

**ABSTRAK****Umi Farikhatus Sa'diyah, 1910910031, Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Pintar dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan dalam pembelajaran IPS yang menunjukkan bahwa pelajaran IPS yang sebagian besar adalah teori dan tidak diimbangi dengan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Sehingga menjadikan peserta didik jenuh, bosan dan peserta didik pasif serta kurangnya menjalin interaksi yang baik dengan temannya yang pada akhirnya peserta didik tidak mempunyai semangat dalam belajar dan mengakibatkan menurunnya prestasi belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah : 1) mengetahui penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik 2) mengetahui respon peserta didik dalam pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran monopoli di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus. 3) mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat pada penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini sumber primer dan skunder. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data menggunakan triangulasi, teknik dan waktu, dan analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini adalah: 1) penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS, tahapannya adalah guru membagi kelas menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdapat perwakilan untuk melempar dadu dan menjalankan pion sesuai dengan angka dadu kemudian apabila pion berhenti dipetak quiz dan soal maka pemain wajib mengambil kertas pertanyaan ataupun quiz dan berdiskusi untuk menjawab pertanyaan. Kemudian dilanjutkan kelompok dua dan seterusnya untuk bergantian bermain. Melalui pembelajaran ini terdapat sebuah aturan dalam permainan dan hasil akhirnya adalah meraih kemenangan dan adanya persaingan antar kelompok. 2) respon peserta didik pada pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Peserta didik menunjukkan respon yang baik dan peserta didik antusias dalam bermain dan ketika mendapat quiz ataupun soal dapat bekerja sama dan kelompoknya aktif untuk berdiskusi. Jadi secara tidak langsung dapat menumbuhkan keterampilan kerja sama, keaktifan dan komunikatif. 3) faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan media pembelajaran monopoli pintar untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS. Faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu, suasana yang kurang kondusif dan terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran berkelompok.

**Kata Kunci: Media Monopoli, Pembelajaran IPS, Keaktifan**