

Efektivitas permainan monopoli budaya sebagai media pembelajaran pada siswa SD Runiah School



Altruus
Journal of Community Services

eISSN 2721-415X, ISSN 2721-4168
ejournal.umm.ac.id/index.php/altruus
2022, Vol 3(4):97-100
DOI:10.22219/altruus.v3i4.23452
©The Author(s) 2022
©i4.0 International license

Sri Rindayani¹, Thesa Aulia Pandung Radha² Yusuf Muhammad Nur³, Sri Rahayu⁴, Sri Wahyuni Salman⁵, dan Eva Meizara Puspita Dewi⁶

Abstract

Monopoly game is a game specially modified to be used as a learning medium. The use of games as learning media is used to make students interested and happy to learn. The purpose of implementing this monopoly game is to introduce the culture in South Sulawesi to students at Runiah School. The cultural monopoly game was played by 4 fifth grade students at Runiah School. The results obtained from the implementation of the cultural monopoly game show that the cultural monopoly game helps significantly increase students' understanding of culture in South Sulawesi.

Keywords

Monopoly Game; Cultural Knowledge.

Pendahuluan

Pendidikan menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada proses humanisasi. Selain itu, pendidikan merupakan suatu tindakan yang secara sadar dilakukan guna memelihara serta mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Kurniawati, 2021). Dalam proses perkembangan pendidikan siswa diharapkan mampu mengembangkan tiga aspek penting yakni afektif, kognitif, dan psikomotor (Masnarati, 2020).

Perkembangan teknologi saat ini secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan pendidikan yang ada di Indonesia. Berdasarkan data dari Bank Dunia (World Bank) pada tahun 2018, memaparkan bahwa kualitas pendidikan yang ada di Indonesia tergolong masih rendah, walaupun akses pendidikan yang diterapkan oleh masyarakat telah meningkat (Mahesti & Koeswanti, 2021). Hal ini sejalan dengan permasalahan yang terjadi saat ini dimana dalam proses pembelajaran daya konsentrasi siswa pada saat belajar hanya bertahan beberapa menit saja dan kurang aktifnya siswa dalam proses belajar yang menyebabkan penurunan hasil belajar (Desyawati *et al.*, 2021). Berdasarkan hal tersebut perlu adanya terobosan baru guna meningkatkan minat belajar siswa.

Metode pembelajaran siswa disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Terdapat beberapa inovasi pendidikan sesuai dengan tuntutan serta ketersediaan sumber daya manusia golongan muda yang unggul (Davidi, 2018). Tenaga pendidik berusaha menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membebani siswa sehingga media pembelajaran yang

inovatif diharapkan mampu meningkatkan minat dan tingkat pemahaman materi pembelajaran secara lebih baik (Suprpto, 2013). Penerapan media pembelajaran yang inovatif dan menarik akan meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar. Selain itu, penerapan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Kurniawati, 2021). Proses pembelajaran akan dikatakan berhasil tergantung dari keterampilan guru ketika memberikan materi. Sikap dan perilaku guru dalam mengidentifikasi rasa ketertarikan dan keingintahuan siswa yang berbeda pada saat proses pembelajaran menjadi hal yang penting (Sihotang, 2022).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan yang menghasilkan perasaan gembira dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplor lingkungan dan mengembangkan potensi serta kreatifitasnya (Hidayat & Muhajir, 2015). Salah satu permainan yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran untuk melatih potensi pada siswa yaitu melalui permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan permainan yang dilakukan untuk saling berkompetisi dalam mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan yang terstruktur yang dilakukan dengan cara melemparkan dadu dan menjawab pertanyaan yang tertera pada kolom (Kurniawati, 2021). Monopoli merupakan permainan yang dilakukan untuk memperkenalkan nama-nama negara atau kota yang ada di dunia (Masnarati, 2020). Permainan monopoli dimodifikasi menjadi permainan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli disukai oleh peserta didik (Ardhani *et al.*, 2021). Modifikasi permainan monopoli dilakukan dengan memperkenalkan budaya yang

1,2,3,4,5,6 Universitas Negeri Makassar

Korespondensi:

Sri Rindayani, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: sririndahyani01@gmail.com

ada di Sulawesi selatan. Pengenalan budaya dilakukan dengan tujuan untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa tentang budaya di Daerah mereka sehingga mereka memiliki kecintaan terhadap budaya tersebut.

Runiah School merupakan salah satu sekolah swasta yang ada di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Terdapat banyak kegiatan yang ada di Runiah School, salah satu kegiatan yang dilakukan setiap hari Rabu yakni OTY (Outdoor Activity). Kegiatan OTY ini melibatkan seluruh siswa dan guru yang diselenggarakan 30 menit sebelum memulai proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan oleh sekolah sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa untuk berkomunikasi dengan siswa lain dan juga gurunya.

Pihak sekolah menginginkan permainan yang dilaksanakan saat kegiatan OTY (Outdoor Activity) merupakan permainan yang tidak melibatkan aktivitas fisik yang berisiko. Pihak sekolah sebagai sekolah penggerak menginginkan penerapan Profil Pelajar Pancasila terlebih poin kedua yang menitikberatkan pada Kebhinekaan Global. Siswa di Runiah School sendiri berasal dari beberapa suku yang berbeda-beda. Selain itu siswa memiliki pemahaman yang masih minim terkait budaya, terlebih khusus budaya yang ada di Sulawesi Selatan. Kurangnya pemahaman siswa tersebut disampaikan oleh seorang guru subjek Bahasa Makassar. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman budaya tentu memerlukan penerapan pengenalan budaya sehingga siswa mampu meleak akan budaya terutama budaya Sulawesi Selatan. Berdasarkan latar belakang tersebut pengabdian menyusun suatu media pembelajaran yang menyenangkan yaitu sebuah permainan yang melibatkan pengenalan budaya. Media pembelajaran yang disusun yakni sebuah permainan Monopoli Budaya.

Tujuan dari kegiatan permainan monopoli budaya yaitu sebagai media pembelajaran. Adanya media pembelajaran ini digunakan untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa mengenai budaya yang ada di Sulawesi Selatan. Manfaat dengan adanya permainan ini dapat membantu siswa menggunakan waktu bermainnya dengan baik dan sehingga dapat menambah wawasan serta pengetahuan siswa terkait budaya Sulawesi Selatan setelah bermain.

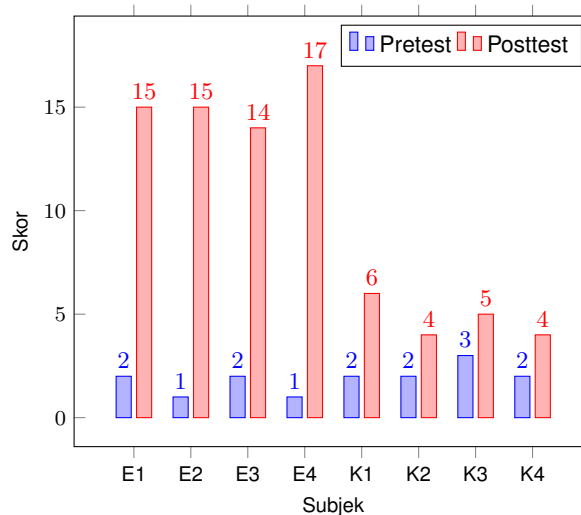
Metode Pelaksanaan

Metode

Terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang menerima perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa bermain monopoli budaya. Subjek yang digunakan dalam pengabdian ini merupakan siswa kelas V SD Runiah School yang berjumlah 8 siswa. Pemilihan subjek dalam pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, dimana subjek dipilih dengan tujuan dan maksud tertentu yang memenuhi kriteria. Kriteria yang ditentukan yaitu siswa yang memiliki pemahaman budaya yang rendah, yang dapat dilihat melalui hasil pre-test. Subjek dalam kegiatan ini yaitu 4 siswa sebagai kelompok kontrol dan 4 siswa sebagai kelompok eksperimen.

Penyusunan Rancangan Tahapan Pelatihan

Pelaksanaan permainan monopoli budaya dilaksanakan 3 kali dalam 3 minggu berturut-turut pada saat kegiatan OTY (outdoor activity) setiap pukul 07.30-08.00 WITA. Permainan



Gambar 1. Perubahan Pre-test dan Post-test.

monopoli budaya dimainkan oleh 4 orang siswa kelas V SD. Sebelum permainan dimulai, dilakukan pemberian pre-test kepada seluruh siswa kelas V SD. Permainan pertama kali dilaksanakan pada tanggal 2 November 2022. Permainan kedua dan ketiga dilaksanakan pada tanggal 9 dan 16 November 2022. Setelah permainan dilaksanakan, dilakukan kembali pemberian post-test kepada seluruh siswa kelas V SD.

Instrument

Alat ukur yang digunakan berupa soal yang terdiri 18 pertanyaan yang mencakup tentang budaya yang ada di Sulawesi Selatan. Alat ukur ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum dan sesudah memainkan permainan monopoli budaya. Hasil analisis dituangkan dalam bentuk tabel yang dilengkapi dengan pembahasan.

Hasil dan Diskusi

Hasil

E1-E4 adalah subjek yang masuk ke dalam kelompok eksperimen sedangkan K1-K4 adalah subjek yang masuk ke dalam kelompok kontrol. Berdasarkan hasil pre-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan nilai yang cenderung sama dan tidak berbeda jauh. Akan tetapi setelah dilakukannya pemberian perlakuan berupa permainan monopoli budaya selama 3 kali berturut-turut kepada 4 orang kelompok eksperimen menunjukkan perbedaan nilai yang besar. Hasil post-test yang dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan hasil bahwa kelompok eksperimen memiliki peningkatan nilai yang besar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan monopoli budaya efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan budaya Sulawesi Selatan kepada siswa kelas V yang ada di Runiah School.

Program yang dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disepakati. Dapat dilihat pada empat grafik diatas yaitu proses pelaksanaan program yang dilakukan. pada grafik 2 siswa melakukan pengisian pre-test yang dimana sebagai tahapan awal untuk melakukan kegiatan sehingga bisa diketahui



Gambar 2. Penyampaian Aturan bermain



Gambar 3. Proses bermain

tingkat pemahaman seorang siswa. Pada grafik 3 siswa diberi penyampaian sebelum memulai kegiatan sehingga semua pemain bisa paham prosedur dan tata aturan permainan. Pada grafik ke 4 merupakan proses bermain yang dilakukan dan setiap siswa berhak menerima konskuensi seperti pertanyaan yang ada disetiap kolom permainan. Dan grafik 5 pengisian post-test pada kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan pemahaman sebelum dan sesudah bermain

Diskusi

Evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk melihat apakah kegiatan yang dilakukan efektif dan berjalan

dengan baik serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Evaluasi dalam permainan monopoli budaya yang dilakukan menggunakan pre-test dan post-test. Pemberian pre-test dilakukan pada minggu pertama sebelum dilakukannya permainan. Pemberian pre-test diberikan kepada seluruh siswa kelas V di Runiah School. Pemberian pre-test dilakukan untuk melihat dan menilai sejauhmana pemahaman siswa kelas V terkait budaya yang ada di Sulawesi Selatan. Setelah dilakukan pre-test dilakukan penilaian terhadap hasil jawaban setiap siswa kemudian dilakukan pemilihan subjek untuk menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Subjek yang menjadi kelompok eksperimen kemudian diberikan intervensi berupa memainkan permainan monopoli budaya. Sedangkan, subjek kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dan tidak diperbolehkan berada di sekitar lokasi permainan monopoli budaya. Kelompok eksperimen diberikan kesempatan untuk bermain selama 3 kali berturut-turut dalam waktu 3 minggu. Subjek yang tidak dapat menjawab pertanyaan akan diberitahukan jawaban yang benar, kemudian setelah mereka mendapatkan kembali pertanyaan tersebut mereka harus bisa mengingat jawaban yang telah diberikan.

Setelah diberikan intervensi, dilakukan pemberian post-test. Pemberian post-test dilakukan untuk melihat dan menilai sejauhmana peningkatan pemahaman budaya Sulawesi Selatan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penilaian ini dilakukan untuk membandingkan nilai yang yang diperoleh kedua kelompok pada saat pre-test dan juga untuk melihat perbedaan hasil post-test pada kelompok yang mendapat perlakuan dan yang tidak menerima perlakuan.

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan permainan monopoli budaya menunjukkan bahwa permainan monopoli budaya memberikan peningkatan nilai yang besar terhadap pemahaman serta pengetahuan siswa terkait budaya yang ada di Sulawesi Selatan. Setelah dilakukan pemberian permainan, kelompok eksperimen memiliki nilai yang meningkat besar, sedangkan kelompok kontrol memiliki peningkatan nilai yang rendah. Dengan demikian, permainan monopoli budaya efektif digunakan sebagai media pembelajaran tentang budaya. Permainan ini efektif karena dalam pelaksanaan permainan ini telah mencapai tujuan yang telah ditentukan yaitu untuk mengetahui dan menambah wawasan serta pemahaman siswa terkait budaya yang ada di Sulawesi Selatan. Kegiatan permainan ini bermanfaat dalam membantu siswa menggunakan waktu bermainnya dengan baik, sehingga dengan bermain siswa dapat belajar dan menambah wawasan mengenai budaya Sulawesi Selatan setelah bermain.

Modifikasi permainan monopoli banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Modifikasi permainan monopoli dilakukan sebagai media pembelajaran sumatif. Modifikasi permainan yang dilakukan terbukti memberikan dampak positif pada siswa. Pengabdian yang dilakukan terkait penerapan permainan monopoli dalam meningkatkan minat belajar siswa SD menunjukkan bahwa permainan monopoli budaya memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar pada siswa serta membantu guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa (Sihotang, 2022). modifikasi permainan serupa juga dilakukan pada pengabdian pengaruh modifikasi permainan monopoli terhadap pengetahuan dan sikap siswa mengenai keamanan makanan jajanan menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan yang

signifikan terhadap pengetahuan dan sikap siswa (Enjelina *et al.*, 2020). Pengabdian serupa yang dilakukan terkait pengembangan media pembelajaran permainan monopoli Asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar menunjukkan hasil bahwa modifikasi permainan monopoli sangat layak dilakukan sebagai media pembelajaran bagi siswa, karena dengan adanya kegiatan belajar sambil bermain sangat membantu siswa dalam belajar (Mahesti & Koeswanti, 2021).

Simpulan dan Saran

Permainan monopoli banyak di jumpai dengan berbagai karakter dan aturan bermain, peneliti melakukan modifikasi dengan menuangkan konsep budaya Sulawesi Selatan sehingga menjadi Monopoli budaya, dengan tujuan siswa Runiah School meningkatkan pengetahuan mengenai budaya yang ada di Sulawesi Selatan. Dengan demikian konsepnya adalah bermain sambil belajar. Berdasarkan kegiatan monopoli budaya yang telah dilakukan selama 3 Minggu pada tanggal 2,9 dan 16 November 2022 di Runiah School dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan siswa Runiah School tentang budaya Sulawesi Selatan. Selain daripada itu, adanya media permainan ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa budaya Sulawesi Selatan. Dengan kegiatan ini diharapkan permainan monopoli budaya dapat dilakukan terus menerus oleh sekolah sebagai media bermain dan belajar bagi siswa. Disamping itu, Permainan monopoli budaya dapat di modifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa di sekolah.

Referensi

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Davidi, E. I. N. (2018). Permainan monopoli berbasis problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(10), 59–69.
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media permainan monopoli berbasis problem based learning pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.32466>
- Enjelina, W., Ningrum, A. F., & Erda, Z. (2020). Pengaruh modifikasi permainan monopoli terhadap pengetahuan dan sikap siswa mengenai keamanan makanan jajanan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 15(1), 29. <https://doi.org/10.26714/jkmi.15.1.2020.29-34>
- Hidayat, A., & Muhajir. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V Sd Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Seni Rupa* 3, 218–226.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan prestasi belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 sekolah dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v9i1.33586>
- Masnarati, C. (2020). Penerapan permainan monopoli dengan pembelajaran IPS pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 53(9), 1689–1699.
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Senkim: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
- Suprpto, A. N. (2013). Permainan monopoli sebagai media untuk meningkatkan minat belajar tata boga di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(1), 37–43. <https://doi.org/10.21831/jigcope.v0i1.2963>