

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Teori yang Relevan

##### 1. Teori Interaksionisme Simbolik

Manusia tidak bisa terlepas dari interaksi sosial. Dikarenakan manusia merupakan makhluk sosial yang selalu saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Misalnya berjabat tangan, menegur, berbicara dan kerja sama. Untuk itu manusia disebut makhluk rasional dan mempunyai kedadaran akan dirinya. Untuk mengkaji permasalahan pada penelitian ini, penulis menggunakan Teori Interaksionisme Simbolik. Teori Interaksionisme Simbolik merupakan salah satu perspektif teori dalam ilmu sosiologi yang memiliki keberagaman akar pemikiran. Banyak karya pemikir dan filsuf ternama yang menjadi pencetus teori ini. Salah satu tokoh utama dari Teori Interaksionisme Simbolik yaitu George Herbert Mead yang tertarik melakukan studi tentang kepribadian individu dan pengalaman-pengalaman sosial.<sup>1</sup>

Teori Interaksionisme Simbolik merupakan suatu teori yang memiliki asumsi bahwa manusia membentuk makna melalui komunikasi. Selain itu teori interaksionisme simbolik berfokus pada pentingnya diri dan persepsi yang dimiliki oleh individu sebagai hasil dari proses interaksi. Selain itu mendeskripsikan suatu tindakan seseorang dimana dalam menganalisis tindakan seseorang dimulai dari perilaku-perilaku individu yang menjadi bagian dari perilaku sosial tersebut.

##### a. Mind (Akal Budi atau Pikiran)

Mead mendefinisikan pikiran sebagai proses sosial dan manusia dapat mengembangkan pikiran melalui interaksi sosial. Menurut Mead, pikiran adalah sesuatu yang digunakan sebagai pedoman sebelum individu melakukan suatu tindakan. Pikiran dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya jadi manusia dapat mengambil pelajaran dari suatu pengalaman. Dengan pikiranlah manusia dapat melakukan proses sosial disebabkan pemakaian simbol-simbol yang digunakan manusia untuk berinteraksi. Simbol-simbol tersebut adalah berupa bentuk gestur tubuh dan Bahasa. Ciri khas dari pikiran yaitu kemampuan dari individu

---

<sup>1</sup> Sindung Haryanto, *Spektrum Teori Sosial* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 69.

supaya memunculkan pada dirinya sendiri yang tidak hanya merespon saja akan tetapi juga memberikan respon komunitas keseluruhan.<sup>2</sup>

**b. Aksi (Tindakan) dan Interaksi**

Interaksionisme Simbolik berfokus pada dampak yang ditimbulkan dari adanya makna dan simbol yang digunakan manusia dalam berinteraksi yang menghasilkan tindakan sosial. Dengan aksi dan interaksi ini manusia akan membentuk makna dari simbol dan dibenarkan secara bersama. Pada dasarnya, aksi atau tindakan sosial merupakan tindakan seseorang yang bertindak sesuai dengan pertimbangan ketika dirinya menjadi orang lain. Pada proses interaksi, manusia menggunakan simbol-simbol untuk mengkomunikasikan makna yang ingin disampaikan. Manusia dalam berinteraksi terdapat pikiran yang mempengaruhi setiap tindakan yang akan dilakukannya.

Hal tersebut sama halnya dengan proses pembelajaran IPS dengan media monopoli untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Dimana ketika peserta didik melakukan interaksi atau bermain monopoli dan menghasilkan tindakan maka peserta didik akan berpikir dan interaksinya menghasilkan stimulus dalam tindakannya seperti keinginan ingin meraih kemenangan, kerja sama, kedisiplinan dan kejujuran

**c. Self (Diri)**

Pada dasarnya, diri merupakan kemampuan individu dalam menerima diri sebagai objek. Jadi, diri berkembang dari mengambil peran kemudian membayangkan ketika dirinya dilihat oleh orang lain. Menurut Mead, terdapat kemampuan istimewa untuk menjadi subjek dan objek (*I* dan *me*). *I* dianalisis Mead sebagai subjek yaitu memberikan respon terhadap apa yang dia lakukan atau tunjukkan dan tanggapan atau respon tadi termasuk ke dalam rangkaian tindakan. Sedangkan *me* sebagai objek yaitu diri tidak hanya mendengarkan dirinya sendiri akan tetapi merespon tindakan yang dilakukan orang lain.

**d. Society (Masyarakat)**

Masyarakat adalah sekumpulan orang yang hidup bersama yang menghasilkan suatu kebudayaan. George

---

<sup>2</sup> Misroh Sulaswari,dkk., *Teori Sosial Budaya Dalam Kajian Ilmu Islam Terapan* (Pati: CV Al Qalam Media Lestari, 2021), 102–103.

Herbert Mead berpandangan bahwa *society* (masyarakat) diartikan sebagai proses sosial yang tidak berhenti untuk mendahului pikiran dan diri. Masyarakat mempunyai peran terpenting untuk membentuk pikiran dan diri. Dalam masyarakat inilah pikiran dan diri menyatu sehingga membentuk perilaku yang dapat dimaknai.

Alasan peneliti menggunakan teori Interaksionisme Simbolik dengan teori *I* dan *Me* karena peneliti ingin mengetahui pemaknaan ketika diterapkan media monopoli dalam pembelajaran IPS dan pandangan peserta didik terhadap penggunaan media monopoli pada pembelajaran IPS dalam menangani permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus.

Konsep *I* and *Me* yang diterapkan adalah ketika peserta didik bergabung dalam kelompok dan dapat berpartisipasi aktif dimana media media permainan mengupayakan meningkatkan keaktifan peserta didik maka peserta didik ini akan menggunakan diri sebagai objek (*me*). Sebaliknya ketika peserta didik dalam kelompok dapat berdiskusi aktif dan dapat berinteraksi aktif dengan temannya dan meskipun nantinya tidak menggunakan media permainan monopoli tetapi peserta didik bisa aktif dan berdiskusi dengan baik maka peserta didik menggunakan diri sebagai subjek (*I*).

## B. Deskripsi Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Sadiman dalam bukunya Cecep Kustandi mengemukakan pengertian media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Maka dapat dipahami media merupakan wadah pesan yang disampaikan dari sumber informasi untuk diberikan kepada penerima pesan. Informasi dan materi bersifat instruksional dan tujuannya adalah tercapainya proses belajar.<sup>3</sup> Sedangkan menurut *AECT (Association of Education and Communication Technologi)* memberikan

---

<sup>3</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)* (Jakarta: Kencana, 2020), 4–5.

pengertian media sebagai segala bentuk komponen yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi.<sup>4</sup>

Sedangkan pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan cara memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar. Dalam pembelajaran yang terpenting adalah terjalannya proses belajar.<sup>5</sup>

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk membantu dalam meningkatkan proses kegiatan pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.<sup>6</sup>

Berdasarkan pengertian dari media dan pembelajaran di atas, maka dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan informasi dan dapat merangsang ketertarikan peserta didik dalam suatu pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Levie dan Lentz dalam bukunya cecep kustandi dan Dady Darmawan mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran visual: 1) fungsi atensi, media pembelajaran berfungsi untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik supaya fokus dalam pembelajaran. 2) fungsi afektif, yaitu berfungsi untuk mengembangkan sikap sosial peserta didik. 3) fungsi kognitif, media pembelajaran berfungsi mempermudah peserta didik untuk memahami dan mengingat materi yang diajarkan. 4) fungsi kompensatori, media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas materi

---

<sup>4</sup> Robertus Angkowo dan Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Grasindo, 2007), 10–11.

<sup>5</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2018), 1.

<sup>6</sup> Kustandi dan Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*, 6.

sehingga peserta dapat lebih mudah untuk memahami dan menerima materi yang disajikan.<sup>7</sup>

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Riva'i dalam bukunya Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Memperjelas bahan pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami dan menguasai dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 3) Metode yang digunakan guru menjadi lebih bervariasi dan tidak menjenuhkan yang hanya melalui komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.
- 4) Peserta didik menjadi lebih aktif dikarenakan pembelajaran langsung melibatkan peserta didik jadi tidak hanya mendengarkan saja melainkan dapat mengamati, melakukan dan memerankan.<sup>8</sup>

## 2. Media Permainan Monopoli

### a. Pengertian Permainan Monopoli

Permainan monopoli merupakan suatu permainan yang didalamnya terdapat kegiatan ekonomi. Permainan monopoli termasuk kedalam golongan permainan papan (*board games*). Tujuan dari permainan monopoli adalah memperkenalkan konsep supaya menguasai petak yang terdapat dalam papan dengan cara pembelian, penyewaan dan pertukaran properti. Permainan monopoli pada awalnya diproduksi tahun 5 November 1935 oleh Parker di Inggris.<sup>9</sup>

Menurut Deviana dan Prihatnani, Permainan monopoli merupakan sebuah papan permainan yang di dalamnya terdapat petak dan pemain bisa membeli lahan pada petak sesuai dengan harga yang tertera yang meliputi lahan dan tanah. Dengan ini peserta didik akan belajar kejujuran dan mengelola uang melalui konsep untung dan

---

<sup>7</sup> Cecep Kustandi dan DaddyDarmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* 16.

<sup>8</sup> Kustandi dan Darmawan, 19.

<sup>9</sup> Gaya Mentari dan Suhirman, "Pengembangan Media Papan Maripoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPiP Daarul Jannah Cibinong," 80.

rugi. Secara umum, permainan monopoli adalah suatu papan permainan yang dimainkan untuk berlomba mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan. Menurut Nurhikmah, tujuan permainan monopoli adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui penyewaan, pembelian dan pertukaran properti. Pemenangnya adalah pemain yang berhasil mengumpulkan harta, tanah, rumah dan hotel.<sup>10</sup>

Dalam permainan monopoli terdapat komponen atau kelengkapan yang terdapat di dalam papan permainan monopoli yaitu papan permainan dibuat dari bahan spanduk, kemudian terdapat pion sebagai lambang para pemain, dadu, gelas untuk mengocok dadu, simbol pulau, lembaran kunci jawaban pertanyaan, kartu hadiah, kartu sanksi dibedakan menjadi 2 warna yaitu warna biru untuk hadiah dan warna abu-abu untuk hukuman.<sup>11</sup>

Permainan monopoli yang diterapkan oleh pendidik IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus hampir menyerupai permainan monopoli yang pada umumnya. Namun terdapat beberapa komponen yang diganti supaya lebih sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik. Seperti komponen uang diganti poin. Jadi poin ini yang akan dikumpulkan oleh peserta didik supaya menjadi pemenang dan mendapat reward dari guru. Berikut ini komponen yang ada dalam permainan monopoli sebagai berikut:

1) Papan permainan

Papan permainan monopoli ini berukuran 100 cm x 100 cm yang terdapat 26 petak. Dalam papan permainan monopoli ini terdapat 1 petak start, 2 petak kesempatan, 6 petak soal, 2 petak masuk penjara, 2 petak tantangan tim, dan 2 petak kuis.

2) Dadu

Dadu dalam permainan ini bentuknya sama dengan permainan monopoli biasanya yaitu berupa dadu yang mempunyai mata dadu berupa titik. Jumlah dari titik tersebut menentukan jumlah langkah pion yang dimainkan.

---

<sup>10</sup> Relita dan Karnia, "Pengaruh Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung," 126.

<sup>11</sup> Mentari dan Suhirman, "Pengembangan Media Papan Maripoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPiP Daarul Jannah Cibinong," 81.

3) Pion

Pion atau biasanya disebut dengan orang-orangan menunjukkan posisi pemain dan pion ini nantinya dijalankan oleh peserta didik sesuai angka yang didapat pada dadu.

4) Kartu Kesempatan

Kartu kesempatan ini berisi perintah-perintah yang harus dilaksanakan oleh pemain.

5) Kartu Tantangan Tim

Kartu tantangan tim berisi hukuman atau tantangan yang harus dilakukan semua anggota kelompok yang pionnya berhenti di petak tantangan tim. Hukuman dalam kartu ini berisi mendidik dan bukan hukuman fisik.

6) Kartu Quiz

Kartu quiz berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi yaitu kegiatan ekonomi dengan poin yang bernilai tinggi yaitu 30.

7) Kartu Soal

Dalam media permainan monopoli ini dilengkapi dengan pertanyaan yang berhubungan dengan materi. Kartu soal ini hampir sama dengan kartu quiz akan tetapi pertanyaan lebih mudah dari pada quiz dan nilai poin lebih rendah yaitu 20.

**b. Cara Penggunaan Media Permainan Monopoli**

Pada setiap pembelajaran tentunya terdapat langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Berikut ini langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli adalah:

- 1) Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok dan kelompoknya dipilih secara acak.
- 2) Setiap kelompok memilih pion sebagai lambang dalam bermain.
- 3) Setiap kelompok secara urut mengocok dadu dan angka yang didapat adalah jumlah langkah yang nantinya ditempuh pion.
- 4) Setiap kotak memiliki perintah yang harus diikuti oleh pemain dan terdapat beberapa kotak yang berisi pertanyaan berkaitan materi.
- 5) Didalam kotak terdapat poin penilaian yang didapat pemain apabila berhasil menjawab dan adanya pengurangan nilai apabila tidak berhasil menjawab.

- 6) Selain terdapat kotak pertanyaan ada juga kotak berisi penghargaan atau hadiah.
- 7) Kelompok dinyatakan menang apabila mendapat poin paling banyak.<sup>12</sup>

Selain langkah-langkah di atas, berikut langkah-langkah penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus:

- 1) Peserta didik menyimak penjelasan dari guru terkait materi.
- 2) Peserta didik mengajukan pertanyaan mengenai materi yang telah disajikan.
- 3) Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok.
- 4) Setiap kelompok terdapat perwakilan untuk melempar dadu dan menjalankan pion sesuai angka yang didapat pada dadu.
- 5) Kemudian melakukan sesuai instruksi dipetak yang ditempati pada pion.
- 6) Dalam setiap petak terdapat informasi dan pertanyaan yang harus dijawab sesuai dengan isi petak yang ditempati. Meliputi petak quiz, soal, kesempatan, tantangan tim dan masuk penjara.
- 7) Apabila pion berhenti dipetak quiz atau soal maka pemain mengambil kertas sesuai kotak quiz atau soal yang berada ditengah permainan dan melakukan diskusi dalam menjawab soal atau quiz yang diperolehnya. Kemudian mengemukakan hasil diskusinya dengan komunikatif.
- 8) Apabila pemain berhenti pada petak kesempatan maka pemain mengambil kertas dikotak kesempatan. Kemudian apabila pion berhenti dipetak tantangan tim maka pemain mengambil kertas dikotak tantangan tim dan melakukan instruksi sesuai isi kertas yang diambil.
- 9) Apabila pemain berhenti di petak masuk penjara maka pemain tidak boleh main kecuali dia mendapatkan angka 6 di dadu.
- 10) Pemain yang berhasil menjawab pertanyaan dikartu soal maka mendapat poin 20, dikartu Quiz mendapat poin 30 dan apabila tidak dapat menjawab pertanyaan ataupun quiz maka kelompok tersebut dikurangi 10 poin.

---

<sup>12</sup> Mentari dan Suhirman, 81–82.

- 11) Guru merekap poin tiap kelompok dan ditulis dipapan tulis kemudian direkap. Pemilihan pemenang dihitung dari kelompok yang mendapatkan poin terbanyak. yaitu 100 poin dan mendapat reward dari guru berupa nilai dan hadiah lainnya.

**c. Kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media pembelajaran monopoli.**

Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran monopoli sebagai berikut:

- 1) Permainan monopoli dapat menarik minat peserta didik terhadap materi dikarenakan pembelajaran diintegrasikan dengan permainan.
- 2) Peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran.
- 3) Materi disajikan dengan pertanyaan, perintah dan tantangan. Sehingga dapat menumbuhkan karakter dalam diri peserta didik seperti rasa ingin tahu, kerja sama dan tanggung jawab.
- 4) Menumbuhkan interaksi dan komunikasi yang baik antar peserta didik dikarenakan permainan ini dilakukan secara berkelompok.
- 5) Menekankan keterampilan berpikir pada peserta didik.
- 6) Menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Sedangkan kelemahan dalam penggunaan media pembelajaran monopoli sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran monopoli kurang cocok diterapkan pada kondisi peserta didik yang auditif
- 2) Penyajian materi hanya berupa pertanyaan, perintah dan tantangan.
- 3) Permainan monopoli dapat digunakan setelah peserta didik memahami konsep dari materi.
- 4) Suasana kelas menjadi ramai
- 5) Membutuhkan waktu dalam menyiapkan kelas. Sehingga guru dituntut untuk bisa mengatur waktu yang disediakan dengan baik.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Karunia Indah Lestari, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (2021): 279–280, <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>.

### 3. Keaktifan Peserta Didik

#### a. Pengertian Keaktifan

Keaktifan merupakan suatu keadaan dimana peserta didik dapat aktif dan giat dalam melakukan sesuatu. Keaktifan peserta didik dapat dilihat dari kesungguhan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. disamping itu, peserta didik yang kurang aktif ditunjukkan dengan kurangnya gairah dalam belajar, malas, mengantuk, kurang fokus dengan pembelajaran dan enggan mengikuti pembelajaran dengan cara izin keluar kelas. Dari hal itu, perlunya guru dalam mencari cara untuk mengatasi permasalahan tersebut karena keaktifan adalah hal penting dalam pembelajaran supaya peserta didik dapat menerima materi dengan baik.

Menurut Sardiman dalam bukunya Sinar mengatakan bahwa keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik dan mental yang mempunyai arti berbuat dan berpikir serta keduanya adalah saling berhubungan yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan dalam pembelajaran tidak lain adalah mampu membangun pengetahuannya sendiri atas persoalan yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup> Dalam mendorong peserta didik terlibat aktif terdapat konsep CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) yang mempunyai arti suatu sistem pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental, intelektual dan emosional. Tujuannya adalah memperoleh hasil belajar yang berbentuk dengan perpaduan antar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>15</sup>

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menciptakan terjalannya interaksi antara guru dan sesama peserta didik yang akhirnya menjadikan peserta didik dapat melibatkan kemampuan yang dimilikinya secara optimal. Terdapatnya keaktifan peserta didik merupakan hal mendasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Dari beberapa pengertian keaktifan maka dapat dipahami keaktifan merupakan suatu bentuk kegiatan baik yang bersifat fisik maupun non fisik dari peserta didik dalam

---

<sup>14</sup> Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Sleman: CV. Budi Utama, 2018), 8–9.

<sup>15</sup> Hamzah dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 32.

proses pembelajaran untuk mewujudkan keberhasilan dari proses pembelajaran.

**b. Faktor-Faktor yang dapat Menumbuhkan keaktifan**

Proses belajar tidak akan mengalami keberhasilan apabila tidak adanya keaktifan dalam belajar. Oleh karena itu, menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam belajar sangat penting untuk dilakukan.

Menurut Yamin dalam bukunya I Kadek Suartama, menjelaskan terdapat faktor-faktor yang menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik yaitu:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam menentukan, menetapkan dan memutuskan siswa dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Menekankan pada aspek afektif siswa dalam belajar
- 3) Menciptakan interaksi antar siswa dan guru dalam pembelajaran
- 4) Menumbuhkan kekompakan dalam pembelajaran
- 5) Memberikan kebebasan dan kesempatan kepada siswa untuk berbuat dan mengambil keputusan dalam belajar
- 6) Menyediakan waktu untuk mengatasi masalah personal siswa.<sup>16</sup>

**c. Ciri-Ciri Keaktifan Peserta Didik**

Peserta didik yang mempunyai keaktifan dalam proses pembelajaran dapat dilihat sejauh mana keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana, terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk melihat keaktifan peserta didik dalam belajar meliputi:

- 1) Turut serta dalam mengikuti proses belajarnya
- 2) Terlibat dalam proses memecahkan masalah
- 3) Bertanya kepada temannya atau guru apabila tidak dapat memahami persoalan yang dihadapinya
- 4) Berusaha untuk mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah
- 5) Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan instruksi guru
- 6) Dapat menilai kemampuan yang dimilikinya dan hasil yang diperolehnya
- 7) Melatih diri untuk memecahkan masalah atau soal

---

<sup>16</sup> I Kadek Suartama, *Mobile Ubiquitous Learning: Kajian Pengelolaan Diri dalam Belajar, Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023), 48.

- 8) Menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.<sup>17</sup>

Terdapatnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan persoalan yang mendasar dan penting untuk dipahami dan disadari oleh setiap guru dalam setiap proses pembelajaran. keaktifan ditandai dengan adanya keterlibatan siswa secara optimal baik intelektual, emosional maupun fisik. Dalam hal itu, peserta didik tidak hanya sekedar mendengar, mengamati dan mengikuti. Akan tetapi peserta didik terlibat langsung ketika melakukan proses pembelajaran berupa mencoba, praktek, memperagakan dan mendemosntrasikan sesuatu. Dengan keterlibatan langsung maka peserta didik aktif mengalami dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup>

#### d. Bentuk-Bentuk Keaktifan Peserta Didik

Menurut Slameto, keaktifan belajar peserta didik terdapat dua bentuk yaitu keaktifan psikis dan keaktifan aktif:<sup>19</sup>

- 1) Keaktifan Psikis, belajar menunjukkan adanya jiwa yang aktif. Jiwa tersebut mengolah informasi yang didapat namun tidak hanya menyimpan saja tanpa melakukan perubahan. Keaktifan psikis meliputi:
  - a) Keaktifan Indra, dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik hendaknya berusaha memanfaatkan alat indra dengan sebaik-baiknya. Misalnya: pendengaran dan penglihatan.
  - b) Keaktifan Emosi, peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran senantiasa berusaha untuk menyukai apa yang telah dan akan dipelajarinya dengan senang, gembira, berani dan tenang.
  - c) Keaktifan Akal, dalam pelaksanaan pembelajaran akal harus selalu aktif supaya dapat memahami materi dan dapat menarik kesimpulan dari materi yang telah didapatkan.

---

<sup>17</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 61.

<sup>18</sup> Retna Rizki Amelia dan Benedecta Indah Nugraheni, "Motivasi Belajar, Prestasi Belajar dan Keaktifan Siswa di Kelas ditinjau dari Keikutsertaan Siswa dalam Program Bimbingan Belajar," *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi* 14, no. 2 (2021): 4.

<sup>19</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), 2.

- d) Keaktifan Ingatan, pada proses pembelajaran, peserta didik harus aktif dalam menerima materi pembelajaran dan menyimpan baik materi dimemori otak supaya suatu saat dapat menjelaskan kembali secara teoritis apa yang telah dipelajarinya.
- 2) Keaktifan Fisik, Menurut Teori Thorndike menjelaskan bahwa keaktifan peserta didik dalam belajar menganut hukum *Law of Exercise* yang mempunyai arti belajar membutuhkan latihan-latihan. Adapun bentuk-bentuk keaktifan fisik adalah:
    - a) Membaca. Membaca merupakan suatu aktivitas yang paling sering dilakukan baik dalam masa studi sekolah maupun perguruan tinggi. Dikarenakan membaca adalah pintu dari ilmu pengetahuan. Jadi bukan hanya membaca buku-buku yang berhubungan dengan studi saja melainkan dapat juga buku yang bersifat umum.
    - b) Mencatat. Mencatat atau menulis dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan belajar apabila peserta didik ketika mencatat mempunyai tujuan yaitu dapat berguna ketika dimasa yang akan datang.
    - c) Berdiskusi. Dalam kegiatan berdiskusi terdapat aktivitas belajar yaitu bertanya, mengemukakan pendapat atau saran dan kekompakan. Pada saat pembelajaran dilakukan diskusi, maka dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi dalam diri peserta didik untuk lebih aktif, kreatif dan kritis.
    - d) Mendengar. Mendengar merupakan suatu respon dimana ketika adanya rangsangan suara. Diterimanya gelombang suara oleh indra pendengar bukan berarti si pendengar ini dapat sadar dan memahami apa yang didengar, oleh sebab itu terkadang peserta didik tidak mengerti dan tidak mengingat apa yang didengar. Dalam hal ini akan terjadi keaktifan peserta didik apabila peserta didik dapat mendengar secara aktif dan memahami informasi yang telah diberikan.

Berdasarkan bentuk-bentuk keaktifan peserta didik yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti mengambil beberapa bagian yang digunakan sebagai indikator dalam penelitian ini yaitu mendengarkan, membaca, mencatat dan berdiskusi.

**e. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Keaktifan Peserta Didik**

Keaktifan peserta didik pada dasarnya merupakan respon terhadap rangsangan yang diberikan oleh guru. Maka dari itu, perlunya guru dalam memahami bagaimana cara yang baik dalam memberikan rangsangan supaya peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menciptakan pembelajaran aktif meliputi:

- 1) Melakukan inovasi pembelajaran dengan metode dan media yang menarik.
- 2) Pembelajaran memberikan peserta didik secara individu maupun kelompok.
- 3) Memberikan peserta didik untuk berdiskusi dan tanya jawab.
- 4) Memberikan peserta didik tugas untuk mempelajari bahan materi yang belum jelas.
- 5) Memberikan pembelajaran eksperimen dan praktek secara berkelompok.<sup>20</sup>

Dari hal diatas, peran guru dalam merangsang keaktifan peserta didik sangat dibutuhkan dalam meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan peserta didik. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran monopoli, karena dalam media tersebut pembelajaran memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar secara berkelompok dan memecahkan permasalahan bersama-sama, memberikan kesempatan berdiskusi dan kerja sama sehingga dapat terjalinnya interaksi yang baik antar peserta didik. Dari hal itu berarti penggunaan media pembelajaran monopoli banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, percaya diri, komunikatif sehingga meningkatkan keaktifan peserta didik.

**4. Pembelajaran IPS**

**a. Pengertian Pembelajaran IPS**

Pembelajaran adalah suatu usaha dan usaha yang mengarahkan peserta didik secara aktif dalam membangun pengetahuan. Maka dapat dipahami bahwa garis besar dari pembelajaran adalah sebuah proses. Maksudnya proses dalam memperoleh pengetahuan. Sehingga dapat dipahami apabila individu berproses dalam mendapatkan pengetahuan maka

---

<sup>20</sup> Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2013), 100.

tindakan tersebut dimaknai pembelajaran.<sup>21</sup> Menurut Somantri dalam bukunya Subkhan Rojuli, bahwa pendidikan IPS merupakan penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>22</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat diartikan suatu mata pelajaran yang diintegrasikan dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan untuk kepentingan pendidikan di sekolah. Sebagai suatu mata pelajaran yang berisi perpaduan dari berbagai ilmu sosial sehingga dikatakan pembelajaran terpadu yang memungkinkan tidak begitu dapat terlihat adanya batas dari masing-masing disiplin ilmu sosial.<sup>23</sup> Pada tingkat SMP/MTs mata pelajaran IPS meliputi materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui pembelajaran IPS diharapkan peserta didik menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab dan warga yang cinta damai.<sup>24</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran IPS adalah suatu ilmu yang berisi perpaduan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yang materinya mencakup Geografi, Sosiologi, Ekonomi dan Sejarah. IPS pada dasarnya mempelajari mengenai manusia dan lingkungannya.

#### **b. Tujuan Pembelajaran IPS**

Pembelajaran IPS bertujuan untuk membekali peserta didik supaya dapat menjadi warga negara yang baik dan dapat membuat keputusan secara rasional dari informasi publik dan umum dari masyarakat yang mempunyai budaya yang beragam. Tujuan dari mempelajari IPS adalah untuk menunjang kompetensi manusia yang meliputi pengetahuan, intelektual dan karakter yang perlukan peserta didik ketika terjun dalam masyarakat. Membentuk kompetensi warga negara adalah tujuan utama, NCSS menekankan pentingnya mendidik peserta didik pada nilai-nilai demokrasi dan

---

<sup>21</sup> Agung Dwi Bahtiar El Rizaq, *Perencanaan Pembelajaran IPS, Panduan Praktis untuk Pendidik* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2021), 4–5.

<sup>22</sup> Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS* (Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera, 2016), 5–6.

<sup>23</sup> Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 15.

<sup>24</sup> Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah*, 17.

mengharuskan warga negara memiliki pengetahuan supaya dapat mengambil keputusan dan memecahkan masalah.<sup>25</sup>

**C. Penelitian Terdahulu**

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan	Referensi
1.	Sri Vinodhini, Julius Fusic dan Bhagyalakshmi.	Pendekatan Smart Board Dalam Pembelajaran Matematika Teknik Kursus	Persamaannya yaitu pembelajaran terpusat pada siswa dengan bantuan media inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan serta keaktifan siswa di kelas.	Dalam jurnal tersebut memberikan media inovatif berupa smart board pada pembelajaran matematika, namun pada penelitian ini menerapkan penggunaan media berupa permainan monopoli di pembelajaran IPS.	(Jurnal scopus)  Jurnal Transformasi pendidikan teknik, Volume 34 edisi khusus. Tahun 2021.
2.	Made Ayu Diah Permata Riskiani dan I Gusti Agung Ayu Wulandari	Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial pada Muatan Materi IPS.	Persamaan jurnal penelitian yang ditulis oleh Made Ayu Diah Permata Riskiani dan I Gusti Agung Ayu Wulandari dengan penelitian penulis adalah yaitu sama-sama	Perbedaannya adalah jurnal yang ditulis oleh Made Ayu Diah Riskiani dan I Gusti Agung Ayu Wulandari bertujuan mengembangkan media permainan monopoli berbasis karakter dengan tujuan untuk	(Jurnal Sinta 4)  Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 13, No 01 Tahun 2022.

<sup>25</sup> Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS Pengembangan Standar Proses Pembelajaran IPS di Sekolah/Madrasah*, 18–19.

			<p>menggunakan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran IPS untuk menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan .</p>	<p>mengetahui rancang bangun model permainan monopoli berbasis karakter peduli sosial saja dan mengetahui kelayakan model pembelajaran monopoli. Sedangkan penelitian penulis membahas tentang penggunaan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan keaktifan peserta didik untuk bisa bekerja sama, tanggung jawab, komunikasi, menghargai pendapat dan berdiskusi. Selain itu penelitian penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif.</p>	
3.	M. Taufik Qurohm	Pengembangan Aplikasi	Persamaannya jurnal tersebut dengan skripsi	Jurnal tersebut meneliti tentang model	(Jurnal sinta 4)

	an, Muchamad Sobri Sungkar dan Taufiq Abidin	Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Android	ini adalah sama-sama menggunakan media yang interaktif untuk diterapkan pada pembelajaran dan bertujuan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.	pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran matematika dan menggunakan metode kuantitatif dan bertujuan untuk mengetahui hasil dari diterapkannya model pembelajaran android dalam pembelajaran matematika. Sedangkan dalam skripsi penelitian ini, penulis meneliti tentang penggunaan media monopoli dimana bertujuan untuk mengetahui hasil implementasi media monopoli yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik.	Jurnal Pedagogik, Vol 6, No 2 Tahun 2019
4.	Alfauziyah Rahmadani, Andy Ariyanto,	Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan	Persamaan jurnal penelitian dari Alfauziyah Rahmadani, dkk dengan penelitian	Perbedaan jurnal penelitian Alfauziyah Rahmadani, dkk dalam jurnalnya membahas penerapan	(Jurnal Sinta 4)  Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra

	Nafiah nur Shofia Rohmah , Yulia Maftuhas, Hidayati , Anatri Desstyah	n Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar	penulis memiliki persamaan sama-sama menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran.	media permainan monopoli pada pelajaran IPA kelas 5 di SD Negeri Pabelan 03 dan bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan dan menumbuhkan sikap kritis, aktif, semangat dan kepedulian siswa. Sedangkan dalam penelitian skripsi ini membahas penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada jenjang MTs dengan tujuan mengetahui penggunaan, respon peserta didik dan faktor pendukung serta penghambat media.	Bakti, Volume 10, No 1, Tahun 2023.
5.	Puji Astuti	Peningkatan	Persamaannya sama-sama	Perbedaannya dalam jurnal	(Jurnal Sinta 3)

		<p>Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Melalui Media Komik Berbahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII MTs</p>	<p>menggunakan media yang inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.</p>	<p>penelitian Puji Astuti membahas penerapan media komik dalam meningkatkan kemampuan membaca pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan dalam penelitian skripsi ini penulis membahas penggunaan media monopoli untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.</p>	<p>Perspektif Ilmu Pendidikan, Vol 32 No 1 Tahun 2018</p>
6.	<p>Gaya Mentari dan Suhirman</p>	<p>Pengembangan Media Papan Maripoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPiP Daarul Jannah Cibinong</p>	<p>Persamaannya yaitu sama-sama memanfaatkan media monopoli yang mengubah pembelajaran dengan permainan namun dalam permainan termuat materi yang dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam</p>	<p>Perbedaannya yaitu dalam jurnal tersebut meneliti pembelajaran eksperimental media monopoli yang dan memberikan dampak positif bagi peserta didik yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.</p>	<p>(Jurnal Sinta 4)  Indonesia Journal of Social Science Education . Volume 3, No 1, Januari 2021</p>

			memahami materi dan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.	Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu meneliti penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 dan mengetahui respon dari peserta didik atas diterapkannya media monopoli dalam pembelajaran IPS.	
7.	Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi dan Nur Hasanah	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong	Persamaannya yaitu mengimple mentasikan media pembelajaran permainan monopoli dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, interaktif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.	Perbedaannya yaitu dalam jurnal penelitian tersebut bertujuan mengetahui kelayakan produk hasil pengembangan media permainan monopoli dan diimplementasikan pembelajaran tingkat SD. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti mendeskripsika	(Jurnal Sinta 4) Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Volume 6, Nomor 3, November 2021

				n hasil penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran IPS serta respon dari peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli.	
8.	Kadek Desyawati, Maria Goreti Rini Kristiantari dan I Gusti Agung Oka Negara	Media Permainan Monopoli Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	Persamaannya yaitu dalam pembelajaran menerapkan media pembelajaran yaitu media permainan monopoli dengan tujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menjadikan proses belajar sambil bermain.	Perbedaannya yaitu dalam jurnal tersebut media monopoli yang diterapkan berbasis <i>Problem Based Learning</i> yaitu suatu pendekatan yang memberikan suatu permasalahan kemudian dipecahkan bersama. Penelitian tersebut menggunakan teknik analisis statistic deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan dalam penelitian ini media monopoli untuk meningkatkan	(Jurnal Sinta 2)  Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol 5, No 2, Tahun 2021

				keaktifan peserta didik dan materi dikemas dalam pertanyaan dalam pembelajaran IPS dan penelitian ini menggunakan metode kualitatif.	
9.	Dessy Triana Relita dan Karnia	Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung	Persamaannya yaitu memanfaatkan media monopoli dalam pembelajaran IPS dengan tujuan menjadikan pembelajaran yang aktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	Perbedaannya yaitu dalam jurnal tersebut meneliti pengaruh penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPS dengan metode kuantitatif pendekatan quasi experiment. Sedangkan dalam penelitian ini meneliti bagaimana penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPS dan mengetahui hasil dari penggunaan media	(Jurnal Sinta 4)  JURKAM I: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Volume 6, No 2, 2021

				pembelajaran monopoli.	
10.	Muhammad Rinov Cuhanzriansyah, Fahmi Rizal, Dedy Irfan dan Rijal Abdullah	Pengembangan Media Aplikasi Permainan Monopoli Mata Pelajaran MIPA (MOMIPA) Berbasis Teknologi Android di Sekolah Menengah Kejuruan	Persamaannya sama-sama menerapkan media inovatif permainan monopoli dalam proses pembelajaran	Perbedaannya yaitu dalam jurnal tersebut mengembangkan permainan monopoli dengan teknologi android dan jurnal tersebut mendeskripsikan kevalidan dari adanya monopoli berbasis android sehingga layak untuk digunakan. Sedangkan dalam penelitian ini menjelaskan bagaimana cara menggunakan media dan meningkatkan keaktifan siswa setelah digunakan media monopoli.	(Jurnal Sinta 4) JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), Vol 7, No 2, Tahun 2022

#### **D. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran IPS mempunyai tujuan untuk memberi bekal kepada peserta didik supaya mempunyai daya kreatif, dapat berpikir kritis dan keterampilan sosial sehingga dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya. Namun dalam pelaksanaannya masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS dimana belum bisa meningkatkan keaktifan peserta didik yang selama ini guru hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah. Sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi menjenuhkan dan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.

Maka dari itu perlunya solusi untuk mengatasi permasalahan pada peserta didik yang sulit dalam memahami materi yaitu dengan guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan yaitu media permainan monopoli. Dengan adanya media pembelajaran IPS seperti monopoli maka akan merubah suasana pembelajaran IPS kelas yang asik dan menyenangkan karena dapat belajar sambil bermain. Selain itu, dengan media monopoli ini bukan hanya memberikan pengetahuan saja akan tetapi akan memberikan stimulus kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, kerja sama, jujur, sportivitas, kekompakan antar tim dan terjalin interaksi antar peserta didik dikarenakan permainan monopoli terdapat aturan dan persaingan antar kelompok.

Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli, keaktifan dan motivasi belajar IPS peserta didik bisa tumbuh ketika pembelajaran berkelompok dengan berbantuan media permainan monopoli. Oleh sebab itu guru menggunakan media monopoli dalam pembelajaran IPS untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, mengenai penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus, maka dapat dirumuskan kerangka berpikir yang digambarkan dalam bagan berikut ini:

**Gambar 2.1. Kerangka Berfikir**

