

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Objek Penelitian

MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus merupakan madrasah yang didirikan untuk mengembangkan dan membangun sarana pendidikan sekolah menengah pertama di Desa Honggosoco, Jekulo, Kudus dan termasuk yayasan Hasyim Asy'ari Kudus. Yayasan Hasyim Asy'ari memiliki 8 madrasah diantaranya:

- a. SMP NU Hasyim Asy'ari di Nganguk Wali Kecamatan Kota
- b. SMA NU Hasyim Asy'ari di Plati Kidul Kecamatan Kota
- c. MTs dan MA NU Hasyim Asy'ari 01 di Sunggingan
- d. SMK NU Hasyim Asy'ari 02 di Mlati
- e. MTs, MA dan SMK NU Hasyim Asy'ari 02 di Karang Malang
- f. MTs dan MA NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus di Honggosoco.

Madrasah ini berdiri pada Senin Pahing/20 Mei 1983, MTs. NU Hasyim Asy'ari 03 Honggosoco Jekulo Kudus. Berikut ini struktur organisasi yang telah meresmikan MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus:

- a. Ketua : Drs. H. M. Jamilun
- b. Wakil ketua : Drs. H. Sonhadji
- c. Sekretaris : Drs. Chandziq Zainul Ulum
- d. Wakil sekretaris : Drs. Abdullah Zaini
- e. Bendahara : Daenuri BA
- f. Wakil bendahara : Maksum
- g. Anggota : Drs. Sayuthi Nafi'
Nor Cholis BA

Kemudian yayasan membentuk panitia pendiri diantaranya:

- a. K. H. Maslihan
- b. H. Achwan
- c. Moh. Shochib
- d. S. Muhyiddin
- e. Drs. Ahmad Sururi
- f. H. Achmad
- g. K. Yacub
- h. Abdul Jalil
- i. Maturi

MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus mulai dipergunakan untuk kegiatan belajar mengajar pada tahun 1983/1984. Mulai berdirinya MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Honggosoco Jekulo Kudus sampai sekarang sudah mengalami 5 kali pergantian Kepala Madrasah, yaitu:

- a. Bapak Drs. Maftukin
- b. Bapak H. Achmad
- c. Bapak H. Mukasim
- d. Bapak Drs. H. Slamet
- e. Ibu Dra. Hj. Khayatun

Latar belakang didirikannya MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus adalah sebagai berikut:

- a. Sebagaimana tercantum dalam pembukaan UUD 1945 Alenia ke-4, bahwa salah satu tujuan Negara Indonesia adalah mencerdaskan bangsa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, tentu tidak hanya menjadi tugas pemerintah saja, akan tetapi tugas dan kewajiban seluruh bangsa Indonesia, termasuk Lembaga Pendidikan Ma'arif NU cabang Kudus.
- b. Karena mengajarkan Ajaran Islam Ahlussunnah Waljamaah adalah merupakan kewajiban, terutama dalam rangka pengembangan agama Islam, maka perlu didirikan Lembaga Pendidikan yang banyak mengajarkan Pengetahuan Agama dalam hal ini adalah Madrasah.
- c. Menyadari bahwa Lembaga Pendidikan tingkat Pertama SLTP/MTs di wilayah kecamatan Jekulo, belum ada Lembaga Pendidikan Tingkat SLTP/MTs dan tidak mungkin lulusan SD/MI yang ada dapat ditampung oleh Lembaga Pendidikan yang ada, maka dipandang
- d. Tujuan didirikannya lembaga pendidikan tingkat SLTP/MTs yaitu dapat memberikan kesempatan belajar bagi masyarakat setempat yang telah tamat SD/MI.
- e. Adanya dorongan semangat tinggi oleh tamatan SD/MI untuk melanjutkan jenjang SLTP/MTs sehingga perlu didirikannya Lembaga Pendidikan tingkat SLTP.

Penduduk sekitar MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus adalah penduduk yang tergolong memiliki ekonomi rendah maka diperlukan upaya untuk memberikan kesempatan pendidikan bagi masyarakat yang kurang mampu, terutama bagi masyarakat yang mempunyai keinginan tinggi untuk melanjutkan pendidikan. Maka dari itu didirikanlah Lembaga Pendidikan tingkat SLTP/MTS yang diberi nama "MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus."

2. Letak Geografis

Secara geografis, MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus berada di Dukuh Gerbongan, Desa Honggosoco RT. 5/ RW. 1 Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, kode pos 59382 telp. (0291) 4253302, yang menempati tanah wakaf No. 1263 dan 1442 dari Bapak S. Djono bin Asmonjali seluas 1319 M² desa Honggosoco IPB/IMB 1642.2/368/25.03/2011

Adapun batasan pendidikan MTs NU Hasyim Asy'ari 03 diantaranya:

- a. Sebelah Barat : berbatasan dengan rumah penduduk warga Desa Honggosoco
- b. Sebelah Timur : Berbatasan dengan sungai
- c. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Jalan Raya Desa Honggosoco
- d. Sebelah Utara : Berbatasan dengan MA NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus.

Berdasarkan letaknya, MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus memiliki tempat yang strategis dikarenakan terletak di pinggir jalan Desa Honggosoco yang mudah dijangkau oleh angkutan dan dapat dilalui kendaraan umum. Selain itu, MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus mengalami perkembangan cukup pesat dari tahun ke tahun baik dari segi kualitas dan kuantitasnya.

3. Visi, Misi dan Tujuan

MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus sebagai madrasah yang bernuansa Islam memiliki Visi sebagai berikut: *“Unggul dalam prestasi, luhur dalam berbudi, ikhlas dalam mengabdikan.”*

Selain itu MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki misi yaitu:

- a. Mengantarkan peserta didik mampu dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.
- b. Membentuk peserta didik berakhlakul karimah, berlandaskan akidah Ahlul sunnah Waljama'ah.
- c. Membentuk insan madrasah berkepribadian jujur dan tanpa pamrih.

Berdasarkan visi dan misi di atas, maka MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus juga memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Aktif (PAKEM, Saintifik dan Penilaian Autentik).
- b. Mengembangkan potensi akademik, minat dan bakat siswa melalui layanan bimbingan dan konseling dan kegiatan ekstrakurikuler.

- c. Membiasakan perilaku Islami dilingkungan madrasah.
- d. Meningkatkan prestasi Akademik siswa di semua bidang studi pelajaran.
- e. Meningkatkan prestasi Akademik siswa di bidang seni dan olahraga lewat kejuaraan dan kompetisi.

4. Sumber Dana

Sumber dana untuk membangun gedung Madrasah Tsanwiyah NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus diperoleh dari:

- a. Bantuan dari pemerintah
- b. Pengurus Madrasah
- c. Bantuan dari para dermawan yang tidak mengikat

5. Sarana dan Prasarana Madrasah

MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus merupakan sebuah lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan Yayasan LP Ma'arif yang independen. Terdapat sarana dan prasarana penunjang menjadi salah satu faktor yang dapat menarik calon peserta didik untuk menuntut ilmu di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus. Sarana dan prasarana yang ada meliputi: 13 ruang kelas, 1 ruang kepala madrasah, 1 ruang TU, 1 ruang guru, 2 ruang UKS, 1 ruang BK, 1 ruang pemajangan hasil karya, 1 ruang perpustakaan, 1 laboratorium komputer, 1 ruang osis, 1 koperasi, 1 musholla, 7 toilet peserta didik, 1 toilet guru, 1 gudang penyimpanan.

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Pintar dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara yang diperoleh peneliti, dalam pembelajaran IPS Kelas VII guru menggunakan media monopoli pintar dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Jadi melalui media pembelajaran monopoli peserta didik dapat belajar untuk aktif dan bisa berdiskusi dengan baik pada kelompoknya.

Keaktifan dalam pembelajaran sangat penting untuk ditingkatkan supaya peserta didik tidak hanya mendengarkan saja akan tetapi peserta didik bisa belajar untuk aktif dan menjalin interaksi yang baik dengan sesama temannya. Hal itu supaya ketika di dalam masyarakat peserta didik mampu menjalin interaksi yang baik. Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli juga akan berdampak pada kondisi kelas yang semula menjenuhkan menjadi menyenangkan.

Terdapatnya kejenuhan pada pelaksanaan pembelajaran dan kurangnya peserta didik dalam menjalin kerja sama, berdiskusi, komunikasi dan kekompakan pada peserta didik di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus dapat dilihat dari kurangnya peserta didik dalam berinteraksi dengan teman lainnya, sikap saling kerja sama ketika kegiatan dan tidak percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Hal tersebut senada dengan yang dikatakan oleh Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I sebagai guru IPS Kelas VII sebagai berikut:

“Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak memiliki motivasi untuk belajar IPS dalam proses pembelajaran peserta didik merasa jenuh dan bosan. Terdapat peserta didik yang mengobrol dengan temannya, melamun bahkan mengantuk. Selain itu terdapat peserta didik yang kurang dalam menjalin interaksi dan tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya.”¹

Berdasarkan wawancara dengan kepala madrasah bahwa MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus, Madrasah menerapkan Kurikulum 2013 dimana pembelajaran sudah mengalami perkembangan yang semula terpusat pada guru sekarang beralih berpusat pada peserta didik atau *student centered* dengan berbantuan media pembelajaran.

Senada dengan hal tersebut, guru di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus menerapkan metode pembelajaran inovatif dengan media yang beragam. Seperti yang dijelaskan oleh Ibu Dra. Hj. Khayatun, S.Pd sebagai Kepala Madrasah:

“Alhamdulillah mbak. beberapa guru disini sudah menggunakan media dan metode pembelajaran yang beragam. Jadi guru tidak hanya berceramah saja melainkan menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Saya sebagai kepala madrasah selalu memberikan arahan kepada para guru supaya selalu melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dan saya memberi kebebasan kepada guru disini untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kondisi peserta didik”²

¹ Siti Musfiroh, wawancara oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 2, transkrip.

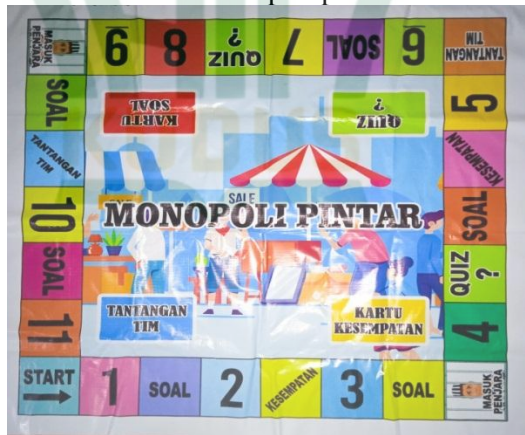
² Khayatun, wawancara oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 1, transkrip.

Mengingat pentingnya guru dalam menjadikan pembelajaran yang aktif dan menarik bagi peserta didik, maka guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran. Seperti halnya media pembelajaran monopoli pintar dalam pembelajaran IPS yang memiliki tujuan supaya pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru (*teacher centered*) melainkan adanya kesempatan untuk peserta didik dalam meningkatkan keaktifan peserta didik

Hal tersebut sesuai dengan penjelasan dari Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I selaku guru IPS. Berikut penjelasan Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I memilih menggunakan media monopoli dalam pembelajaran IPS:

“Menurut saya, media pembelajaran monopoli pintar sangat cocok diterapkan di Kelas VII. Dikarenakan kelas VII memiliki karakter masih suka bermain. Selain itu, dalam permainan monopoli ini dilakukan secara berkelompok dan terdapat persaingan antar kelompok dimana materi dikemas dengan soal dan hal tersebut dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik supaya kelompok mereka menjadi pemenang dan mendapat hadiah.”³

Bentuk permainan monopoli dalam pembelajaran IPS di kelas VII MTs NU Hasyim Asy’ari 03 Kudus yaitu monopoli pintar. Berikut bentuk dari monopoli pintar tersebut:



Gambar 4.1 Bentuk Media Permainan Monopoli Pintar

³ Siti Musfiroh, wawancara oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 2, transkrip.



Gambar 4.2 Komponen Media Permainan Monopoli Pintar

Penggunaan media pembelajaran monopoli pintar tidak diterapkan dalam setiap pertemuan. Terkadang hanya sekali dalam satu tema pembelajaran. Dalam penerapannya disesuaikan sesuai dengan kondisi peserta didik dan disesuaikan dengan materi. Senada dengan hal tersebut Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I menjelaskan “Media monopoli pintar ini biasanya saya terapkan sekali atau dua kali dalam satu tema dan disesuaikan dengan materi pembelajarannya. Hal ini saya juga kombinasikan dengan media pembelajaran yang lain supaya peserta didik tidak merasa bosan dengan media monopoli ini”⁴

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam pembelajaran IPS kelas VII di MTs NU Hasyim Asy’ari 03 Kudus, terdapat langkah-langkah yang dilakukan Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I dalam proses pembelajaran yang dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Perencanaan Pembelajaran

Tahap perencanaan merupakan tahap yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam menggunakan media pembelajaran monopoli guru tentunya membutuhkan persiapan supaya pembelajaran dapat berjalan dengan terstruktur sesuai rencana.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I selaku guru IPS menjelaskan bahwa, “Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, terlebih dulu saya membuat RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) dan menyiapkan media pembelajaran yang akan saya gunakan.

⁴ Siti Musfiroh, wawancara oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 2, transkrip.

Supaya pembelajaran dapat berjalan dengan terarah dan terstruktur.”⁵

Perencanaan merupakan hal yang penting sebelum proses pembelajaran. Dalam perencanaan guru membuat RPP yang bertujuan untuk dijadikan pedoman selama proses KBM (kegiatan belajar mengajar) bagi guru IPS.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap pembelajaran, guru melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM) sesuai yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Berdasarkan hasil observasi peneliti ketika proses pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus, terdapat tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, guru mengucapkan salam kemudian meminta peserta didik untuk berdo'a untuk memulai pembelajaran. Kemudian guru bertanya tentang kabar peserta didik dan melaksanakan absensi.

Setelah itu, pendidik menjelaskan kembali materi pada pertemuan sebelumnya untuk mengingatkan kembali materi sebelumnya. Selanjutnya guru menjabarkan Kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran serta memberitahukan bahwasannya pembelajaran hari itu menggunakan media pembelajaran monopoli dengan dibentuk kelompok.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan dan memberi gambaran materi pembelajaran yaitu mengenai kegiatan ekonomi serta guru memberikan penguatan materi dengan mengaitkan contoh-contoh kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dilakukan dengan guru menjelaskan materi secara singkat dan tanya jawab kemudian baru diberikan media pembelajaran.

Kemudian, peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok. Tujuannya supaya terjalin interaksi yang baik antar peserta didik dan berlatih untuk berdiskusi dalam mendalami materi dengan teman kelompoknya.

⁵ Siti Musfiroh, wawancara oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 2., transkrip.

Pembagian kelompok peserta didik dipilih secara acak supaya tidak bisa memilih-milih teman.

Kalimat tersebut senada dengan ungkapan dari Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I yaitu, “Pada pembagian kelompoknya saya lakukan secara acak dengan cara berhitung supaya peserta didik tidak bisa memilih-milih teman untuk dijadikan kelompoknya.”⁶

Pada langkah ini, Peserta didik menyimak penjelasan dari guru terkait materi. Peserta didik mengajukan pertanyaan mengenai materi yang telah disajikan. Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok terdapat perwakilan untuk melempar dadu dan menjalankan pion sesuai angka yang didapat pada dadu. Kemudian melakukan sesuai instruksi dipetak yang ditempati pada pion. 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. 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. Apabila pemain berhenti pada petak kesempatan maka pemain mengambil kertas kotak kesempatan. Kemudian apabila pion berhenti dipetak tantangan tim maka pemain mengambil kertas kotak tantangan tim dan melakukan instruksi sesuai isi kertas yang diambil. Apabila pemain berhenti di petak masuk penjara maka pemain tidak boleh main kecuali dia mendapatkan angka 6 di dadu. 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. 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.

⁶ Siti Musfiroh, wawancara oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 2, transkrip.

Ketika permainan berlangsung dan terdapat pemain yang berhenti dipetak quiz atau soal kemudian menjawabnya maka kelompok lain dipersilahkan untuk menyanggah jawaban kelompok tersebut sesuai dengan hasil diskusi yang oleh anggota kelompoknya. Setelah itu guru baru memberikan penguatan materi dengan menjelaskannya kembali dan peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya apabila masih terdapat ketidakfahaman pada materi tersebut. Menurut pendapat Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I peserta didik melakukan perintah guru dengan baik dan permainan monopoli ini dapat membantu pembelajaran menjadi kreatif, aktif, menyenangkan dan meningkatkan antusias belajar peserta didik. Sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, pembelajaran dengan menggunakan media monopoli ini diakhiri dengan memberikan reward atau hadiah kepada kelompok yang telah berhasil mengumpulkan poin tertinggi. Hal ini bertujuan supaya peserta didik merasa pembelajaran IPS yang telah dilakukan berkesan. Setelah pembelajaran selesai maka guru memberikan motivasi dan memberitahukan materi yang akan datang.

c. Evaluasi

Evaluasi dalam pembelajaran IPS menggunakan media monopoli dilakukan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung dengan cara mengamati. Hal yang dinilai adalah kinerja kerja sama, kekompakan, interaksi, berdiskusi dan komunikasi dalam menjawab pertanyaan dalam pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti ketika mengikuti pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran monopoli, peneliti mendapatkan data bahwa dalam pembelajaran menggunakan media monopoli dimulai dari perencanaan, pelaksanaan evaluasi dan penutup. Selama proses pembelajaran menggunakan media monopoli memberikan dampak yang baik kepada peserta didik dimana peserta didik dapat belajar untuk aktif, berdiskusi dan kerja sama ketika pemain mendapat kartu soal atau quiz. Pembelajaran monopoli terdapat persaingan antar kelompok sehingga setiap kelompoknya harus berdiskusi dengan baik dan aktif supaya menjadi pemenang dalam permainan dan

mendapat hadiah. Sehingga secara tidak langsung peserta didik dapat belajar kerja sama, aktif berdiskusi dan saling kompak untuk menyelesaikan misi yang didapat. Hal tersebutlah keaktifan peserta didik akan meningkat.

2. Respon Peserta Didik Pada Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS di MTs NU hasyim Asy'ari 03 Kudus.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu pentingnya memilih media pembelajaran yang tepat dengan disesuaikan dengan kondisi peserta didik seperti media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS menunjukkan respon yang baik dan antusias dari peserta didik dalam memainkan permainan monopoli. Hal tersebut dapat juga dilihat dari perilaku peserta didik ketika bermain monopoli tingkat keaktifan peserta didik dalam berdiskusi dengan anggota kelompoknya terjalin dengan baik. Dengan kata lain media monopoli memberikan dampak yang baik bagi peserta didik yaitu peserta didik dapat aktif berdiskusi dalam menyelesaikan misi yang didapat pemain.

Hal tersebut senada dengan penjelasan oleh Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I selaku guru IPS:

“Dari peserta didik merespon dengan baik dan lebih antusias dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat ketika proses pembelajaran dengan media monopoli peserta didik lebih aktif dengan cara bekerja sama, berinteraksi dan berdiskusi dengan kelompoknya. Jadi pembelajaran dengan media monopoli bukan hanya mengasah pengetahuan anak akan tetapi mengasah keterampilan dan keaktifan dalam diri peserta didik.”⁷

Media permainan monopoli merupakan suatu permainan yang dapat mengasah keterampilan kerja sama, berdiskusi, komunikasi, menghargai pendapat dan tanggung jawab dan

⁷ Siti Musfiroh, wawancara, oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 2, transkrip.

menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Dikarenakan media monopoli diterapkan dengan kelompok sehingga mendorong peserta didik untuk melakukan interaksi secara langsung dengan temannya dan bekerja sama. Sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung ketika proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara oleh peneliti dengan peserta didik kelas VII A mengenai respon peserta didik kelas VII A pada pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran monopoli pintar, peserta didik merasa senang karena guru menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik yaitu menggunakan permainan monopoli. Permainan monopoli ini peserta didik dapat belajar sambil bermain. Jadi tidak menghilangkan kodrat anak-anak untuk bermain namun tidak meninggalkan kewajibannya untuk belajar. Sehingga guru dapat mengintegrasikan pembelajaran dengan media pembelajaran berupa permainan.

Respon peserta didik, Jihan Firdaus salah satu peserta didik kelas VII A menjelaskan “Pembelajaran menjadi lebih seru kak. Dengan media monopoli selain kita diajak untuk bermain tetapi kita tetap belajar. Jadi lebih seru aja kak nggak bikin mengantuk dan saya ingin cepat-cepat hari kamis kak supaya bisa belajar dan bermain monopoli.”⁸

Kemudian, peserta didik lain merespon tentang kegiatan belajar mengajar mengenai implementasi media pembelajaran monopoli pintar dalam pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy’ari 03 Kudus, Intan Nur Aeni peserta didik kelas VII A menyatakan, “Suasana pembelajaran IPS menjadi seru kak. Apalagi di dalam permainan kan bukan hanya petak soal dan quiz saja tetapi ada petak tantangan kak. Kalo pas berhenti dipetak tantangan malah lebih seru kak. Karena anggota kelompok harus melakukan secara kompak tantangan yang diambil dari kertas yang telah disediakan.”⁹

Penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pelajaran IPS dapat juga menumbuhkan karakter peserta didik seperti diskusi, terjalinnya interaksi antar peserta didik, komunikasi dan menghargai pendapat orang lain serta mengembangkan kerja sama supaya dapat memenangkan

⁸ Jihan Firdaus, wawancara oleh peneliti, 2 Februari, 2023, wawancara 3, transkrip.

⁹ Intan Nur Aeni, wawancara oleh peneliti, 2 Februari, 2023, wawancara 4, transkrip.

permainan. Seperti yang diungkapkan oleh Aira Ayu Ramadhani, selaku peserta didik kelas VII A menyatakan “Media permainan monopoli ini dimainkan secara berkelompok kak. Sehingga peserta didik dituntut untuk dapat bekerja sama dan berdiskusi ketika pemain mendapatkan kartu pertanyaan dan quiz”¹⁰

Kemudian Akbar Rizky Maulana peserta didik kelas VII A juga menyatakan “Saya merasa semangat dalam belajar jika menggunakan media pembelajaran monopoli karena menarik dan tidak merasa bosan belajar jika menggunakan permainan monopoli.”¹¹ Begitu pula dengan Muhammad Irkham Maulana peserta didik kelas VII A menyatakan “Saya lebih suka ketika pembelajaran menggunakan media yang bervariasi seperti media monopoli ini kak. Karena jika pembelajaran yang begitu-begitu saja membuat siswa jenuh kak apalagi pelajaran IPS dikelas kami kan dijani pelajaran terakhir kak.”¹² Selanjutnya Siti Nur Khalimah juga mengatakan bahwa “pembelajaran dengan monopoli sangat seru dan tidak membosankan. Jadi kita tidak hanya bermain saja melainkan terdapat misi yang harus diselesaikan sehingga setiap anggota kelompok harus aktif dan bekerja sama dalam menyelesaikan misi yang didapat supaya menjadi pemenang.”¹³

Penggunaan media pembelajaran monopoli, peserta didik lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran dari pada pembelajaran dengan metode konvensional yang hanya mendengarkan penjelasan guru saja. Akan tetapi melalui metode pembelajaran permainan monopoli peserta didik dapat berinteraksi, berdiskusi dan aktif dengan anggota kelompoknya dengan perasaan yang senang. Terdapat banyak hal yang peserta didik dapatkan melalui pembelajaran IPS menggunakan media monopoli salah satunya adalah peserta didik menjadi aktif berdiskusi dan bisa berinteraksi dengan baik. Dikarenakan dalam permainan monopoli terdapat aturan dan tujuan akhir adalah meraih kemenangan jadi terdapat persaingan antar kelompok yang menjadikan setiap anggota kelompoknya harus aktif dalam

¹⁰Aira Ayu Ramadhani, wawancara oleh peneliti, 2 Februari, 2023, wawancara 5, transkrip.

¹¹Akbar Rizky Maulana, wawancara oleh peneliti, 2 Februari, 2023, wawancara 6, transkrip.

¹² Muhammad Irkham Maulana, wawancara oleh peneliti, 2 Februari, 2023, wawancara 7, transkrip.

¹³ Siti Nur Khalimah, wawancara oleh peneliti, 2 Februari, 2023, wawancara 8, transkrip.

berdiskusi supaya dapat menyelesaikan misi dan menjadi pemenang dalam permainan.

Namun Penggunaan media pembelajaran monopoli tidak terlepas dari adanya hambatan. Berdasarkan wawancara oleh peneliti, mendapat data adanya hambatan dalam penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran IPS meliputi ada beberapa peserta didik yang kurang percaya diri dan masih malu untuk mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi dengan kelompoknya sehingga pada saat permainan dan mendapat petak quiz atau soal dalam kelompok tersebut hanya beberapa peserta didik saja yang ikut andil dan berpikir.

Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Danish Fatin Sahira peserta didik kelas VII A menyatakan “menurut saya, permainan monopoli memang pembelajaran yang sangat seru kak dan menyenangkan. Akan tetapi ketika kelompok saya mendapatkan quiz atau soal saya tidak ikut dalam menjawab kak karena saya kurang paham dengan materinya.”¹⁴ Selain itu Muhammad Riski Syafi’i peserta didik kelas VII A mengungkapkan “permainan monopoli seru kak karna kita jarang belajar bisa sambil bermain kayak waktu itu dan apabila pion berhenti dipetak quiz atau soal maka yang menjawab temanku kak karena aku kurang faham dengan jawabannya.”¹⁵ Hal tersebut disebabkan kurangnya kesadaran peserta didik akan tanggung jawab dalam berkelompok dan hanya mengandalkan salah satu temannya untuk berpikir dan menjawab pertanyaan.

Gebi Soraya selaku peserta didik kelas VII A yang menyatakan “saya tidak berani ikut berdiskusi dan mengungkapkan pendapat saya kak, karena saya takut jawaban saya salah. Maka saya memilih untuk diam aja kak.”¹⁶ Selanjutnya Naila Himmatil Ulya peserta didik kelas VII A menyatakan “permainan monopoli bagus sih kak, tapi ketika sesi diskusi saya takut mengungkapkan pendapat saya dan saya tidak percaya diri dalam memberikan pendapat dalam kelompok saya kak.”¹⁷

¹⁴ Danish Fatin Sahira, wawancara oleh peneliti, 22 Mei, 2023, wawancara 9, transkrip.

¹⁵ Muhammad Riski Syafi’i, wawancara oleh peneliti, 22 Mei, 2023, wawancara 10, transkrip.

¹⁶ Gebi Soraya, wawancara oleh peneliti, 22 Mei, 2023, wawancara 11, transkrip.

¹⁷ Naila Himmatil Ulya, wawancara oleh peneliti, 22 Mei 2023, wawancara 12, transkrip.

Namun dengan adanya hambatan seperti masih terdapatnya peserta didik yang pasif, ketika permainan dan ketika guru menilai setiap kelompok maka guru memberikan semangat dan pendekatan kepada setiap kelompok yang masih terdapat peserta didik yang tidak aktif untuk bisa saling bekerja sama dan berdiskusi supaya kelompoknya menjadi pemenang dan akan mendapat hadiah. Untuk itu peserta didik tersebut mulai belajar untuk bisa berani berdiskusi dengan anggota kelompoknya.

3. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Dalam meningkatkan keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus

Penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran tentunya telah dipertimbangkan dengan disesuaikan kondisi peserta didik, sarana prasarana, materi, dan kebutuhan. Dengan berbagai pertimbangan tersebut, guru menerapkan media pembelajaran monopoli pintar dalam pembelajaran IPS. Media pembelajaran permainan monopoli pintar sangat efektif dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran terdapat nilai lebih daripada hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah saja.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I sebagai guru IPS mengemukakan terdapat dua faktor dalam implementasi media pembelajaran monopoli pintar yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Untuk faktor pendukungnya, Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I menjelaskan:

“Faktor pendukung dalam implementasi media monopoli ini yang *pertama*, adanya fasilitas yang mendukung untuk pembelajaran seperti alat dan bahan yang diperlukan dalam membuat media monopoli. *Kedua*, kemampuan guru. Saat ini guru ditekankan supaya menggunakan media, metode dan model pembelajaran secara inovatif dan kreatif mengingat adanya diterapkannya Kurikulum 2013. *Ketiga*, antusias dari peserta didik. Dalam pembelajaran IPS menggunakan media monopoli ini peserta didik terlihat antusias dalam menikmati proses pembelajaran ketika bermain monopoli dan menjawab pertanyaan apalagi ketika pion berhenti tepat di petak tantangan tim jadi semua kelompok mendapat hukuman sesuai dengan yang dipilihnya. *Keempat*, mudah dalam penggunaannya. Media monopoli dapat dengan mudah

untuk digunakan dalam pembelajaran jadi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu memudahkan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran.”¹⁸

Adapun faktor penghambatnya, Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I menjelaskan bahwa:

“Faktor penghambatnya adalah *pertama*, keterbatasan waktu mbak. dikarenakan penerapan media monopoli ini memerlukan waktu yang lumayan disamping itu kondisi peserta didik yang beragam jadi dalam mengkondisikan juga membutuhkan waktu banyak. *Kedua*, suasana yang kurang kondusif. Dikarenakan pembelajaran berbasis permainan maka kemungkinan suasana kelas menjadi ramai dan tidak kondusif. *Ketiga*. Terdapat peserta didik yang kurang aktif. Terdapat peserta didik yang memiliki sifat pendiam dan kurang aktif sehingga dia malu untuk berbaur dengan anggota kelompoknya sehingga dia hanya diam dan tidak mau ikut berdiskusi dan bekerjasama dalam menjawab pertanyaan sehingga peserta didik tersebut menjadi tidak paham dengan materi tersebut.”¹⁹

Dengan adanya faktor penghambat dalam implementasi media pembelajaran monopoli pintar dalam pembelajaran IPS, Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I selaku guru IPS memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Berikut penjelasannya:

“Untuk masalah keterbatasan waktu, yaitu dapat dilakukan dengan cara menggunakan dan memaksimalkan waktu yang tersedia dengan baik. Misalnya guru awalnya menetapkan pemenang permainan adalah pemain yang mendapatkan 100 poin, nah apabila waktu sudah hampir habis dan sudah ada kelompok yang mendapat poin paling banyak meskipun tidak 100 poin maka kelompok tersebutlah pemenangnya. Kemudian untuk masalah peserta didik yang kurang kondusif dan kurang aktif maka dapat dilakukan dengan pendekatan dan komunikasi kepada peserta didik dengan diberikan motivasi dan reward

¹⁸ Siti Musfiroh, wawancara oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 2, transkrip.

¹⁹ Siti Musfiroh, wawancara oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 2, transkrip.

supaya peserta didik lebih antusias lagi, dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan memiliki minat belajar IPS dengan media pembelajaran.”²⁰

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus

Pada era digital seperti sekarang ini, memungkinkan adanya perkembangan dalam bidang pendidikan yaitu mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) menggunakan inovasi pembelajaran. Hal itu disebabkan derasnya arus globalisasi yang memicu adanya perubahan dalam pendidikan salah satunya kurikulum yang awalnya KTSP menjadi Kurikulum 2013. Dalam praktik Kurikulum 2013, proses pembelajaran terpusat pada peserta didik (*student centered*) dan memfokuskan peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran supaya anak mempunyai kesadaran untuk belajar. Dengan adanya praktik Kurikulum 2013 ini maka guru dapat menggunakan media pembelajaran supaya dapat membantu dalam menyampaikan materi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.²¹

Begitu pula penggunaan media pembelajaran monopoli pintar untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus yang mana pembelajaran IPS memiliki urgensi yang sangat penting bagi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Untuk itu senada dengan tujuan pembelajaran IPS yaitu supaya peserta didik mempunyai bekal bagaimana cara hidup bermasyarakat dengan baik, dapat berinteraksi dengan baik, peka dengan permasalahan sekitar, dan dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sosial.²²

Menurut Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk

²⁰ Siti Musfiroh, wawancara oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 2, transkrip.

²¹ Muhammad Rinov Cuhazanriansyah, dKK., “Pengembangan Media Aplikasi Permainan Monopoli Mata Pelajaran MIPA (MOMIPA) Berbasis Teknologi Android Di Sekolah Menengah Kejuruan,” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7, no. 2 (2022): 187–188, <https://doi.org/10.29210/30031716000>.

²² Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS* (Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera, 2016), 8.

membantu dalam meningkatkan proses kegiatan pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.²³

Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I selaku guru IPS dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media monopoli pada pembelajaran IPS diterapkan di Kelas VII A pada materi kegiatan ekonomi. Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus meliputi Perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran atau kegiatan inti dan terakhir evaluasi.²⁴

a. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan beberapa kebutuhan yang diperlukan dalam proses mengajar supaya dapat berjalan dengan terarah dan terstruktur. Adapun perencanaan yang dapat dilakukan oleh guru sebelum pembelajaran adalah menyiapkan RPP yang di dalamnya terdapat kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan, langkah-langkah dalam pembelajaran, dan instrumen penelitian. Selanjutnya menyiapkan materi pembelajaran dan menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.

Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Agung Dwi Bahtiar El Rizaq bahwa perencanaan pembelajaran memiliki urgensi supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan memiliki arah serta tujuan yang terstruktur. Untuk itu guru memiliki tanggung jawab sebagai perancang pembelajaran supaya pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai tahapan dan dapat membangun pengalaman belajar yang mengesankan bagi peserta didik.²⁵

Berdasarkan dengan penjelasan di atas menunjukkan bahwa perencanaan sebelum proses pembelajaran dengan media pembelajaran merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru dikarenakan dengan mempersiapkan secara matang media yang akan digunakan maka akan berdampak dengan hasil yang dicapai.

²³ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 6.

²⁴ Siti Musfiroh, wawancara oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 2, transkrip.

²⁵ Rizaq, *Perencanaan Pembelajaran IPS, Panduan Praktis untuk Pendidik*, 9.

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Bersasarkan hasil penelitian yang diperoleh penulis, mengenai pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik Kelas VII A media monopoli ini diterapkan pada saat materi kegiatan ekonomi.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus dimulai dengan guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, melakukan presensi, berdo'a awal pelajaran, menyampaikan KD dan tujuan serta materi pembelajaran. Kemudian membagi peserta didik menjadi 4 kelompok dan menjelaskan aturan permainan monopoli dan peserta didik bermain monopoli diawali dengan melempar dadu dan menjalankan pion sesuai dengan angka yang didapat dadu. Kemudian apabila pion berhenti dipetak pertanyaan dan dapat menjawab maka mendapat poin 20, apabila berhenti dipetak quiz dan dapat menjawab maka mendapat poin 30, apabila tidak bisa menjawab maka poin dikurangi 10. Permainan dilakukan secara bergantian disetiap kelompok dan penentuan pemenang adalah yang mendapat poin 100 atau poin terbanyak.

Hal tersebut senada dengan penelitian Gaya Mentari dan Suhirman yang menjelaskan pelaksanaan permainan monopoli yaitu dalam satu kelas dibagi menjadi 5 kelompok, setiap kelompok berhak memilih warna pion yang dijadikan sebagai lambang kelompoknya untuk berjalan disetiap petaknya. Setiap anak dari tiap kelompoknya akan bergantian dalam bermain. Permainan monopoli diawali dengan melempar dadu dan angka dadu menjadi jumlah langkah yang ditempuh oleh kelompok tersebut. Setiap terdapat perintah yang harus diikuti oleh pemain dan ada beberapa petak yang didalamnya terdapat pertanyaan seputar materi. Untuk kotak lainnya berupa penghargaan untuk pemain. Selain itu, dalam kotak pertanyaan memiliki poin penilaian bagi pemain yang dapat menjawab pertanyaan. Selain pertanyaan, ada juga permintaan untuk mengambil kartu warna biru yang artinya penghargaan atau hadiah dan warna abu-abu berarti hukuman. Total kartu dalam permainan ini ada 38 buah. Permainan monopoli dilakukan dalam durasi selama satu jam dan pemain dinyatakan menang apabila

pemain mendapatkan perolehan poin terbanyak. Poin ini didapat dari kemampuan dalam menjawab pertanyaan.²⁶

c. Tahap Evaluasi

Pada pembelajaran IPS kelas VII menggunakan media pembelajaran monopoli pintar, guru melakukan evaluasi ketika diakhir pembelajaran. Pada pembelajaran ini, evaluasi dilakukan dengan cara mengamati peserta didik ketika dalam pembelajaran berkelompok. Selain mengajar, guru memiliki tugas untuk menilai peserta didik selama proses pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pintar, peserta didik mempunyai motivasi dan semangat untuk belajar. Selain itu peserta didik juga antusias dalam bermain monopoli dan ketika menyelesaikan pertanyaan yang didapat dalam petak monopoli dengan cara bekerjasama dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Secara tidak langsung pembelajaran seperti ini dapat menumbuhkan karakter peserta didik seperti belajar berinteraksi dengan temannya, bekerjasama dan saling menghargai pendapat kelompok lain.

Menurut Lukmanul Hakim, evaluasi merupakan proses yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tujuan merupakan komponen yang dijadikan sebagai acuan dalam perencanaan pembelajaran. Oleh sebab itu, apabila ingin mengetahui apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai atau tidak maka guru perlu melakukan evaluasi.²⁷

Jadi evaluasi sangat penting dilakukan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik. Pada pembelajaran IPS menggunakan media monopoli peserta didik antusias dan semangat dalam pembelajaran dan peserta didik yang awalnya pendiam kini sudah mau bersuara. Selesai pembelajaran guru melakukan refleksi dengan menanyakan bagaimana pembelajaran IPS menggunakan media monopoli, adakah peserta didik yang diam dan tidak mau ikut berdiskusi dan semua peserta didik menjawab bahwa pembelajaran terasa menyenangkan dan ingin belajar terus menerus. Dalam berkelompok semuanya ikut berdiskusi

²⁶ Mentari dan Suhirman, "Pengembangan Media Papan Maripoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPiP Daarul Jannah Cibinong," 81.

²⁷ Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2019), 158.

dalam menjawab pertanyaan hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan interaksi dan kerja sama antar peserta didik.

Digunakannya media pembelajaran ini salah satunya adalah menciptakan inovasi pembelajaran dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian Gaya Mentari dan Suhirman bahwa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli dapat mempengaruhi aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dalam permainan monopoli. Sedangkan aspek afektif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan berdiskusi dengan tim satu kelompoknya tanpa membedakan status sosial, ras dan intelektual.²⁸

2. Analisis respon peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus

Menurut Mega Laylia Kusumawardhani, dkk menjelaskan bahwa respon merupakan suatu tanggapan atau reaksi yang diberikan oleh seseorang. Dengan kata lain, respon merupakan reaksi seseorang dalam menerima atau menolak terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pesannya. Respon dapat berupa positif yang mempunyai arti menerima dan menyetujui sedangkan respon yang bersifat negatif memiliki arti suatu tindakan menolak atau tidak menyetujui.²⁹ Jadi respon dapat dikatakan suatu reaksi atau tanggapan yang didapatkan dari hasil komunikasi dalam menerima atau menolak pesan yang disampaikan.

Dalam proses pembelajaran di kelas, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik selaku penerima materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran seperti meningkatnya

²⁸ Mentari dan Suhirman, "Pengembangan Media Papan Maripoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPiP Daarul Jannah Cibirong," 83–84.

²⁹ Mega Laylia Kusumawardhani, dkk, "Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Animasi Menggunakan Sparkol Videoscribe Materi Fluida Dinamis," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (2022): 11, <https://doi.org/10.19184/jpf.v11i1.30401>.

keaktifan belajar peserta didik dan akan berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik. Supaya pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan memenuhi tujuan dari pembelajaran IPS yang diharapkan maka diperlukan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Subkhan Rojuli, konsep pembelajaran IPS pada hakikatnya adalah satu konsep keterpaduan dikarenakan mata pelajaran IPS merupakan kajian dari beberapa disiplin ilmu pengetahuan yang bertujuan supaya peserta didik mempunyai rasa bertanggung jawab serta memiliki kemampuan dalam mengambil keputusan untuk dirinya. IPS mengkaji masalah-masalah sosial yang dikemas menyesuaikan perkembangan psikologis peserta didik dan pembelajaran IPS adalah untuk membantu peserta didik memahami bagaimana cara hidup bersama dengan manusia lain seperti cara berinteraksi, bertetangga dan peduli dengan masalah sekitar.³⁰ Maka dapat dianalisis bahwa pembelajaran IPS dapat membantu peserta didik untuk dapat bersosial dengan baik sehingga pendidikan karakter penting diterapkan dalam pembelajaran. Salah satunya dengan bantuan media pembelajaran monopoli pintar yang dapat membentuk karakter sosial peserta didik karena dilaksanakan dengan cara berkelompok.

Menurut Subkhan Rojuli, model pembelajaran berkelompok atau interaksi sosial adalah pembelajaran yang menekankan interaksi antar individu dengan tujuan membantu peserta didik untuk dapat belajar bekerja sama, dapat menyelesaikan masalah, mengembangkan skill relasi antar individu dan meningkatkan kesadaran akan nilai-nilai sosial yang tinggi pada peserta didik.³¹ Dengan demikian melalui pembelajaran dengan media pembelajaran monopoli secara berkelompok dapat menumbuhkan interaksi dan keaktifan dalam belajar peserta didik karena permainan ini membutuhkan kerja sama, tanggung jawab, diskusi, kekompakan dan saling menghargai antar kelompok.

Pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran monopoli yang dilakukan secara berkelompok tentunya akan melatih peserta didik untuk bekerja sama, menjalin interaksi dengan temannya, bertanggung jawab, melatih peserta didik

³⁰ Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*, (Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera, 2016), 7–9.

³¹ Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS* (Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera, 2016), 55.

untuk dapat menghargai dan menghormati pendapat temannya. Supaya dapat memenangkan permainan maka setiap kelompok harus melakukan interaksi, kerja sama dan berdiskusi dalam menyelesaikan pertanyaan atau quiz yang telah didapatnya.

Berdasarkan hasil observasi dan penggalian data oleh peneliti mengenai respon peserta didik kelas VII pada pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran monopoli pintar untuk meningkatkan keaktifan peserta didik berlangsung dengan respon yang baik dari guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran monopoli ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi. Pembelajaran yang dikemas dengan permainan menjadikan peserta didik menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam belajar sehingga mereka terangsang untuk aktif dalam belajar IPS dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli terdapat aturan dan persaingan antar kelompok sehingga setiap peserta didik dalam kelompok harus aktif supaya menjadi pemenang dalam permainan.

Mengenai respon yang baik dari peserta didik dapat dilihat ketika pembelajaran peserta didik lebih antusias dan lebih bersemangat dengan media pembelajaran monopoli. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Karunia Indah Lestari, dkk yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat meningkatkan semangat, motivasi belajar dan keaktifan dari peserta didik dalam proses pembelajaran dan menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan serta bermakna.³²

Dengan demikian dapat dianalisis bahwa penerapan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS terdapat respon yang baik dari peserta didik. Peserta didik begitu lebih bersemangat belajar dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, melalui media pembelajaran monopoli ini dapat secara tidak langsung membantu meningkatkan keaktifan peserta didik dikarenakan dalam permainan monopoli membutuhkan interaksi,

³² Lestari, Dewi, dan Hasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong," 281.

kerja sama, kekompakan, diskusi dan tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan permainan supaya menjadi pemenang dalam permainan. Sehingga aktivitas pembelajaran seperti ini akan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik mengenai kehidupan sehari-hari manusia dan akan membentuk perilaku sosial pada peserta didik.

Namun disisi lain, penggunaan media pembelajaran monopoli pintar berjalan kurang maksimal dikarenakan terdapat beberapa peserta didik yang pasif dalam permainan. Dimana peserta didik tersebut tidak ikut andil andil dalam permainan yang diantaranya peserta didik merasa malu dan tidak percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya. Oleh sebab itu, peserta didik memilih untuk diam dan pasif dalam kelompoknya tanpa ikut berpikir dalam menemukan jawaban dari kertas yang dipilih.

3. Analisis Faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran merupakan suatu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang timbul dalam proses kegiatan belajar mengajar. Mengingat adanya Kurikulum 2013 yang menjadi sebuah tantangan dari pendidik untuk menciptakan pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan inovatif. Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran, tentunya terdapat faktor yang mempengaruhi proses jalannya penerapan media. Faktor tersebut dapat berupa faktor pendukung dan faktor penghambat yang mempengaruhi proses berjalannya kegiatan belajar mengajar (KBM).

Berdasarkan hasil penggalan data dari beberapa informan menunjukkan adanya Proses penggunaan media pembelajaran monopoli pintar untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus mempunyai faktor pendukung dan faktor penghambat dalam proses pelaksanaannya. Ibu Siti Musfiroh, S.Pd.I selaku guru IPS kelas VII di MTs NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus menjelaskan mengenai faktor pendukung yaitu adanya fasilitas yang mendukung, kemampuan guru, antusias dari peserta didik dan mudah dalam penggunaannya.³³

³³ Siti Musfiroh, wawancara oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 2, transkrip.

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Kadek Desyawati, dkk dalam jurnal penelitiannya mengenai media permainan monopoli berbasis problem based learning yang dapat memberikan fasilitas peserta didik untuk belajar dan memudahkan dalam memahami materi. Disamping itu, media permainan dapat meningkatkan antusiasme, minat belajar dan nilai karakter dalam diri peserta didik dikarenakan pembelajaran menjadi aktif dan tidak membosankan. Sehingga dapat melatih daya ingat, mendorong keberanian peserta didik mengungkapkan pendapat dan menguasai konsep materi. Apabila pembelajaran dikemas dengan permainan maka dapat menimbulkan aktivitas berupa interaksi dengan temannya dan membantu peserta didik dalam menumbuhkan dengan baik perilaku sosial anak.³⁴

Selanjutnya Ibu Siti Musfiroh juga menjelaskan mengenai faktor penghambat implementasi media pembelajaran monopoli pintar untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS, yaitu keterbatasan waktu. Penerapan media monopoli ini memerlukan waktu yang lumayan lama dalam proses persiapan dan pelaksanaan, suasana yang kurang kondusif. Dikarenakan pembelajaran berbasis permainan maka kemungkinan besar suasana kelas menjadi ramai dan sulit dikendalikan serta terdapat peserta didik yang tidak aktif. Terdapat peserta didik yang memiliki sifat pendiam dan kurang aktif sehingga dia malu untuk berbaur dengan anggota kelompoknya.”³⁵

Senada dengan pernyataan dari Nurhasanah Sihotang dalam jurnal penelitian yang berjudul Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD, bahwa penerapan media permainan monopoli terdapat kelemahan seperti, dalam penggunaan media pembelajaran monopoli membutuhkan waktu yang lama untuk bermain, akan menciptakan suasana kelas yang ramai dan tidak kondusif karena peserta didik sangat antusias dalam bermain. Oleh sebab itu, guru diharuskan mampu mengatur dan mengkondisikan kelas supaya tetap kondusif dan tidak mengganggu kelas lain. Soal dan pertanyaan yang dibahas dalam media monopoli hanya mengenai

³⁴ Kadek Desyawati, dkk., “Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 171.

³⁵ Siti Musfiroh, wawancara oleh peneliti, 1 Februari, 2023, wawancara 2, transkrip.

materi sehingga apabila digunakan berulang-ulang dapat membuat jenuh peserta didik.³⁶

Terdapatnya faktor penghambat yang mempengaruhi proses penggunaan media pembelajaran monopoli, guru memiliki solusi dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Solusi yang guru lakukan dalam adanya keterbatasan waktu dengan cara mengkondisikan peserta didik dan memanfaatkan waktu dengan baik melalui memilih materi yang sesuai dengan kondisi dan waktu yang tersedia. Untuk peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok maka dilakukan pendekatan secara pribadi dengan memberikan pengertian bahwa harus bisa aktif dan berbaur dengan kelompoknya supaya bisa menjadi pemenang dalam permainan. Dengan hal tersebut sedikit demi sedikit peserta didik tersebut mau mengutarakan pendapatnya dan tidak pesimis lagi.

Oleh sebab itu, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dengan cara memberikan stimulus untuk memunculkan semangat dan aktif dalam diri peserta didik. Dengan hal itu peserta didik akan memiliki kesadaran akan pentingnya memahami materi pembelajaran dengan baik. Memberikan stimulus pada peserta didik dapat dilakukan dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang inovatif seperti dengan menerapkan media pembelajaran monopoli pintar yang di dalamnya terdapat reward bagi peserta didik.

³⁶ Nurhasanah Sihotang, "Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin 2*, no. 1 (2022): 65, <http://journal.unilak.ac.id/index.php/senkim/article/view/11309>.