

***The Use of Monopoly Learning Media in Increasing the Learning Motivation of Elementary School Students***

**Reny Wahyuningrum**

SDN 2 Banyuputih  
renywahyu8687@gmail.com

---

**Article History**

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

---

**Abstract**

It is very important for students to have learning motivation so that students are enthusiastic and can receive learning well, of course with increased learning outcomes. But in reality students feel bored and less enthusiastic in receiving learning. So the use of monopoly learning media is indicated to be able to increase students' learning motivation. The method used in this research is meta-analysis. This research begins by looking for relevant topics to facilitate the author in collecting data. 3 research results that have been analyzed by the authors state that the use of monopoly learning media can increase student motivation and learning outcomes. Before carrying out the game students are asked to study the material well. From the results of the meta-analysis that has been carried out, the authors can conclude that the use of monopoly learning media is quite effective and can be one of the teacher's choices to be used as media during the teaching and learning process. Students also have different experiences in the learning process in using media through learning by playing so that they can increase student interest in learning. It can also improve students' ability to understand the subject matter easily during the learning process.

**Keywords:** *monopoly learning media, learning motivation, elementary school*

**Abstrak**

Motivasi belajar sangat penting dimiliki oleh siswa agar siswa semangat dan dapat menerima pembelajaran dengan baik, tentunya dengan hasil belajar yang meningkat. Namun kenyataannya siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam menerima pembelajaran. Maka penggunaan media pembelajaran monopoli diindikasikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah meta analisis. Penelitian ini diawali dengan mencari topik yang relevan guna memudahkan penulis dalam mengumpulkan data. 3 hasil penelitian yang telah dianalisis penulis menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Sebelum melaksanakan permainan siswa diminta untuk mempelajari materi dengan baik. Dari hasil meta analisis yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli cukup efektif dan bisa menjadi salah satu pilihan guru untuk dijadikan media saat proses belajar mengajar. Siswa juga mempunyai pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran dalam penggunaan media melalui belajar dengan bermain sehingga dapat menambah minat belajar siswa. Hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan mudah selama proses pembelajaran.

**Kata kunci:** media pembelajaran monopoli, motivasi belajar, sekolah dasar

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Penggunaan media yang tepat guna, akan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar yang ditunjukkan oleh prestasi belajar.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti tentang materi suatu pelajaran secara mendalam. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman. Dewasa ini proses pembelajaran di sekolah utamanya Sekolah Dasar pada praktiknya lebih banyak mengajarkan siswa pengetahuan verbalistik yang kurang mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi kehidupan sosial yang akan mereka temui (Ansori, 2020). Makna pendidikan yang sarat dengan nilai-nilai moral bergeser pada pemaknaan pengajaran yang berkonotasi sebagai transfer ilmu pengetahuan, sehingga pembelajaran menjadi menjenuhkan dan membosankan. Padahal mestinya pembelajaran menyenangkan dan membuat rasa ingin tahu yang tinggi pada diri siswa, karena dengan cara itu maka motivasi siswa dalam belajar akan lebih terbuka. Salah satu proses kreatif pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran monopoli.

Media belajar mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Sanjaya (2016, hlm. 61) Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Menurut Dina Indriana (2011, 15) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Salah satu cara tenaga pendidik adalah bentuk kreativitas dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penunjang. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, saat ini banyak media pembelajaran yang bisa digunakan, akan tetapi harus didasarkan pada karakter subjek pembelajaran,

Motivasi belajar menurut Uno (2011: 32) adalah “dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan berupa indikator atau unsur-unsur yang mendukung”. adanya hasrat dan keinginan, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar dan lingkungan belajar yang kondusif. Siswa yang memiliki motivasi dalam belajar mempunyai ciri-ciri diantaranya tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan minat dalam bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutinitas. Motivasi berfungsi untuk mendorong manusia berbuat, menentukan arah perbuatan, untuk mencapai tujuan dan menyeleksi perbuatan yakni mana yang akan dikerjakan. Peserta didik dengan motivasi tinggi akan berpengaruh terhadap presentase kehadirannya di kelas. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki motivasi rendah akan cenderung malas untuk mengikuti kegiatan belajar bahkan tak jarang dari mereka memiliki kebiasaan untuk membolos. Hal ini terjadi karena peserta didik yang memiliki motivasi belajar

tinggi lebih sadar akan pentingnya belajar dan lebih siap untuk menerima materi yang disampaikan oleh pendidik. Arsyad (2014: 4) menyampaikan bahwa “media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Ambarsari dan Hartono (2017, hlm. 3) Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan antara peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai pendukung pemahaman peserta didik terhadap materi ajar yang ingin dikuasai. Dalam perkembangan zaman yang sangat pesat ini pendidikan sangat diutamakan untuk meningkatkan dan melahirkan penerus bangsa agar bisa bersaing dengan baik, dengan begitu setiap pendidik mampu menciptakan suasana belajar salah satunya dengan menggunakan media-media sebagai sumber agar lebih kreatif dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian media pembelajaran akan memberikan pengaruh positif kepada motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran sudah sangat bervariasi dan hampir semua sekolah terutama SD menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran di sekolah, Hasil penelitian (Subroto, 2016) mengemukakan bahwa media pembelajaran monopoli cocok untuk K13 yang mengharap an pembelajaran aktif yang berpusat kepada siswa, untuk menguasai materi sehingga dapat menumbuhkan minat belajar pada siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 2 Banyuputih Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli pada materi IPS dapat meningkatkan hasil dan keaktifan siswa. Penelitian lain yang dilakukan (Faudany Agustiya, 2017) menyatakan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat menimbulkan pembelajaran yang aktif serta semangat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Sedangkan hasil penilitian yang dilakukan Suciati, dkk (2015) pada penelitian “Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar”. Media pembelajaran MONOPOSA memuat gambar yang beragam sesuai dengan materi bahasa Indonesia SD Kelas IV serta semua aspek keterampilan berbahasa.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajara terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran di SDN 2 Banyuputih Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara. Dengan menggunakan media pembelajaran, ada beberapa manfaat yang diperoleh yaitu: a) menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, b) memberikan pengalaman nyata, c) mengatasi keterbatasan, d) bahan ajar lebih bermakna dan dapat dipahami siswa, e) mengajar lebih bervariasi karena tidak hanya verbal dan membosankan, f) siswa lebih banyak belajar, tidakhanya mendengarkan, g) mengembangkan minat dan motivasi, h) menuntun berfikir kongkrit, i) memberikan pengalaman yang tak mudah didapat, j) mempermudah pengajaran.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian meta analisis yang bersifat analisis artikel yang menggunkan beberapa hasil penelitian dari beberapa artikel sebagai sumber data yang akan diteliti. Jenis penelitian yang digunakan adalah meta analisis, yaitu penelitian yang menghasilkan informasi berupa peningkatan minat belajar melalui hasil belajar siswa. Menurut Kristin (2016) meta analisis merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara meringkas, mereview, dan menganalisis data dari beberapa hasil penelitian yang terdahulu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hasil penelitian dari beberapa artikel sebagai sumber data yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan penulis yaitu dengan menelusuri artikel-artikel pada jurnal online, dengan penulisan kata kunci media pembelajaran monopoli, peningkatan hasil belajar, dan peningkatan minat belajar. Penulis mengambil beberapa hasil penelitian yang relevan, valid, hasil penelitian terbaru, dan membahas tentang penggunaan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis data yang dilakukan yaitu dengan cara membandingkan hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli. Setelah itu, penulis menarik kesimpulan atas data yang diperoleh.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Bersadarkan hasil pengumpulan data yang sudah dilakukan, penulis menemukan 7 hasil penelitian yang relevan, valid, hasil penelitian terbaru, dan membahas tentang penggunaan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

No	Topik Penelitian	Peneliti	Peningkatan Hasil/Motivasi Belajar Sebelum	Sesudah	Belajar Gain
1	PENGGUNAAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR	Ria Sartikaningrum "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi..."	3.80	4.64	Naik 0.84
2	PEMANFAATAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR	Anang Gatot Subroto, R. Bekti Kiswardianta dan M.S. Djoko Laksana. "Pemanfaatan Media Monopoli untuk ..."	45% yang tuntas KKM	75% Yang tuntas KKM	30% peningkatan siswa dan Yang tuntas KKM
3	MOTIVASI PENINGKATAN MINAT BELAJAR MELALUI MONOPOLI	Faudany Agustiya Ali Sunarso, dan Sri Haryani "Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students" Motivation and Science Learning Outcomes	51%	86%	35%

4	PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI TERHADAP HASIL BELAJAR	Mulianingsih "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar..."	83.78% memperoleh nilai dibawah 60	5.40% memperoleh nilai di bawah KKM	Presentasi siswa yang mengalami peningkatan nilai sebanyak 79.2%
5	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUPOL	Yuniastuti dan Budiharti "Pengembangan Media Pembelajaran EDUPOL (Edukatif Monopoli)..."	0,637>0,05 menunjukkan bahwa kondisi awal kelas eksperimen dan kontrol	0,000<0,05 menunjukkan adanya perbedaan kondisi siswa setelah diberikan media EDUPOL	Prestasi kelas kontrol 0,44 berada pada klasifikasi sedang dan di kelas eksperimen adalah 0,72 pada klasifikasi tinggi
6	MONOPOLI TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA	Suhendrianto "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi..."	63.133	67,4	Naik 4,627

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh Ria Sartikaningrum berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel" menyatakan bahwa produk telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan media mata pelajaran akuntansi. Sesuai dengan tujuan pembuatan media, motivasi belajar siswa meningkat dari yang sebelumnya termasuk dalam kategori "cukup" menjadi "sangat tinggi". Penelitian selanjutnya yaitu dari Anang Gatot Subroto, R. Bakti Kiswardianta, dan M.S. Djoko Laksana dengan judul "Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016" menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Terbukti dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada aktifitas hasil belajar. Penelitian selanjutnya Faudany Agustiya, Ali Sunarso, dan Sri Haryani dengan judul "Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students" Motivation and Science Learning Outcomes" menyatakan bahwa penelitian dengan menggunakan metode CTL dan media pembelajaran monopoli adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan terbukti kelas

eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan pada motivasi belajar dan hasil belajar sains. Penelitian selanjutnya yaitu dari Mulianingsih dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa di Kelas XII IPS SMA Negeri 4 Depok” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS dengan materi menganalisis transaksi yang terjadi pada perusahaan dagang. Penelitian selanjutnya dari Yuniasti dan Budiharti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran EDUPOL (Edukatif Monopoli) untuk Meningkatkan Partisipasi dan Prestasi Siswa” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran EDUPOL (Edukatif Monopoli) dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa. Terbukti kondisi siswa kelas kontrol dan eksperimen yang sama mengalami peningkatan pada materi memecahkan masalah yang melibatkan uang. Penelitian selanjutnya yaitu dari Suhendrianto dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalsari Kec. Wlingi Kab. Blitar” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli tematik pada pembelajaran tematik terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang sudah dibuktikan penulis dengan melakukan observasi serta pemberian angket motivasi belajar siswa menyatakan hasil yang meningkat.

### SIMPULAN

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli cukup aktif untuk dapat digunakan guru sebagai salah satu pilihan. 3 hasil penelitian yang telah dianalisis penulis menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya monopoli siswa dapat bermain sekaligus belajar serta menumbuhkan motivasi siswa untuk memenangkan permainan dengan cara memahami semua materi yang ada pada media pembelajaran. Selanjutnya 3 hasil penelitian lain yang telah dianalisis penulis menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustiya, F., Sunarso, A., & Haryani, S. (2017). Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media To The Students Motivation And Science Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 6(2), 114-119.
- Ambarsari, D. W., & Hartono, B. (2017). Pengembangan Media Pop Culture UP Rumah Adat Jawa untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi pada Peserta Didik SMP Kelas VII. *Semantik*, 6(2), 1-10.
- Isa, A. (2010). Keefektifan pembelajaran berbantuan multimedia menggunakan metode inkuiri terbimbing untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1).
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. F Kristin - ... Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian ..., 2016 - jurnal.stkippersada.ac.id.
- Mulianingsih. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran . repository.uinjkt.ac.id.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Sanjaya, Wina. (2016). Media komunikasi pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Sartikaningrum, R. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan. Skripsi S1 Fakultas Ekonomi Universitas - eprints.uny.ac.id.
- Subroto, A. G., Kiswardianta, R. B., & Laksana, M. D. (2016). Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 3(2), 49-54.
- Suhendrianto, S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran monopoli tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta
- Uno, H. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi. Aksara
- Yuniastuti, Y., & Budiharti, B. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Edupol (Edukatif Monopoli) Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Prestasi Siswa. *Jurnal PGSD Indonesia*, 2(3).