

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP TUMBUHNYA KESADARAN SEJARAH KELAS XI SMA NEGERI 1 KRIAN

**Rendi Putra Itaqullah**

Jurusan Pendidikan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: rendiputraprambon@gmail.com

**Sri Mastuti Purwaningsih**

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: srimastuti@unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Tumbuhnya Kesadaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Krian” berisi tentang penerapan strategi pembelajaran sejarah yang menarik menggunakan media yang sesuai kebutuhan peserta didik. Penerapan ini berguna untuk menumbuhkan kesadaran sejarah peserta didik melalui media pembelajaran monopoli pada pembelajaran sejarah. Seperti yang diketahui peserta didik kurang menguasai kemampuan kesadaran sejarah sehingga kurang bisa memahami sebab dan akibat dari suatu peristiwa sejarah. Melalui penelitian ini peneliti mengungkap pengaruh dan besar kontribusi media pembelajaran permainan monopoli di SMAN 1 Krian menggunakan metode kuantitatif melalui *Quasi Eksperimen Design* dengan bentuk *Non Equivalent Control Group Design* dengan jenis *pretest-posttest control design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive cluster sampling*. Teknik analisis menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan menggunakan uji hipotesis dua ekor (*Two-Tailed*) dan membandingkan Thitung dengan Ttabel 15,911 > 2,023 dengan taraf signifikansi sebesar  $0.00 < 0,05$  dan R square sebesar 0,808 maka keputusan dalam penelitian ini  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak sehingga dapat memberikan kesimpulan perlakuan menggunakan media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap tumbuhnya kesadaran peserta didik pada pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci :** Media, Monopoli, Kesadaran

### Abstract

The research entitled "The Influence of Monopoly Game Learning Media on the Growth of Historical Awareness in Class XI SMA Negeri 1 Krian" contains the application of interesting history learning strategies using media that suits students' needs. This application is useful for raising students' historical awareness through the monopoly game learning media. As is generally known, students tend to lack the ability to have historical awareness so they are less able to understand the causes and consequences of a historical event. Through this research, researchers revealed the influence and magnitude of the contribution of the monopoly game learning media at SMAN 1 Krian using quantitative methods through *Quasi Experimental Design* in the form of *Non Equivalent Control Group Design* with the type of *pretest-posttest control design*. Sampling used a *purposive cluster sampling* technique. The analysis technique uses the *Independent Sample T-Test* using a two-tailed hypothesis test (*Two-Tailed*) and comparing Tcount with Ttable 15.911 > 2.023 with a significance level of  $0.00 < 0.05$  and R square of 0.808, so the decision in this study is  $H_a$  accepted and  $H_o$  rejected so that it can be concluded that treatment using monopoly learning media has an effect on students' awareness of history learning.

**Keywords :** Media, Monopoly, Awareness

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses untuk mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan sebaik-baiknya terhadap lingkungan sekitarnya sehingga dapat menimbulkan perubahan dalam diri mereka dan memungkinkan mereka berguna dalam kehidupan bermasyarakat<sup>1</sup>. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan sebagai usaha sadar dan tertata seseorang dalam menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mampu menggali potensi dalam diri untuk memiliki kecerdasan dan kepribadian.

Tujuan dari pendidikan ialah untuk menggali potensi diri peserta didik secara optimal. Peggalian optimal ini berfokus pada peningkatan kualitas peserta didik yang mampu bersaing di dunia maupun kehidupan masyarakat. Maka pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan seseorang. Ruang lingkup pendidikan berisi kegiatan belajar yang dilaksanakan peserta didik di sekolah. Menurut Lyle E. Bourne, belajar dapat juga diartikan sebagai perubahan tingkah laku relatif tetap yang diakibatkan oleh pengalaman dan latihan<sup>2</sup>. Maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses seseorang mengalami perubahan dan memperbaiki perlakuan sebagai akibat dari pengalaman.

Sebagaimana belajar, pembelajaran dapat dijelaskan sebagai sebuah produk interaksi secara berkelanjutan antara pengembangan dengan sebuah pengalaman dalam hidup. Salah satu bagian dari pembelajaran yaitu pembelajaran sejarah. Sejarah dapat dijelaskan sebagai sebuah penggambaran mengenai masa lalu manusia dengan lingkungan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun sedemikian rupa dengan cara ilmiah dan secara lengkap. Termasuk juga kronologi fakta pada masa tersebut dengan berbagai penafsiran dan penjelasan yang dapat memberikan pengertian pemahaman pada hal-hal yang sudah<sup>3</sup>. Sejarah juga merupakan sebuah studi terkait berbagai hal yang sudah pernah dilalui dan dialami oleh manusia pada masa lampau dan meninggalkan jejak pada masa kini, yang memang seharusnya lebih difokuskan, tentunya pada aspek peristiwa itu sendiri<sup>4</sup>. Sejarah sering dimaknai sebagai pembelajaran yang membantu peserta didik untuk berusaha mempersiapkan masa depan dari pengalaman di masa lalu.

Pembelajaran sejarah di sekolah sekarang umumnya harus menyesuaikan dengan kurikulum yang sudah modern. Dimana pembelajaran tidak

hanya berfokus pada penguasaan materi saja melainkan kegiatan interaktif yang mampu meningkatkan kesadaran maupun daya kreatifitas siswa.

Pembelajaran sejarah di dalam Kurikulum Merdeka mengikuti acuan pencapaian kepada peserta didik atau disebut juga sebagai capaian pembelajaran (CP). Sebagaimana yang tertulis di dalam CP Sejarah, pada fase F, peserta didik di kelas XI dan kelas XII diharapkan mampu mengembangkan konsep-konsep dasar sejarah untuk mengkaji peristiwa sejarah dalam lintasan lokal, nasional, dan global. Melalui literasi, diskusi, kunjungan langsung ke tempat bersejarah, dan penelitian berbasis proyek kolaboratif peserta didik mampu menganalisis serta mengevaluasi berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia yang dapat dikaitkan atau dihubungkan dengan berbagai peristiwa lain yang terjadi di dunia pada periode yang sama meliputi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia, Pergerakan Kebangsaan Indonesia, Pendudukan Jepang di Indonesia, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan, Pemerintahan Demokrasi Liberal dan Demokrasi Terpimpin, Pemerintahan Orde Baru, serta Pemerintahan Reformasi.

Kurikulum Merdeka juga memberikan sebuah capain per elemen yakni keterampilan peserta didik dalam memahami konsep sejarah. Pada akhir fase kelas XI ini, peserta didik mampu mengembangkan konsep sejarah yang dapat digunakan untuk mengkaji peristiwa sejarah. Dalam mengembangkan konsep sejarah, peserta didik juga membutuhkan kemampuan kesadaran sejarah. Melalui pembelajaran sejarah ini, peserta didik diharapkan mampu memahami fakta sejarah serta melihat peristiwa sejarah dengan realitas sosial dan mengevaluasi peristiwa sejarah; memaknai nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah; mengembangkan minat untuk memperdalam atau melanjutkan studi ilmu sejarah atau pendidikan sejarah; mengembangkan kepedulian untuk mengunjungi dan menjaga benda-benda atau situs-situs peninggalan sejarah; dan berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan kesejarahan. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan memaknai nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah, peserta didik memiliki sebuah kesadaran sejarah sehingga tercapainya keterampilan pemahaman konsep sejarah.

Kesadaran sejarah merupakan hal yang penting bagi peserta didik. Menurut Kartodirdjo, sejarah memiliki sebuah hubungan yang erat dengan pendidikan pada umumnya dan pendidikan karakter pada khususnya. Melalui sejarah, dapat dilakukan pewarisan nilai-nilai dari generasi masa lalu ke generasi saat ini. Dari pewarisan nilai-nilai sejarah itu, timbul kesadaran sejarah sehingga

<sup>1</sup> Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

<sup>2</sup> Mustaqim. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

<sup>3</sup> Sartono Kartodirdjo, 1994. *Kebudayaan Pembangunan dalam Perspektif Sejarah*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

<sup>4</sup> Widja, I Gede. 1989. *Dasar- Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.

dimanfaatkan sebagai pembangunan watak bangsa (*nation character building*) di masa mendatang<sup>5</sup>. Untuk menumbuhkan kesadaran sejarah pada generasi zaman sekarang, dibutuhkan cara yang kreatif dan inovatif agar dapat dengan mudah diterima oleh generasi zaman sekarang. Salah satu upaya untuk menimbulkan kesadaran sejarah ialah dengan meningkatkan literasi sejarah.

Selain itu, perlu adanya strategi pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan peserta didik. Strategi pembelajaran yang tepat ini bertujuan agar indikator pembelajaran yang ditentukan dapat tercapai. Strategi pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru serta peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Dick dan Care<sup>6</sup>, strategi pembelajaran merupakan seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran yang kurang tepat menjadi problematik siswa dalam memahami sejarah karena kurangnya kesadaran sejarah dalam diri peserta didik. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMAN 1 Krian, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran sejarah. Kegiatan siswa dalam pembelajaran sejarah belum optimal dimana hal tersebut diketahui dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah SMAN 1 Krian yakni Ibu Dwi Selly Nurianti, beliau memberikan pernyataan bahwa kemampuan kesadaran sejarah pada siswa masih tergolong kurang, yang ditunjukkan dari kurangnya pemahaman peristiwa sejarah penting Indonesia serta kurang mengenal tempat-tempat bersejarah di lingkungannya. Ketika siswa diberikan soal-soal yang menuntut mereka untuk memberikan analisis peristiwa sejarah, mereka masih seringkali mengalami kesulitan dan ketergantungan pada web pencarian internet. Hal tersebut apabila diteruskan akan berakibat pada menurunnya kesadaran sejarah pada siswa. Untuk itu, perlu adanya kreativitas dalam diri guru agar dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan kesadaran sejarahnya

Selain kurangnya pemahaman sejarah pada peserta didik, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menimbulkan rasa bosan yang dialami peserta didik. Seperti yang diketahui umumnya guru hanya menggunakan metode ceramah atau *power point* sehingga banyak peserta didik yang mengantuk ketika pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah monopoli. Media permainan monopoli dipilih dikarenakan merupakan salah satu permainan papan yang digemari oleh berbagai usia sehingga diharapkan mampu membantu proses pembelajaran di kelas.

Media permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang efisien dalam proses pembelajaran dengan melakukan modifikasi modern terhadap komponen perlengkapan permainan monopoli dengan bahan-bahan yang tersedia dan memberi materi pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Permainan monopoli bertujuan supaya peserta didik dapat mengetahui nama-nama Negara di dunia atau nama kota di Indonesia, memahami cara mengatur keuangan, yaitu konsep untung rugi, serta mengajarkan kejujuran dan patuh terhadap peraturan, dan mampu menerapkannya dalam permainan<sup>7</sup>.

Berdasarkan penelitian sebelumnya mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Tumbuhnya Kesadaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Krian". Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kausalitas pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap tumbuhnya kesadaran sejarah kelas XI di SMAN 1 Krian.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen *Nonequivalent Control Group Design* dengan jenis *pretest-posttest control design* untuk mengetahui besar pengaruh antara dua kelas eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Krian pada kelas XI berjumlah 12 kelas yang berjumlah populasi sebanyak 440 peserta didik. Dalam mendapatkan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Cluster Sampling*. Hal tersebut dilakukan atas pertimbangan karakteristik berdasarkan jumlah kelas, ketersengajaan dan rekomendasi guru mata pelajaran.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap kesadaran sejarah peserta didik kelas XI di SMAN 1 Krian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik dengan adanya penggunaan media pembelajaran sejarah dengan

<sup>5</sup> Sartono Kartodirdjo, 1994. *Kebudayaan Pembangunan dalam Perspektif Sejarah*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

<sup>6</sup> Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosda Karya

<sup>7</sup> Munadhi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran, Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada

monopoli. Lembar observasi dan uji tertulis juga digunakan sebagai output dari pengaruh media yang sudah digunakan.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Uji Normalitas merupakan uji yang dilakukan bertujuan melihat persebaran data atau variabel normal atau tidak. Uji ini dilakukan menggunakan metode Kolmogrov-Sminov dengan melihat taraf signifikansi jika angka (2-tailed) > 0,05 maka data tersebut normal. Jika angka < 0,05 maka data tidak normal.
2. Uji Homogenitas merupakan uji prasyarat dalam statistik dengan tujuan melihat data variabel X dengan variabel Y memiliki karakteristik sama atau tidak. Penelitian ini menggunakan rumus *Uji Levene* dengan syarat jika nilai signifikansi < 0,05 artinya tidak terdapat persamaan yang sama antara media pembelajaran monopoli (X) dengan kesadaran sejarah (Y). Namun, jika signifikansi > 0,05 artinya memiliki persamaan media pembelajaran monopoli (X) terhadap kesadaran sejarah.
3. Uji Hipotesis merupakan uji untuk mengetahui apakah adanya perbedaan rata-rata antar dua kelompok bebas yang tidak berpasangan yang berskala interval. Dasar pengambilan keputusan dari jika Signifikansi < 0,05 maka H0 ditolak. Namun, jika Signifikansi > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### A. Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Sejarah

Pengumpulan data terkait respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan monopoli diperoleh melalui instrumen penelitian berupa kuisioner yang diberikan 15 item pertanyaan dengan menggunakan skala *likert* sebagai alat ukur. Kuisioner dibagikan kepada kelas eksperimen dan pengisian dilakukan setelah adanya perlakuan penggunaan media monopoli sejarah.

**Tabel 1. Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Permainan Monopoli**

No	Pernyataan	Penilaian	
		Presentase	Kriteria
1	Media pembelajaran ini mudah untuk dimainkan	90,2%	Sangat baik
2	Media ini memiliki peraturan permainan yang jelas	89,5%	Sangat baik

3	Media ini memiliki peraturan permainan yang adil	90,2%	Sangat baik
4	Media ini memiliki gambar yang jelas	86,8%	Sangat baik
5	Media ini memiliki tulisan yang jelas	83,3%	Sangat baik
6	Media ini membantu saya memahami materi kolonialisme	83,3%	Sangat baik
7	Media ini mampu memperjelas materi kolonialisme	82,6%	Sangat baik
8	Media ini membantu saya untuk mengenal fakta sejarah Indonesia	86%	Sangat baik
9	Media ini membantu saya untuk mengenal situs bersejarah Indonesia	84%	Sangat baik
10	Media ini membantu saya untuk menumbuhkan rasa cinta pada sejarah	86%	Sangat baik
11	Media ini membantu saya untuk tahu pentingnya menjaga situs bersejarah	86,8%	Sangat baik
12	Media ini memotivasi saya untuk melanjutkan belajar sejarah	85,4%	Sangat baik
13	Saya tidak bosan ketika sedang menggunakan media ini dalam pembelajaran (materi kolonialisme)	85,4%	Sangat baik
14	Saya lebih memilih pembelajaran dengan media pembelajaran monopoli daripada menggunakan metode ceramah	88%	Sangat baik
15	Saya ingin menggunakan media pembelajaran monopoli pada materi sejarah selanjutnya	90,2%	Sangat baik
<b>Presentase Keseluruhan</b>		<b>86,5%</b>	<b>Sangat baik</b>

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan bahwa setiap indikator memiliki keberagaman skor. Pada angket respon penggunaan media monopoli sejarah menunjukkan bahwa memperoleh respon sebesar 86,5% yang memiliki arti sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan

media permainan monopoli sejarah menunjukkan antusias yang sangat baik.

**B. Hasil Nilai Kesadaran Sejarah Peserta Didik**

Hasil penilaian kesadaran diperoleh melalui pengerjaan eksperimen kepada peserta didik berupa soal 5. Adapun hasil dari penilaian kesadaran peserta didik sebagai berikut :

**Tabel 2. Hasil Presentase Nilai Kesadaran Sejarah Peserta Didik di Kelas Kontrol**

Hasil Tes	Pre-test	Post-test
Nilai Tertinggi	48	76
Nilai Terendah	22	54
Rata-rata	33,9%	63,46%

**Tabel 3. Rata-rata Presentase Nilai Indikator Kesadaran Sejarah Kelas Eksperimen**

Hasil Tes	Pre-Test	Post-Test
Nilai Tertinggi	64	96
Nilai Terendah	48	76
Rata-rata	55,55%	86%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan hasil bahwa indikator memiliki keberagaman skor. Pada pengerjaan penilaian kesadaran ini menunjukkan bahwa nilai akhir berupa 86% dalam kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap kesadaran sejarah mengalami peningkatan dan masuk kategori yang sangat baik dari sebelumnya.

**C. Uji Prasyarat**

**1. Hasil Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui persebaran data aau variabel normal maupun tidak normal. Uji ini dilakukan dengan *Kolmogrov-Sminov* dengan taraf Signifikansi 0,05. Berikut merupakan hasil dari uji normalitas:

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
Uji Saphiro Wilk				
Sig. (2-tailed)	0,330	0,616	0,237	0,021
A	0,05		0,05	
Keputusan	Terdistribusi Norma	Terdistribusi Normal	Terdistribusi Normal	Terdistribusi Normal

	I			
--	---	--	--	--

Berdasarkan hasil yang ditampilkan tabel di atas, menunjukkan hasil Signifikansi > 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data distribusi normal dan memenuhi syarat dari uji normalitas.

**2. Hasil Uji Homogenitas**

Uji homogenitas merupakan uji prasyarat dalam statistik dengan tujuan untuk melihat data dari variabel X dan variabel Y sama atau tidak. Uji ini dilakukan dengan metode *uji Levene* berdasarkan hasil berikut :

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas**

Levene	Pre-Test	Post-Test
Sig. (2-tailed)	0,322	0,882
A	0,05	
Keputusan	Homogen	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil Signifikansi > 0,05 yang artinya data tersebut memiliki tingkat persamaan varian dan memenuhi syarat dari uji homogenitas.

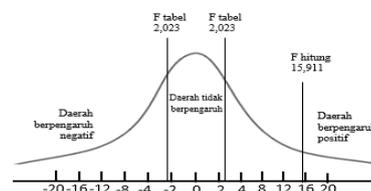
**3. Uji Hipotesis**

Merupakan uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah adanya perbedaan rata-rata dua kelompok bebas yang tidak berpasangan dalam skala interval. Hasil uji hipotesis sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis**

Independent Samples Test								
Hasil Tes	Equal variances assumed	Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
	Equal variances not assumed			15,904	68,753	.000	21,13651	1,32944

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) 0,000 dan nilai t hitung adalah 15,911, maka dengan menggunakan df 0,050 dengan sampel 36 mendapatkan t tabel 2,023 yaitu 15,911 > 2,023 dan nilai signifikan (2-tailed) 0,000 < 0,05 dan dapat dijelaskan bahwa ada pengaruh dari hasil rata-rata tes kesadaran sejarah antara pembelajaran sejarah dengan media pembelajaran permainan monopoli dan pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode konvensional. Didasari data tersebut, maka dapat dibuatkan sebuah kurva sebagai berikut:



**4. Uji Linieritas**

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan dari kedua kelompok secara linier. Uji linieritas pada penelitian ini menggunakan SPSS Statistik dengan *test for linearity* pada taraf signifikansi 0,05, kedua variabel yang di uji dapat dikatakan linier jika signifikansi atau linieritas didapatkan kurang dari 0,05. Berikut merupakan tabel hasil uji linieritas:

**Tabel 7. Uji Linieritas**

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kesadaran Sjm * Media Belajar	Between Groups	797,622	13	61,355	4,367	,001
	Linearity	431,232	1	431,232	32,138	,000
	Deviation from Linearity	335,790	12	27,982	2,055	,065
Within Groups	295,200	22	13,418			
Total	1062,222	35				

Berdasarkan tabel di atas, uji linieritas memperoleh nilai *Deviation from Linearity* sig. sebesar 0,065 dan memiliki nilai lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel X yaitu media pembelajaran permainan monopoli dengan variabel Y yaitu kemampuan kesadaran sejarah. Tabel di atas juga menunjukkan df sebesar 13 dan nilai F hitung sebesar 2,08 yang memiliki nilai yang lebih kecil dari nilai F tabel sebesar 2,23. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent.

**5. Uji Regresi Sederhana**

Setelah melakukan uji Linieritas selanjutnya akan dilakukan uji regresi sederhana pada data yang terdistribusi normal dan memiliki hubungan yang linier. Dalam penelitian ini yang termasuk dalam variabel bebas yaitu media pembelajaran permainan monopoli sebagai variabel X, dan variabel terikat yakni kemampuan kesadaran sejarah sebagai variabel Y. Berikut merupakan tabel hasil uji regresi linier sederhana menggunakan SPSS:

**Tabel 8. Uji Regresi Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	21,421	5,439		3,938	,000
	Media Ajar	1,182	,099	,899	11,948	,000

a. Dependent Variable: Sadar Sejarah

**(Data diolah peneliti, September 2023)**

Dari rumus permasalahan regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi bernilai positif yang membuktikan terdapat adanya pengaruh positif (+) yang membuktikan terdapat adanya pengaruh positif pada media pembelajaran permainan monopoli terhadap tumbuhnya kemampuan kesadaran sejarah. berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat dilakukan interpretasi sebagai berikut:

1. Konstanta nilai 11,948 menunjukkan bahwa konsistensi variabel Y atau kemampuan kesadaran sejarah adalah 11,948
2. Koefisien regresi X pada nilai 1,182 menunjukkan bahwa setiap penambahan nilai 1 pada variabel X atau media pembelajaran permainan monopoli, maka nilai kemampuan kesadaran sejarah peserta didik meningkat sebesar 1,182 dan koefisien tersebut berkategori positif

Untuk mengetahui seberapa besar kontribusi pengaruh dari media pembelajaran permainan monopoli terhadap tumbuhnya kesadaran sejarah dapat dilihat dari hasil output uji regresi linier sederhana yang tersaji dalam tabel berikut:

**Tabel 9. Hasil Uji Pengaruh**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,899 <sup>a</sup>	,808	,802	2,452

a. Predictors: (Constant), Media Ajar

**(Data diolah peneliti, September 2023)**

Tabel 9 menunjukkan bahwa nilai R Square sebesar 0,808 yang apabila diartikan maka media pembelajaran permainan monopoli memiliki besar kontribusi dalam mempengaruhi tumbuhnya kesadaran sejarah peserta didik. Berdasarkan kategori tumbuhnya kesadaran sejarah, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh sebesar 80,8% terhadap tumbuhnya kesadaran sejarah, lebih tepatnya pada kategori kemampuan peserta didik dalam memahami fakta sejarah serta mengaitkannya dengan masa lalu, masa kini, dan masa depan, kemampuan peserta didik dalam mengaitkan peristiwa sejarah dengan realitas sosial, kemampuan memaknai nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah dan mengembangkan kepedulian peserta didik untuk mengunjungi/menjaga situs sejarah. penelitian ini sudah tidak menyakup sejauh itu. Sedangkan 19,2% tidak memiliki pengaruh yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya minat peserta didik pada pembelajaran sejarah dan adanya siswa yang cenderung minder pada saat kegiatan belajar mengajar.

**Hasil Pembahasan**

Pada data hasil uji regresi linier sederhana yang dipergunakan untuk mengukur media pembelajaran permainan monopoli terhadap tumbuhnya kesadaran sejarah peserta didik. Menurut capaian pembelajaran kurikulum merdeka, indikator kesadaran sejarah yakni memahami fakta sejarah dan mampu menghubungkan peristiwa

masa lalu, masa kini, dan masa depan, mengaitkan peristiwa sejarah dengan realitas sosial, memaknai nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah serta mengembangkan kepedulian untuk mengunjungi/menjaga situs sejarah. Melalui indikator tersebut, peserta didik dapat menumbuhkan kesadaran sejarah sehingga peserta didik dapat memiliki pemahaman terhadap kronologi suatu peristiwa sejarah serta mengambil nilai-nilai perjuangan pahlawan dalam peristiwa bersejarah serta meningkatkan kecintaan terhadap peninggalan benda-benda bersejarah. Penelitian ini dapat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan antara media pembelajaran permainan monopoli dan tumbuhnya kesadaran sejarah. Setelah diberikannya media pembelajaran permainan monopoli, peserta didik mengalami peningkatan dalam kemampuan kesadaran sejarah. Dapat dibuktikan dari hasil pre-test dan post-test yang terjadi adanya peningkatan nilai dari hasil test yang telah mereka lakukan. Sebelum diberikannya treatment pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli, nilai rata-rata pre-test yang didapatkan adalah 55,55%, dan sesudah diberikan treatment pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli mencapai rata-rata sebesar 86%. Kelas kontrol yang tidak diberikan treatment media pembelajaran permainan monopoli mendapat pre-test sebesar 33,9% dan nilai post-test sebesar 63,46%. Hal tersebut membuktikan bahwa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dapat lebih mampu menumbuhkan kemampuan kesadaran sejarah peserta didik. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli memberi banyak pengalaman peserta didik dalam menumbuhkan minat peserta didik untuk menjaga dan merawat situs bersejarah serta menumbuhkan pemahaman peserta sejarah terhadap peristiwa sejarah dan mengaitkannya dengan permasalahan di lingkungan sekitarnya.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pemaparan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh dari media pembelajaran permainan monopoli terhadap tumbuhnya kesadaran sejarah peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan pada hasil tes kemampuan kesadaran sejarah peserta didik yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dengan peserta didik yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode ceramah atau metode konvensional. Dapat diartikan bahwa kemampuan kesadaran sejarah dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan memusatkan

pengembangan materi pembelajaran pada peserta didik sehingga mampu untuk memperluas wawasan dan informasi yang terdapat pada media pembelajaran. Dengan penerapan media pembelajaran permainan monopoli, kemampuan kesadaran sejarah peserta didik dapat ditumbuhkan sehingga berdampak pada pemahaman peserta didik terhadap fakta sejarah dan menghubungkannya dengan masa lalu, masa kini, dan masa depan. Selain itu, berdampak juga terhadap kecintaan peserta didik terhadap berbagai peninggalan bersejarah dan meningkatkan kesempatan peserta didik dalam upaya merawat peninggalan bersejarah. Proses pembelajaran ini secara tidak langsung dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air pada siswa melalui pemahaman nilai-nilai dari perjuangan pahlawan dalam berbagai peristiwa bersejarah. (bagaimana guru itu dalam memberikan media yang berkontribusi)

## Saran

### 1. Bagi Guru/Tenaga Pengajar

Media pembelajaran permainan monopoli diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif atau inovasi pembelajaran sehingga dapat memberikan variasi dalam pembelajaran di kelas untuk menumbuhkan kesadaran sejarah peserta didik sebagai upaya menerapkan capaian pembelajaran

### 2. Bagi Peserta Didik

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dalam pembelajaran sejarah mampu menumbuhkan minat peserta didik dalam menjaga dan merawat situs-situs bersejarah dan meningkatkan keaktifan siswa untuk memperdalam studi sejarah. Membantu peserta didik untuk memahami perjuangan pahlawan nasional serta melatih peserta didik dalam mengaitkan peristiwa bersejarah dengan keadaan di lingkungan sekitarnya.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media pembelajaran permainan monopoli yang telah disusun oleh peneliti, dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi bagi penelitian selanjutnya. Namun diperlukan adanya pengembangan serta inovasi lanjutan untuk dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran permainan monopoli. Materi yang digunakan pada media pembelajaran permainan monopoli diharapkan dapat dikembangkan menggunakan mata pelajaran yang lain sehingga dapat digunakan pada mata pelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Grafindo Persada Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak

- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas, 2003.
- Gagne, Robert M. 1977. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston
- Gunawan, Ary H. 1996. *Administrasi Sekolah Administrasi Pendidikan Mikro*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA
- Kuper A, dan Jessica Kuper. 2002. *Ensiklopedi Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: PT. Rajawali press
- M.Rohman. & Sofyan. Amri. 2013. *Strategi dan desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta. Prestasi Pustaka.
- Mudhofir. 1992. *Prinsip-prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadhi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran, Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada
- Mustaqim. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasution. 1985. *Alat Peraga dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sartono Kartodirdjo, 1994. *Kebudayaan Pembangunan dalam Perspektif Sejarah*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Soekidjo, N. 2003. *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subagyo. 2010. *Membangun Kesadaran Sejarah*. Semarang: Widya Karya Semarang.
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Tosh, John. 1984. *The Pursuit of History Aims, Methods and new directions in the study of modern history*, New York : Longman.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widja, I Gede. 1989. *Dasar- Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.
- Wiharyanto. *Indonesia dan kesadaran sejarah. Kedaulatan Rakyat* (16 September 2008)

### Jurnal Ilmiah

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104—117.

Luarmasse, N. E., Marantika, J. E. R., & Serpara, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SMA N 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar. *J-EDU: Journal Erfolgreicher Deutschunterricht*, 1(2), 1-11

Masnarati, Cindy. (2020) Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 103-114

Nisa, Ulfah Khoerun, Oka Agus Kurniawan Shavab, dan Iyus Jayusman. (2020). Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Historis Siswa Kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya. *Jurnal PENDIDIKAN SEJARAH*, 9(2), 172-187

Pratomo, N. H., Wiyanarti, E., & Kurniawati, Y. (2017). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 243–252

Ravinah, Wa Rizka, Usman, dan Ratna Kusumawardani. (2019). Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *BIVALEN Chemical Studies Journal*, 2(2), 20-23

Stephanie M. Bennett. (2014). “Teachers’ beliefs and implementation of historical literacy pedagogy in three Advanced Placement United States History classrooms. *The Georgia Social Studies Journal*, 4(2), 53-67

Suardi. (2014). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 2(4), 297-305

Veijola, A., & Mikkonen, S. (2016). Historical literacy and contradictory evidence in a Finnish high school setting: *The Bronze Soldier of Tallinn*. *Historical Encounters*, 3(1), 1–16.

Veijola, A., & Rantala, J. (2018). Assessing Finnish and Californian high school students' historical literacy through a document-based task. *Nordidactica: Journal of Humanities and Social Science Education*, 1, 1–21



**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya