul Huda Salo; 3) peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran sejarah materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia kelas X MA Darul Huda Salo.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017:297). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE.. Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate* (Branch, 2009:2). pada tahap *analyze* dilakukan analisis permasalahan dalam pembelajaran dan analisis konsep pembelajaran. Tahap *design* dilakukan pengumpulan data, pembuatan storyboard, dan menyusun instrument. Tahap *develop* dimulai pembuatan produk dan validasi oleh ahli yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli soal. Tahap *implement* dilakukan uji coba kelompok kecil dengan mengumpulkan 8 siswa yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* siswa kelas X IPS, siswa yang terpilih dalam uji coba kelompok kecil diminta memberikan komentar atau masukan tentang program tersebut dengan mengisi angket penilaian yang dibagikan. Berdasarkan masukan dari uji kelompok kecil ini dijadikan sebagai bahan untuk merevisi produk sebelum di uji coba di kelompok besar. dan uji coba kelompok besar diambil dengan teknik *simple random sampling* dengan pertimbangan bahwa seluruh siswa sama atau homogen. Tujuan uji coba ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan

monopoli yang dikembangkan. Tahap *evaluate* merupakan revisi terakhir terhadap media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket atau lembar penilaian dan saran dari siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan kuesioner (angket) angket motivasi belajar siswa. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif berupa saran atau masukan terkait media dan analisis data kuantitatif dalam bentuk angka-angka. Analisis data kuantitatif diambil dari angket validasi ahli dan penilaian siswa yang mana menggunakan skala likert untuk pengukurannya.

**Tabel 1. Skala Skor Penilaian**

No,	Skor	Kategori
1.	5	Sangat Baik (SB)
2.	4	Baik (B)
3.	3	Cukup Baik (CB)
4.	2	Kurang Baik (KB)
5.	1	Sangat Kurang Baik (SKB)

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- $\rho$  : Hasil atau presentase
- $\sum x$  : Jumlah skor yang diperoleh
- $\sum xi$  : Jumlah skor maksimal yang diperoleh
- 100% : Konstanta

**Tabel 2. Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan**

Hasil Kelayakan	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61%-80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
41%-60%	Cukup Baik	Kurang layak, perlu direvisi
21%-40%	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Sumber : (Arikunto, 2020:271)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli

##### a. Tahap Analyze (Analisis)

Terdapat beberapa permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran, masih digunakannya metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dengan menggunakan buku cetak atau *slide powerpoint* yang disertai dengan penugasan atau diskusi. Sehingga terlihat perhatian dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih sangat rendah, sebagian siswa juga tidak memperhatikan ketika guru sedang mengajar. Pernyataan ini kemudian dibuktikan dengan beberapa siswa yang tidak bisa menjawab saat guru bertanya mengenai apa yang baru saja disampaikan dan terdapat beberapa siswa dengan nilai hasil belajar yang rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti kemudian berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran

sejarah tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, media tersebut adalah media pembelajaran permainan monopoli.

MA Darul Huda Salo masih menerapkan pembelajaran menggunakan Kurikulum 2013. Adalah kerajaan hindu budha di Indonesia dengan capaian pembelajaran adalah peserta didik mampu menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan Hindu-Budha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Materi yang dimuat dalam media materi yang dimuat untuk satu pertemuan dengan indikatornya yaitu kerajaan kutai, kerajaan tarumanegara, kerajaan kalingga, kerajaan sriwijaya, kerajaan mataram kuno, kerajaan pajajaran, kerajaan singhasari, kerajaan majapahit, kerajaan bali, kerajaan medan kumulan, kerajaan kediri, dan kerajaan melayu.

#### b. Tahap Design (Perancangan)

- 1) Pengumpulan bahan, dikumpulkan data terkait ukuran kertas yang sesuai dengan permainan monopoli, ukuran kartu, ukuran kotak dan menyusun materi, menyusun soal dan jawaban serta menetapkan aplikasi *canva* sebagai tempat untuk membuat media.
- 2) Pembuatan *storyboard*, peneliti menggunakan storyboard untuk memberikan gambaran terkait dengan tampilan media pembelajaran permainan monopoli serta materi kerajaan hindu budha budha di Indonesia . *storyboard* ini yang mewakili rancangan awal cover kartu, bagian isi kartu materi, soal, kesempatan serta kotak kartu.
- 3) Menyusun instrument, Instrumen disini adalah membuat angket sebagai penilaian dari media permainan monopoli yang dibuat yaitu angket validasi media, angket validasi materi, angket validasi soal, angket motivasi belajar siswa, dan lembar penilaian siswa.

#### c. Tahap Develop (Pengembangan)

- 1) Pembuatan produk, terdapat beberapa tahapan yang dimulai dari pembuatan isi materi dalam bentuk materi yang tidak panjang agar muat pada media kartu. Kemudian dibuat rancangan papan permainan monopoli yang berukuran 30 cm x 30 cm yang dibelakang papan dibuat petunjuk permainan monopoli, kartu materi berjumlah 12 kartu dengan ukuran 9 cm x 12 cm untuk kartu soal berjumlah 130 kartu dan kartu kesempatan berjumlah 15 kartu dengan ukuran 8 cm x 5 cm. Terakhir dibuat kotak permainan monopoli dengan ukuran 36 cm x 3 cm x 18 cm. selain itu, media pembelajaran permainan monopoli dicetak di tempat percetakan untuk kemudian divalidasi.
- 2) Validasi ahli media, dilakukan oleh Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama diberikan revisi terkait ukuran kartu agar lebih diperbesar dan warna pada papan permainan monopoli agar memakai warna yang lebih cerah agar lebih jelas. Pada pertemuan kedua setelah dilakukan perbaikan, ahli media memberikan penilaian angket. Berikut tabel data hasil validasi ahli media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Kriteria Produksi	14
2.	Aspek Tampilan	31
3.	Kualitas Teknis	22
	Jumlah	67

Berdasarkan tabel diatas terdapat 15 butir indikator dalam aspek penilaian media. Jumlah perolehan skor yang didapat yaitu 67 dengan jumlah total skor maksimal keseluruhan yaitu 75. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar 89,33% dengan kategori “**sangat baik/sangat layak**”.

- 3) Validasi ahli materi, dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. Isjoni, M.Si yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau. Berikut tabel data hasil validasi ahli materi.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Kelayakan Isi Materi	24
2.	Kemanfaatan Isi	13
3.	Komponen Penyajian	17
	Jumlah	54

Berdasarkan tabel diatas terdapat 3 indikator dan 13 pertanyaan dalam aspek penilaian materi. Jumlah skor yang diperoleh adalah 54 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 65. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar 83,08% dengan kategori “**sangat baik/sangat layak**”.

- 4) Validasi ahli soal, dilakukan Bapak Dr. Suroyo, S.Pd, M.Pd yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama diberikan revisi terkait soal yaitu menambah soal yang awalnya berjumlah 24 soal menjadi 30 soal. Pada pertemuan kedua setelah dilakukan perbaikan ahli soal ke uadian memberikan penilaian pada angket. Berikut tabel data hasil validasi dari ahli soal.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Soal**

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Kesesuaian Soal	9
2.	Ketepatan Soal	15
3.	Kelengkapan Soal	10
4.	Keseimbangan Soal	4
	Jumlah	38

Berdasarkan tabel diatas terdapat 4 indikator dan 8 pertanyaan dalam aspek penilaian soal. Jumlah skor yang diperoleh adalah 38 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 40. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar 95% dengan kategori “**sangat baik/sangat layak**”.

#### **d. Tahap Implement (Implementasi)**

##### **Uji coba kelompok kecil**

Pada uji coba kelompok kecil, dipilih siswa berjumlah 8 orang. **Pertemuan pertama** guru melaksanakan pembelajaran seperti biasa dikelas dengan memberikan penjelasan terkait materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia kepada siswa dengan menampilkan media pembelajaran berupa *slide powerpoint* yang di dalamnya sudah terdapat pemaparan materi. Setelah itu, siswa dibuka sesi tanya jawab, dan diberikan tugas. Pada akhir pembelajaran, sebelum penutup, siswa diminta untuk mengisi angket motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli.

**Tabel 6. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Permainan Monopoli**

No.	Indikator	Skor
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	50
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	56
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	35
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	38
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	55
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	40
Jumlah		274

Berdasarkan tabel diatas terdapat 6 indikator dalam angket motivasi belajar siswa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 274 dengan jumlah keseluruhan adalah 600. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **45,66%** dengan kategori **“cukup baik”**.

**Pertemuan kedua** dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Guru menjelaskan sekilas mengenai kerajaan hindu budha di Indonesia kemudia siswa dibentuk menjadi 2 kelompok, dimana setiap kelompok diisi 4 orang siswa. Sebelum mulai pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli, guru menjelaskan mengenai petunjuk permainan monopoli. Pada saat selesai menggunakan media pembelajaran permainan monopoli setiap kelompok harus menyiapkan masing-masing 2 pertanyaan yang kemudian akan dijawab kelompok lain secara acak. Setelah pembelajaran selesai siswa diminta untuk memberikan kesimpulan, dilanjutkan dengan pengisian angket motivasi belajar serta angket penilaian media yang telah disiapkan.

**Tabel 7. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Permainan Monopoli**

No.	Indikator	Skor
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	101
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	105
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	69
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	70
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	109
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	70
Jumlah		524

Berdasarkan tabel diatas terdapat 6 indikator dalam angket motivasi belajar siswa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 524 dengan jumlah keseluruhan adalah 600. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **87,33%** dengan kategori **“cukup baik”**.

**Tabel 8. Hasil Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran Permainan Monopoli**

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Media pembelajaran permainan monopoli	143
2.	Materi yang dimuat dalam pembelajaran permainan monopoli	110
3.	Soal yang dimuat dalam pembelajaran permainan monopoli	108
Jumlah		361

Berdasarkan tabel diatas terdapat 3 indikator dalam lembar penilaian siswa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 361 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 400. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **90,25%** dengan kategori **“sangat baik”**.

### Uji coba kelompok besar

Pada uji coba kelompok besar sebanyak 20 orang siswa yang pada **pertemuan pertama**, dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional seperti ceramah dengan bantuan media *slide powerpoint* dengan materi kerajaan hindu budha di Indonesia. Pada akhir pembelajaran siswa diminta untuk mengisi angket motivasi belajar sebelum menggunakan media. Pada **pertemuan kedua** dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dengan materi kerajaan hindu budha di Indonesia. Pada akhir pembelajaran siswa diminta untuk mengisi angket motivasi belajar sesudah menggunakan media dan angket penilaian siswa.

**Tabel 9. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Permainan Monopoli**

No.	Indikator	Skor
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	152
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	147
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	96
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	90
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	152
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	107
	Jumlah	744

Berdasarkan tabel diatas terdapat 6 indikator dalam angket motivasi belajar siswa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 744 dengan jumlah keseluruhan adalah 1.000. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **49,6%** dengan kategori "**cukup baik**".

**Tabel 10. Hasil Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran Permainan Monopoli**

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Media pembelajaran permainan monopoli	362
2.	Materi yang dimuat dalam pembelajaran permainan monopoli	268
3.	Soal yang dimuat dalam pembelajaran permainan monopoli	277
	Jumlah	907

Berdasarkan tabel diatas terdapat 3 indikator dalam lembar penilaian siswa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 907 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 1.000. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **90,7%** dengan kategori "**sangat baik**".

#### e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Setelah melakukan tahap implementasi, langkah selanjutnya adalah *evaluate/evaluasi* dari pengembangan media pembelajaran permainan monopoli. Pada tahapan ini dilakukan analisis data kualitas media pembelajaran permainan monopoli setelah melakukan uji validitas dari ahli media, materi, soal serta hasil angket dari siswa berdasarkan implementasi pada siswa kelas X IPS MA Darul Huda Salo melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. sehingga diperoleh hasil akhir media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran sejarah materi kerajaan hindu budha di Indonesia kelas X MA Darul Huda Salo.

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Kelayakan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi kerajaan hindu budha di Indonesia kelas X IPS MA Darul Huda Salo melalui tahap validasi media, ahli materi, ahli soal, dan penilaian



siswa terhadap media pembelajaran permainan monopoli sebagai pengguna media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran sejarah. Rata-rata skor yang diperoleh didapatkan hasil kelayakan pada masing-masing tahapan penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 11. Hasil Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli**

No.	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kelayakan
1.	Penilaian Ahli Media	67	89,33%	Sangat Layak
2.	Penilaian Ahli Materi	54	83,08%	Sangat Layak
3.	Penilaian Ahli Soal	38	95%	Sangat Layak
4.	Penilaian Siswa Kelompok Kecil	361	90,25%	Sangat Layak
5.	Penilaian Siswa Kelompok Besar	907	90,7%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>				<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran sejarah materi kerajaan hindu budha di Indonesia “Sangat Layak” berdasarkan tahap penilaian ahli media dengan persentase 89,33% , ahli materi dengan persentase 83,8% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli soal dengan persentase 95^ dengan kategori “Sangat Layak” Sedangkan untuk penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil didapatkan persentase 90,25% dan pada kelompok besar 90,7% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan monopoli “Sangat Layak” digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran sejarah materi kerajaan hindu budha di Indonesia kelas X MA darul Huda Salo.

### **3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Permainan Monopoli**

Media pembelajaran permainan monopoli dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah Indonesia khususnya materi kerajaan hindu budha di Indonesia. Dalam penentuan hal tersebut, dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli sehingga tampak apakah media ini memang mampu dijadikan alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yang ditandai dengan terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, yaitu menurut Hamzah B.Uno motivasi belajar siswa memiliki 6 indikator yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.. Berikut hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

**Tabel 12. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Permainan Monopoli**

No.	Indikator Motivasi Belajar	Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli	
		Sebelum	Sesudah

1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	50,67%	86,33%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	49%	85%
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	47%	85%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	46%	86,5%
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	51%	86%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	53%	86,5%
<b>Rata-Rata Kategori</b>		<b>Cukup Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel diatas, terlihat penilaian siswa berdasarkan indikator Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik yang ada pada angket siswa memperoleh persentase 53% dengan kategori “Cukup Baik” sebelum menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan 86,5% dengan kategori “Sangat Baik” setelah menggunakan media permainan monopoli. Sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar “Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik” ini mengalami peningkatan.

## Pembahasan

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia Kelas X MA Darul Huda Salo

Pada penelitian ini setiap tahap demi tahap dilakukan satu persatu sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Tahap pertama yaitu analisis. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data-data awal untuk mengetahui permasalahan yang dapat diteliti. Terdapat beberapa permasalahan pembelajaran sejarah di MA Darul Huda Salo khususnya di kelas X IPS yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti kemudian berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah tetapi juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, media tersebut adalah media pembelajaran permainan monopoli.

Tahap kedua adalah desain atau perancangan yang dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu 1). Pertama, mencari dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam pengembangan media permainan monopoli seperti ukuran papan permainan yang sesuai dengan permainan monopoli pada umumnya, ukuran kartu yang sesuai, desain tampilan, penetapan dan penyusunan materi pembelajaran di kartu berbentuk informasi singkat serta beberapa gambar-gambar terkait kemudian merancang pertanyaan dan jawaban yang akan dimuat dalam kartu materi, kartu soal, dan kartu kesempatan dalam media pembelajaran permainan monopoli yang akan dikembangkan. 2). Kedua, pembuatan *storyboard*. 3). Terakhir, menyusun instrumen sebagai alat untuk evaluasi media seperti angket untuk validator ahli media, ahli materi dan ahli soal serta angket motivasi belajar dan lembar penilaian media untuk siswa/i.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahapan ini dilakukanlah pembuatan media pembelajaran permainan monopoli yang didesain dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Tahapan ini dilakukan mulai dari pembuatan isi materi sampai pada penyelesaian pembuatan produk yang kemudian dicetak di toko percetakan *Infinity Digital Printing* Pekanbaru kemudian dilakukan proses validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan menurut para pakar ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli soal. Berdasarkan penilaian ahli diperoleh penilaian dengan kategori “Sangat Layak”.

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahapan ini dilakukan uji coba media pembelajaran permainan monopoli pada pembelajaran sejarah materi kerajaan hindu budha di Indonesia di kelas X IPS MA Darul Huda Salo. Berdasarkan hasil uji coba secara keseluruhan dari lembar penilaian siswa terhadap media pembelajaran permainan monopoli diperoleh penilaian dengan kategori "Sangat Baik" dari siswa dengan tidak ada saran perbaikan hanya ada komentar yang mengatakan bahwa "Mediannya sudah baik dan mudah digunakan dan saya tambah semangat dalam belajar sejarah".

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat kualitas media pembelajaran permainan monopoli baik sebelum di ujicobakan ke siswa yaitu dari hasil validasi ahli maupun setelah di ujicobakan ke siswa yaitu dari penilaian siswa. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Branch (2009:3), pada tahap evaluasi dilakukan penilaian produk baik sebelum maupun sesudah implementasi. Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan, baik dari ahli media, ahli materi, ahli soal maupun penilaian siswa diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran permainan monopoli "Sangat Baik/Sangat Layak" untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah materi kerajaan hindu budha di Indonesia kelas X IPS MA Darul Huda Salo.

## **2. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia Kelas X MA Darul Huda Salo**

Kelayakan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah materi kerajaan hindu budha di Indonesia kelas X MA Darul Huda Salo diperoleh melalui tahap validasi ahli media, ahli materi, penilaian oleh siswa melalui uji coba kelompok kecil, kelompok besar dan penilaian siswa. Ahli media menilai aspek kriteria produksi, aspek tampilan dan kualitas teknis yang berhubungan dengan kriteria pemilihan media pembelajaran. Ahli materi menilai aspek kelayakan isi materi, kemanfaatan isi serta komponen penyajian materi. Sementara siswa menilai 3 aspek yaitu pertama aspek media seperti petunjuk penggunaan media, tampilan, tulisan serta gambar pada media. Kedua aspek materi seperti kejelasan penyajian materi, kemudahan memahami materi serta keruntutan materi. Ketiga, aspek soal seperti kesesuaian soal dengan materi.

Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 89,33% dan dinyatakan "Sangat Layak". Hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 83,08% dan dinyatakan "Sangat Layak". Sementara berdasarkan penilaian ahli soal memperoleh persentase sebesar 95% dan dinyatakan "Sangat Layak". Dan penilaian dari siswa memperoleh persentase 81,66% dari kelompok kecil dengan kategori "Sangat Layak" dan 85,87% dari kelompok besar dengan kategori "Sangat Layak". Terakhir berdasarkan penilaian dari siswa memperoleh persentase 90,7% dari kelompok besar dan dinyatakan "Sangat Layak". Pengkategorian ini berdasarkan rentang tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan menurut Arikunto (2020:271) dengan rentang 81 - 100% berada dalam kategori sangat layak.

## **3. Peningkatan Motivasi Siswa Pada Pelajaran Sejarah Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia Kelas X MA Darul Huda Salo Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Permainan Monopoli**

Dalam melihat hasil dari media pembelajaran permainan monopoli pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ini dilihat dari hasil uji coba produk. Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, pertemuan pertama dan ketiga merupakan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional seperti ceramah

dengan bantuan media buku paket dan *slide powerpoint* dengan materi kerajaan hindu budha di Indonesia bersama kelompok kecil dan kelompok besar. Sementara pertemuan kedua dan keempat merupakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli mampu dijadikan alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil angket motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Pada hasil angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada kelompok kecil diperoleh hasil persentase sebesar 45,66% dengan kategori "Cukup Baik". Pada hasil angket motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada kelompok kecil diperoleh hasil persentase sebesar 81,66% dengan kategori "Sangat Baik". Sementara pada hasil angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada kelompok besar diperoleh hasil persentase sebesar 49,6% dengan kategori "Cukup Baik". Pada hasil angket motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada kelompok besar diperoleh hasil persentase sebesar 85,87% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil penelitian berdasarkan uji coba media pembelajaran permainan monopoli efektif untuk meningkatkan motivasi belajar serta dalam pembelajaran sejarah siswa menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, dan mudah memahami materi.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi kerajaan hindu budha di Indonesia kelas X IPS MA Darul Huda Salo dilakukan dengan melalui serangkaian tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). 2. Hasil uji kelayakan media pembelajaran permainan monopoli dengan validasi ahli media, ahli materi dan ahli soal. Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 89,33% dan dinyatakan "Sangat Layak". Hasil dari penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 83,08% dan dinyatakan "sangat layak". Sementara hasil dari penilaian ahli soal memperoleh persentase sebesar 95% dan dinyatakan "sangat layak". Penilaian kelayakan juga berdasarkan penilaian siswa melalui uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 90,7% dengan kategori "sangat layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran permainan monopoli yang dilakukan oleh peneliti memperoleh kelayakan secara keseluruhan yaitu "sangat baik/sangat layak". Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yang ditandai dengan meningkatnya hasil persentase angket motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dibandingkan dengan hasil angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Uji coba dilakukan di kelas X IPS MA Darul Huda Salo yang berjumlah 20 siswa. Pada uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 8 siswa hasil persentase angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran permainan monopoli adalah sebesar 45,66% dan sesudah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli adalah sebesar 81,66%. Sementara pada uji coba kelompok besar di kelas X IPS MA Darul Huda Salo dengan jumlah siswa 20 siswa memperoleh hasil persentase angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran permainan monopoli adalah sebesar 49,6% dan sesudah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli adalah sebesar 85,87%. Sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan

motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto. (2020). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi
- Ayundasari, L., Sayono, J., & Utari, S. D. (2021). *Impact of ecological landscape changes toward community life in Southern Malang during the 19th–20th Century. In Community Empowerment through Research, Innovation and Open Access. Routledge.*
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. Springer.
- Firdayanti, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Momoking (*Monopoly Of The Islamic Kingdom*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X Ips Smas Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi, Universitas Lampung.
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Mlik Ibrahim Malang.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Kuspiati., & Sentaya, I. M (2018). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPS Terpadu Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Buer. *Jurnal Kependidikan*, 3 (1).
- Mentari,G.,& Suhirman. (2021). Pengembangan Media Papan Maripoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPiP Daarul Jannah Cibinong. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 3(1).
- Pendidikan, D. (2011). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Pustaka Belajar. Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta : Kemendikbud
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Susanti, A. (2021). *Ada Apa Dengan Permainan Monopoli?*. Jombang: Kunfayakun
- Syarofit,M.K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli El-Smart untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI di Madrasah Aliyah Amanatul Ummah Pacet. Tesis, Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.