

PENGARUH MEDIA MONOPOLI *BAPER* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 9 SURABAYA

Shalma Esti Nur Widyasari

(Universitas Negeri Surabaya), shalma.18020@mhs.unesa.ac.id

Listyaningsih

(Universitas Negeri Surabaya), listyaningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Pada pembelajaran PPKn, peserta didik dituntut kreatif dan aktif. Namun faktanya, pelaksanaan pembelajaran PPKn peserta didik cenderung pasif dan membosankan, seperti di SMP Negeri 9 Surabaya. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh dari media monopoli Baper terhadap aktivitas belajar serta hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKn kelas VIII. Jenis penelitian pada penelitian ini ialah penelitian kuantitatif quasi eksperimen, yang memiliki dua kelompok. Penelitian ini dilakukan di SMPN 9 Surabaya dengan sampel peserta didik kelas VIII A (kelompok eksperimen) dengan kelas VIII B (kelompok kontrol) yang dipilih menggunakan *random sampling*. Teknik pengumpulan data dengan angket serta observasi non partisipan. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas belajar kelas eksperimen berkategori baik sekali dengan persentase 79,45%, sedangkan kelas kontrol berkategori cukup, seperti teori kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa semakin banyak variabel media pembelajaran, semakin banyak juga aktivitas dari peserta didik, hingga mencapai 90% materi yang dipahami peserta didik, pada penelitian ini hanya sebatas 50% saja. Serta memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan, yakni hasil uji t signifikansi 2-tailed mendapatkan hasil $0,816 < 0,005$ yang menyatakan H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, didukung perbandingan nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan kelompok kontrol yakni $67 > 62$.

Kata Kunci: Monopoli *Baper*, Aktivitas, Hasil Belajar

Abstract

*In Pancasila and Civic education students equired to creative and active. In fact, the implementation students still tend passive and boring, such at SMP Negeri 9 Surabaya, are quite difficult to understand because they have a lot material to remember plus material about articles in law. This study aims to determine the effect of learning media on learning activities snd learning outcomes of students in class VIII Pancasila and Civic education subjects. The type research in this research is quasi-experimental quantitative research which has two groups (experimental and control). This research conducted at SMPN 9 Surabaya with sample of students from class VIII A (experimental class) and class VIII B (control class) who were selected using random sampling. Data collection techniques using questionnaires and non-participant observation. While data analysis technique uses the t test. The results showed that learning activities experimental class were in very good category with a percentage 79.45%, while control class was in sufficient category, such as Edgar Dale's cone of experience theory that more learning media variables, more activities students carried out, up to 90% of the material understood by students, his study only 50%. As well having significant influence on student learning outcomes in material Interpreting Legislation, the results of 2-tailed significance t test obtaining result $0.000 < 0.05$ which states H_0 rejected and H_a accepted, supported by comparison the experimental class *posttest* average scores larger than the control class,, $67 > 62$.*

Keywords: content, formatting, article.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah salah satu hal yang dapat dikatakan paling krusial serta tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia, dikarenakan pendidikan dapat menjadikan manusia sebagai insan yang bermutu, berdaya guna, serta berkarakter (Kartika & Putra, 2021:4). Selain itu, pendidikan juga merupakan sebuah proses berubahnya perilaku serta bertambahnya pengalaman yang bertujuan supaya peserta didik menjadi lebih dewasa serta dapat menyelesaikan beragam permasalahan (Putri, 2018;

Fitrayati, 2017:7). Karena dengan pendidikan, bangsa Indonesia dapat mencapai tujuan negara yang tertuang di dalam pembukaan UUD NRI Tahun 1945, salah satunya yaitu ‘mencerdaskan kehidupan bangsa’. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan dibentuknya K13, yang dalam pembelajarannya peserta didik diminta untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan dan potensi pada diri peserta didik (Rikizaputra & Sulastri, 2017:7). Dengan K13, lebih menekankan proses pembelajaran pembentukan sikap dan

kepribadian peserta didik untuk menjadikan peserta didik dapat berinteraksi di lingkungannya (Achdiyat & Warhamni, 2018:4).

Implementasi pembelajaran dalam Kurikulum 2013 memiliki perbedaan dari berbagai kurikulum sebelumnya, karena pembelajaran dalam kurikulum ini menggunakan pendekatan ilmiah serta tematik integratif. Proses pembelajaran di jenjang pendidikan dilaksanakan dengan interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memberikan motivasi peserta didik supaya ikut berpartisipasi dengan aktif. Sebagai program pendidikan yang sudah terencana dengan sistematis, pada konteks ini kurikulum PPKn mengemban peran yang penting untuk pendidikan peserta didik. Pada aktivitas mengembangkan kurikulum PPKn memerlukan perencanaan dengan sosialisasi, supaya berbagai pihak yang berkaitan mempunyai anggapan serta perilaku yang berbeda. Sedangkan pada pendidikan tersebut identik terdapat interaksi antara pendidik dengan peserta didik di dalam memperoleh tujuan pendidikan. Sebagai pendidik profesional, guru tidak hanya diminta untuk melakukan tugasnya, tapi juga harus mempunyai pengetahuan dengan kemampuan yang profesional.

PP No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah wajib pasal 40 ayat (2) berisi (a) pendidikan agama; (b) pendidikan kewarganegaraan; (c) bahasa; (d) matematika; (e) ilmu pengetahuan alam; (f) ilmu pengetahuan sosial; (g) seni budaya; (h) pendidikan jasmani dan olahraga; (i) ketrampilan dan kejuruan; serta (j) muatan lokal. Mata pelajaran PPKn juga memiliki tujuan untuk menanamkan berbagai nilai kemanusiaan, kepribadian, hingga konsep dasar sebagai warga negara global (Hidayati, et al, 2019:2). Dalam pembelajaran PPKn peserta didik dituntut lebih kreatif dan aktif untuk mengembangkan diri dan pengetahuan yang bertujuan supaya peserta didik dapat memahami kehidupan sosial dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Namun pada realitanya, selama pelaksanaan pembelajaran PPKn, peserta didik masih cenderung pasif dan mudah bosan, hal ini diketahui dari hasil observasi awal dan pada saat bertanya pada peserta didik kelas VIII mengenai pendapatnya mengenai mata pelajaran PPKn SMPN 9 Surabaya, di mana menurut peserta didik bahwa mata pelajaran PPKn cukup sulit untuk dipahami karena banyak materi yang diingat dan terlebih cukup sulit bagi peserta didik untuk mengingat dan menghafal pasal-pasal yang ada pada undang-undang, dan rasa ingin tahu peserta didik tidak merespon pertanyaan guru. Hal ini menurut peserta didik disebabkan oleh metode atau cara pengajaran yang dilakukan oleh guru yang kurang variatif dan kurang menarik, dikarenakan saat ini guru mayoritas masih

memakai metode atau cara berceramah juga memberikan tugas sebagai metode atau cara mengajar yang paling dominan. Kurang terlibatnya peserta didik terhadap keaktifan belajar berpengaruh pada kurangnya motivasi peserta didik, yang mengakibatkan tidak berhasilnya peserta didik selama pembelajaran serta hasil belajar (Venom, 2020:2 & Sumantri, 2020:12). Pada mata pelajaran PPKn guru masih cenderung kesulitan membuat peserta didik aktif serta ikut terlibat secara langsung selama pembelajaran di kelas (Hidayat, 2020:5 & Nuswantari, 2018:9).

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 9 Surabaya, pembelajaran PPKn guru mayoritas masih memfokuskan di dalam aspek kognitif, mengakibatkan kurang memberikan dukungan berkembangnya aspek afektif kepribadian peserta didik dan pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan cara yang konvensional yang menjadikan rendahnya keingin tahuan serta semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PPKn yang menjadikan nilai hasil belajar peserta didik belum mencapai KKM. Jadi, guru sangat membutuhkan suatu alternatif atau sebuah inovasi yang belum ada sebelumnya supaya pembelajaran PPKn tidak terasa membosankan. Menurut Wisada, 2019 'inovasi atau terobosan yang bisa dilakukan guru selama aktivitas pembelajaran untuk memunculkan motivasi peserta didik salah satunya yakni menggunakan media pembelajaran yang inovatif'.

Penggunaan media selama aktivitas pembelajaran bisa menyelesaikan keragaman gaya belajar didik juga memberikan kemudahan untuk guru untuk menyampaikan materi pelajaran juga memunculkan sikap antusias serta semangat peserta didik dalam belajar (Kartika & Putra, 2021). Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran bisa menciptakan pembelajaran menjadi pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*), karena dengan menggunakan media pembelajaran aktivitas pembelajaran peserta didik lebih hidup juga dapat membangkitkan keaktifitasan peserta didik juga turut dan memberi peningkatan hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh keantusiasan peserta didik mengalami peningkatan. Salah satu media permainan yang cocok dengan materi Memaknani Peraturan Perundang-Undangan pada mata pelajaran PPKn ialah media pembelajaran dengan berbasis permainan monopoli, permainan monopoli dipilih sebab termasuk ke dalam permainan yang cukup disenangi oleh peserta didik serta relatif gampang untuk memainkannya.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Pt. Ratih Siswinarti di tahun 2019, bahwa supaya bisa memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas V SDN Gugus III Kecamatan Seririt

menggunakan media pembelajaran *Value Clarification Technique* yang menggunakan perantara video. Sebelumnya hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKn sangat rendah dikarenakan tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang memberikan kemudahan kepada peserta didik di dalam memahami materi pembelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian tersebut bisa disimpulkan bahwasanya setelah menggunakan media pembelajaran *Value Clarification Technique* yang menggunakan perantara video, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dibanding dengan kelompok yang menggunakan model belajar konvensional, karena dengan media pembelajaran peserta didik diminta aktif terlibat selama pembelajaran.

Sesuai dengan pemaparan tersebut, maka penelitian ini dilakukan karena menurut permasalahan yang ada yakni kurangnya minat peserta didik selama pembelajaran termasuk ke dalam penyebab rendahnya tingkat kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satunya yaitu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan bisa menumbuhkan sikap aktif dari peserta didik dengan menyenangkan, serta bisa menyelesaikan permasalahan tersebut.

Sesuai dengan problematika tersebut menginspirasi peneliti untuk melaksanakan penelitian terhadap aktivitas belajar serta hasil belajar peserta didik terutama di dalam pemahaman peserta didik terhadap peraturan perundang-undangan, sesuai dengan problematika tersebut diambil dua rumusan permasalahan yaitu a) “Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli Baper terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMPN 9 Surabaya?”, sesuai dengan rumusan pertama kemudian tujuan pertama penelitiannya yaitu a) “Untuk menguji teori kerucut pengalaman Edgar Dale dalam penggunaan media pembelajaran monopoli Baper terhadap aktivitas belajar peserta didik mata pelajaran PPKn kelas VIII SMPN 9 Surabaya, sedangkan rumusan permasalahan yang kedua yakni b) “Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli Baper terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMPN 9 Surabaya?” dan untuk tujuan penelitian rumusan masalah kedua ialah, b) “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan dari media pembelajaran monopoli Baper terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKn kelas VIII SMPN 9 Surabaya”.

Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas VIII yang sedang mempelajari materi BAB III yakni Memaknai Peraturan Perundang-Undangan, yang khususnya ada di Kompetensi Dasar PPKn jenjang SMP/MTs kelas VIII, berikut ini:

Tabel 1 KD Pendidikan PPKn SMP / MTs Kelas VIII

Kompetensi Dasar
1.3 Bersyukur pada Tuhan Yang Maha Esa untuk nilai dan aturan yang ada pada tata urutan peraturan perundang-undangan nasional
2.3 Menunjukkan sikap disiplin ketika menerapkan aturan seperti nilai yang ada pada tata urutan peraturan perundang-undangan nasional
3.3 Memahami tata urutan peraturan perundang-undangan pada sistem hukum nasional Indonesia
4.3 Mendemonstrasikan pengembangan tata urutan peraturan perundang-undangan pada sistem hukum nasional Indonesia

Sumber: Lembaga Pendidikan

Pemilihan KD pada BAB III yang mempelajari peraturan perundang-undangan dikarenakan materi pada BAB III ini berisi berbagai pasal-pasal yang terdapat pada undang-undang, UUD tahun 1945, PP, perda provinsi dan kabupaten, dll. Di mana sesuai dengan hasil dari observasi awal di mana peserta didik masih sangat kesulitan untuk mempelajari dan menghafal pasal-pasal yang ada pada pembelajaran PPKn. Maka dari itu, diputuskan di dalam memilih KD yang berkaitan dengan pasal salah satunya materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan ini bisa digunakan sebagai sarana atau alat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik untuk memahami materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan.

Tabel kompetensi dasar tersebut telah sesuai dengan Kurikulum 2013 yang digunakan menjadi pedoman selama kegiatan belajar mengajar PPKn jenjang SMP / MTs kelas VIII semester gasal. Dipilihnya Kompetensi Dasar ini dikarenakan membahas peraturan perundang-undangan, di mana peraturan perundang-undangan ialah termasuk pada norma atau aturan yang ada di masyarakat yang harus dan wajib dipatuhi oleh seluruh warga negara, untuk mengetahui proses pembuatan peraturan perundang-undangan. Maka, memilih KD ini untuk mengetahui pada tingkatan apa pemahaman peserta didik tentang norma atau aturan yang ada pada peraturan perundang-undangan Indonesia.

Kompetensi Dasar di atas merupakan KD di jenjang SMP/MTs kelas VIII. Sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dipilih maka penelitian yang dilakukan yakni tentang Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Baper Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9 Surabaya.

Di dalam penelitian ini media pembelajaran yang dipilih selama aktivitas pembelajaran peraturan perundang-undangan ialah media permainan monopoli Baper (Belajar Peraturan Perundang-Undangan), alasan memilih permainan monopoli sebagai media pembelajaran, karena sering kali peserta didik merasa bosan serta jenuh ketika pembelajaran PPKn yang menggunakan metode serta media pembelajaran monoton serta bagi peserta didik permainan monopoli merupakan

permainan yang sudah biasa dimainkan oleh peserta didik setidaknya sekali dan dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli suasana aktivitas pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media monopoli Baper (Belajar Peraturan Perundang-Undangan) berbeda dengan media monopoli lainnya, di mana media permainan monopoli pada umumnya hanya seputar materi-materi yang menjadi fokus dari media tersebut, tetapi pada media monopoli Baper selain berfokus pada materi-materi yang dapat dipelajari dan dipahami peserta didik dengan menyenangkan, tetapi juga memiliki permainan yang berhubungan dengan mata pelajaran PPKn, seperti dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar sila-sila Pancasila serta memiliki konsekuensi menyanyikan lagu-lagu wajib apabila kelompok peserta didik memberikan jawaban yang kurang tepat dari pertanyaan yang diberikan guru.

Selain itu, alasan menggunakan menggunakan media permainan monopoli karena media permainan monopoli termasuk salah satu media yang menyenangkan dan dapat menghilangkan rasa bosan juga jenuh pada peserta didik, dan tentunya media permainan monopoli Baper ini memiliki karakteristik tersendiri, yakni selain berfokus untuk memberikan peningkatan kepada hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn serta meningkatkan aktivitas belajar kelas yang sebelumnya ketika pembelajaran mata pelajaran PPKn berlangsung mayoritas peserta didik merasa bosan, jenuh, mengantuk, dan apabila guru memberikan pertanyaan secara acak peserta didik biasanya hanya akan diam saja hingga guru menjawab sendiri pertanyaannya berubah menjadi pembelajaran yang menyenangkan, selain itu media permainan monopoli Baper ini juga mengajarkan peserta didik untuk lebih mengenal dan menghafal sila-sila beserta lambing-lambang dari Pancasila dan lebih mengetahui dan menghafal lagu-lagu nasional Indonesia.

Terdapat berbagai penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran. Seperti, penelitian Sri Setyaningsih, Rusijono, serta Ari Wahyudi (2020) mengenai pengaruh pemakaian media pembelajaran interaktif *articulate storyline* terhadap motivasi serta hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Gubeng I/204 Surabaya di dalam materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia, hasil dari penelitian ini adalah ialah pembelajaran tersebut mempengaruhi motivasi serta hasil belajar peserta didik sesuai data analisis angket motivasi belajar *pretest* kelompok eksperimen lebih aktif dibanding dengan kelompok kontrol jumlah peserta didik kurang aktif 13 dan cukup aktif 19 peserta didik. Kemudian, terdapat penelitian Eny Kurniawati (2021) yang mengenai diterapkannya media pembelajaran permainan monopoli untuk memberikan peningkatan terhadap prestasi belajar PPKn pada peserta

didik SMAN 1 Malang, hasil penelitian ini didapatkan probabilitas sesuai *uji independent sample test* $0,000 < 0,5$ jadi H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, menunjukkan terdapatnya pengaruh media permainan monopoli terhadap nilai prestasi belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Malang.

Penelitian ini mengacu pada teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale untuk meningkatkan aspek afektif peserta didik selama pembelajaran mata pelajaran PPKn. Sanjaya (2006:162) mengemukakan pengalaman bisa berbentuk pengalaman langsung dengan tidak langsung. Proses untuk memperoleh pengalaman langsung dengan kegiatan pembelajaran. Sedangkan proses pengalaman tidak langsung dilakukan dengan tujuan menyelesaikan permasalahan karena tidak semua materi pembelajaran bisa dilaksanakan secara langsung, contohnya dengan menggunakan media pembelajaran bagi guru. Seperti kerucut pengalaman oleh Edgar Dale (Sanjaya, 2006:163) untuk memahami peran media pembelajaran supaya memperoleh pengalaman belajar bagi peserta didik, Edgar Dale mengibaratkan sebagai kerucut yang diberi nama kerucut pengalaman (*cone of experience*), yang bisa memberikan peningkatan aktivitas belajar peserta didik mencapai 90%, yang digunakan menjadi panutan di dalam menentukan media yang sesuai untuk memperoleh pengalaman belajar.

Media pembelajaran monopoli Baper dipilih supaya peserta didik mendapatkan pengalaman secara langsung dan tidak langsung untuk mengatasi permasalahan aktivitas peserta didik yang masih rendah, dan media monopoli Baper cocok untuk digunakan karena peserta didik sudah merasa kenal dengan permainan monopoli.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hasil uji dan menilai ada atau tidaknya pengaruh dari media pembelajaran monopoli Baper yang digunakan peserta didik dibanding dengan yang menggunakan media *power point*. Oleh karenanya, peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen (media pembelajaran monopoli Baper) dengan kelompok kontrol (media pembelajaran *power point*). Maka, penelitian ini menggunakan desain penelitian *pretest and posttest control group design*.

Sedangkan untuk aktivitas belajar ada atau tidak peningkatan dari peserta didik dilihat dari semangat dan tingkat antusias peserta didik selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan berpedoman pada kisi-kisi observasi.

Bentuk desain penelitian ada di tabel 2:

Tabel 2 Desain penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Sumber: Data Sekunder

Keterangan:

- O₁ : Pemberian *pretest* kelompok eksperimen
- O₂ : Pemberian *posttest* kelompok eksperimen
- O₃ : Pemberian *pretest* kelompok kontrol
- O₄ : Pemberian *posttest* kelompok kontrol
- X₁ : Menggunakan media monopoli Baper
- X₂ : Perlakuan media *power point*

Berdasarkan tabel 2, sebelum diberikan media pembelajaran, kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol akan diberi soal *pretest* supaya mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan (X₁) menggunakan media monopoli Baper dengan kelompok kontrol menggunakan media *power point* (X₂) selama kegiatan pembelajaran. Kemudian, kedua kelompok diberi soal *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kegiatan belajar mengajar terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 9 Surabaya beralamat di Jl. Taman Putro Agung Nomor 1, Rangkah, Kecamatan Tambaksari, Kota Surabaya. Dengan total peserta didik kelas VIII A sejumlah 33 peserta didik dengan jumlah peserta didik kelas VIII B sebesar 35 peserta didik, sehingga totalnya adalah 68 peserta didik. Teknik mengambil sampel penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. Pemilihan sampel ini juga sesuai dengan saran guru mata pelajaran PPKn, karena ketika guru memaparkan materi pembelajaran peserta didik kebanyakan tidak memperhatikan guru ditambah dengan berbincang dengan teman sebangkunya serta berdasarkan hasil belajar peserta didik dari ujian sebelumnya, di mana di kedua kelas hasil belajar peserta didik masih jauh di bawah KKM dengan rata-rata kelas VIII A lebih kecil dibanding kelas VIII B.

Penelitian ini memiliki dua variabel, yakni variabel bebas dengan variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini ialah penggunaan media pembelajaran monopoli Baper (X) serta untuk variabel terikat yakni aktivitas belajar peserta didik (Y1) serta hasil belajar peserta didik (Y2). Di mana seluruh peserta didik kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen menggunakan media monopoli Baper dan semua peserta didik kelas VIII B sebagai kelompok kontrol menggunakan media *power point*.

Teknik mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu observasi non partisipan yang digunakan untuk mengetahui perkembangan aktivitas peserta didik menggunakan media monopoli Baper. Selain itu, teknik mengumpulkan yang digunakan ialah memberi soal tes yang diberikan dua kali kepada peserta didik kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen sebelum (*pretest*) serta sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran yang telah ditentukan, yang hasilnya digunakan supaya dapat mengetahui terdapat pengaruh atau tidak terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dengan sesudah menggunakan media pembelajaran. Bruce (Djaali, 2020:60) tes mempunyai fungsi di dalam mengukur wawasan yang didapatkan oleh seseorang, sebuah materi pembelajaran yang dibatasi kepada tingkat tertentu. Selanjutnya, hasil tes yang telah dilakukan, dibuat analisis serta dipresentasikan melalui diagram serta grafik.

Observasi termasuk teknik mengumpulkan data dengan melaksanakan pengamatan awal secara langsung di lokasi penelitian. Adapun jenis observasi penelitian ini ialah observasi non partisipan, yakni peneliti tidak berperan secara langsung dengan aktivitas subjek dan objek penelitian serta hanya sebagai pengamat independent (Sugiyono, 2015:145). Dengan berpedoman pada kisi-kisi observasi yang meliputi indikator-indikator aktivitas belajar, terdapat 4 indikator aktivitas pembelajaran yang digunakan, yaitu indikator aktivitas belajar dari Sudjana (2013:61) antara lain: (1) Aktif dalam mendengarkan, (2) Mencari informasi dengan baik, dan (3) Aktif dalam berdiskusi. Dengan indikator dari Soli Abimanyu (2008:4-15) salah satunya Mencata materi pelajaran.

Keempat indikator ini digunakan supaya dapat mengetahui tingkat peserta didik dalam mendengar dan menyimak guru, mengetahui keaktifan peserta didik ketika berdiskusi dengan kelompoknya dan mencari informasi berupa jawaban dari pertanyaan buku di buku, dan untuk mengetahui apakah peserta didik mencatat materi pelajaran yang dipaparkan guru. Dari hasil observasi non partisipan ini akan dikaitkan dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale untuk mengetahui sejauh mana peningkatan aktivitas belajar peserta didik antara sebelum dengan sesudah menggunakan media *power point* bagi kelompok kontrol dan media pembelajaran monopoli Baper di kelompok eksperimen.

Soal tes *pretest* dan *posttest* memaknai peraturan perundangan-undangan dengan jenis pilihan ganda dengan jumlah soal yakni 20 soal di masing-masing tes. Sebelumnya sudah dilakukan penyusunan kisi-kisi soal tes mengenai pemahaman memaknai peraturan perundang-undangan dengan format KI, KD, Materi, Indikator Pembelajaran, Ranah Kognitif, Indikator soal, serta

Nomor Soal. Soal tersebut diberikan langsung pada peserta didik kelompok kontrol serta kelompok eksperimen sebelum dengan setelah menggunakan media pembelajaran dengan bantuan dari guru mata pelajaran PPKn.

Sesuai dengan Moore (Ricardo & Meilani, 2017) salah satu ranah indikator hasil belajar peserta didik adalah ranah kognitif diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, dan evaluasi. Soal tes pemahaman memaknani peraturan perundang-undangan berlandaskan indikator soal yang sesuai, antara lain: (1) Mendefinisikan makna tata urutan peraturan perundang-undangan, (2) Menyebutkan prinsip-prinsip ataupun asas umum tata urutan peraturan perundang-undangan yang berlaku dalam hukum, (3) Menyebutkan jenis dengan hierarki peraturan perundang-undangan di Indonesia sesuai pasal 7 UU Nomor 12 Tahun 2011 tentang pembentukan peraturan perundang-undangan, (4) Menyebutkan serta mendefinisikan materi muatan peraturan perundang-undangan pada pasal 6 UU Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undang, dan (5) Menyebutkan proses disusunnya peraturan perundang-undangan sesuai UU Nomor 12 Tahun 2011.

Pengujian soal tes *pretest* dan *posttest* pemahaman memaknai peraturan perundang-undangan, bagi peserta didik jika dapat menjawab dengan benar memperoleh nilai lima serta sebaliknya jika peserta didik menjawab salah memperoleh nilai nol. Sebelumnya, instrumen soal sebelumnya sudah dilaksanakan uji validitas serta reliabilitas. Sebelum digunakan instrumen penelitian tes dilakukan uji coba.

Pengujian validitas dilakukan dengan cara menganalisis seluruh soal tes supaya mengetahui kevalidannya. Instrumen bisa dikatakan valid jika mempunyai tingkat kecermatan yang sesuai serta bisa melakukan fungsi dengan baik. Valid berarti instrumen bisa dipakai untuk mengukur hal yang akan diukur (Sugiyono, 2017). Supaya dapat mengukur validitas tes pemahaman peserta didik terhadap materi peraturan perundang-undangan berbentuk soal tes pilihan ganda, diujikan pada kelas IX di SMP Negeri 9 Surabaya sebanyak 10 peserta didik yang telah terlebih dahulu mempelajari materi Memaknai Peraturan Perundang-Undang, dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dari Pearson.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi Pearson
 x : Variabel bebas
 y : Variabel terikat
 n : Jumlah data

Soal dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ soal pemahaman peraturan perundang-undangan yang berjumlah 36 soal pemahaman peraturan perundang-undangan. Setelah melakukan uji coba pada 10 peserta didik kelas IX di SMPN 9 Surabaya diperoleh 20 soal valid yang digunakan pada penelitian ini serta 16 soal tidak valid. Diperoleh sesudah melakukan perhitungan serta melakukan analisis dengan bantuan SPSS 19.0.

Sesuai dengan data dari hasil perhitungan validasi tes mengetahui ada 20 soal yang dikatakan valid yang selanjutnya digunakan menjadi instrumen penelitian dan untuk 16 soal lainnya yang tidak valid maka tidak dijadikan menjadi instrumen pada penelitian ini. Rincian soal yang valid ialah ada dalam indikator 1 sejumlah 1 soal, indikator 2 sejumlah 2 soal, indikator 3 sejumlah 2 soal, indikator 4 sejumlah 2 soal, serta indikator 5 sejumlah 13 soal.

Sebuah instrumen soal tes dapat dinyatakan bisa dipercaya saat hasil pengukuran hasil belajar relatif tetap ataupun konsisten. Reliabilitas kebanyakan merujuk kepada tingkatan ketetapan alat untuk mengukur apa yang diharapkan. Reliabilitas instrumen tidak bisa diketahui secara pasti namun bisa diperkirakan. Uji reliabilitas yang digunakan di dalam penelitian ini yakni dengan metode *alpha*:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- K = Jumlah item
 r_{11} = Koefisien realibilitas *alpha*
 $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian item
 σ_t^2 = Varian skor soal

Perhitungan reliabilitas instrumen dilakukan dengan bantuan SPSS 19.0. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan didapatkan reliabilitas sebanyak 0.708. Adapaun pendapat dari Suharsimi Arikunto (Juniantoro dkk, 2021:543), jika memperoleh hasil 0.600 hingga 0.799 termasuk ke dalam kategori tinggi.

Teknik menganalisis data yang yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji t, sebelumnya dilakukan dahulu uji normalitas serta uji homogenitas sebagai syarat di dalam menganalisis data. Apabila data yang didapatkan data dengan distribusi normal serta homogen, kemudian melakukan analisis dengan uji t.

Langkah pertama yang dilakukan sebelum uji t ialah melakukan uji normalitas data yang bertujuan mendekteksi model penelitian yang digunakan berdistribusi normal atau tidak, menggunakan taraf signifikan $\alpha=0.05$, yakni resiko kesalahan sebanyak 5% serta tingkat percaya sebanyak 95%.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Sig	Normalitas
Hasil belajar		

Kontrol	0.06	Normal
Eksperimen	0.07	Normal

Sumber: Data Primer, diolah

Berdasarkan tabel 3 baik kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol memiliki hasil uji probabilitas signifikansi (Sig.) (*2-tailed*) 0.06 bagi kelompok kontrol sedangkan 0.07 untuk kelompok eksperimen di mana kedua kelompok nilainya > 0.05 yang memiliki arti data telah terdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, kemudian dilakukan uji homogenitas yang memiliki tujuan supaya dapat mengetahui distribusi data skor hasil belajar peserta didik di kedua kelompok.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Sig	Homogenitas
Hasil belajar		
Kontrol	0.08	Homogen
Eksperimen	0.15	Homogen

Sumber: Data Primer, diolah

Sesuai dengan hasil perhitungan yang ada dalam tabel 4 di atas telah diketahui nilai signifikansi (Sig.) hasil belajar PPKn peserta didik kelompok kontrol serta kelompok eksperimen masing-masing 0.08 dan 0.15. Karena kedua nilai Sig. > 0.05, jadi seperti pada dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas di atas, bisa ditarik kesimpulan yaitu hasil belajar kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen ialah homogen.

Sesudah melakukan uji normalitas beserta dengan uji homogenitas dengan data berdistribusi normal dan homogen, kemudian dilakukan uji *t paired independent test*, karena menggunakan desain penelitian *pretest and posttest control group* serta model penelitian menggunakan data hasil *pretest* dan *posttest* yang bertujuan membandingkan dua nilai untuk melihat adakah perbedaan dari kedua nilai di masing-masing kelompok secara signifikan.

Kemudian dilakukan analisis dari hasil uji t dengan hipotesis statistik:

$$H_0 = \mu x_1 = \mu x_2$$

$$H_a = \mu x_1 \neq \mu x_2$$

Keterangan:

H_0 = Tidak memiliki pengaruh signifikan penggunaan media monopoli Baper dengan aktivitas dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKn.

H_a = Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media monopoli Baper dengan aktivitas dan hasil belajar kognitif peserta didik mata pelajaran PPKn.

μx_1 = *Mean* skor kelompok eksperimen

μx_2 = *Mean* skor kelompok kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli Baper terhadap aktivitas belajar peserta didik mata pelajaran PPKn kelas VIII SMPN 9 Surabaya.

Sesuai dengan hasil penelitian observasi non partisipan dengan pedoman kisi-kisi lembar observasi, memiliki perbedaan yang signifikan dari aktivitas belajar kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran dengan mengamati indikator-indikator aktivitas belajar yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil aktivitas belajar kelompok kontrol serta kelompok eksperimen ialah seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Persentase Aktivitas Belajar Kelompok Kontrol

Sesuai pada data dari gambar 1, persentase aktivitas belajar kelompok kontrol yang paling banyak ada di persentase 66% (23 peserta didik) yang memiliki kategori kurang, kemudian dengan kategori cukup memiliki persentase 15% (5 peserta didik), kemudian kategori baik dengan persentase 11% (4 peserta didik), serta kategori baik sekali hanya sebanyak 8% (4 peserta didik). Sedangkan hasil aktivitas belajar kelompok eksperimen seperti berikut ini:



Gambar 2 Persentase Aktivitas Belajar Kelompok Eksperimen

Sesuai dari hasil persentase pada gambar 2, aktivitas belajar kelompok eksperimen yang memiliki persentase paling besar ada dalam kategori baik sebesar 42% (14 peserta didik), diikuti dengan kategori baik sekali dengan banyak persentase 40% (13 peserta didik), kemudian

kategori cukup sebesar 11% (4 peserta didik), serta yang terakhir kategori kurang yang hanya 7% (2 peserta didik).

Berdasarkan gambar 1 dan gambar 2 aktivitas belajar peserta didik kelompok eksperimen yang menggunakan media monopoli Baper lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran *power point*, yang ditunjukkan dari banyaknya persentase peserta didik pada perbandingan kategori baik dan kategori baik sekali ada di kelompok eksperimen dari pada kelompok kontrol.

Sesuai dengan hasil penelitian, media pembelajaran monopoli Baper yang digunakan oleh kelas VIII A (kelompok eksperimen) sedangkan media pembelajaran *power point* diterapkan di kelas VIII B (kelompok kontrol) setelah dilakukan observasi non partisipan yang berpedoman pada kisi-kisi lembar observasi. Rincian data perbandingan setiap indikator aktivitas belajar peserta didik kelompok eksperimen serta kelompok kontrol pada kisi-kisi lembar observasi ada pada tabel 6.

Tabel 5 Data Aktivitas Belajar Peserta Didik Hasil Observasi Pembelajaran PPKn Menggunakan Media Pembelajaran Kelompok Kontrol dengan Eksperimen

Indikator	Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
	P (%)	Kategori	P (%)	Kategori
Mencari informasi dengan baik	22,15	Kurang	84,95	Baik sekali
Aktif dalam mendengarkan	50,3	Baik	83,2	Baik sekali
Aktif dalam berdiskusi	6,3	Kurang	81,55	Baik sekali
Mencatat materi pelajaran	58,7	Baik	68,1	Baik
Rata-rata	34,4	Cukup	79,45	Baik sekali

Sumber: Data Primer, diolah

Keterangan:

- Kurang = 0%-25%
 Cukup = 25,1%-50%
 Baik = 50,1%-75%
 Baik sekali = 75,1%-100%

Sesuai dengan data pada tabel 5, aktivitas belajar pada kelompok kontrol memiliki rata-rata persentase observasi sebesar 34,4% lebih rendah apabila dibandingkan dengan rata-rata persentase observasi aktivitas belajar kelompok eksperimen yakni 79,45%. Dari 4 indikator aktivitas belajar peserta didik, kelompok kontrol tidak memiliki satu indikator aktivitas belajar yang berkategori baik sekali, melainkan memiliki 2 indikator aktivitas belajar yang berkategori baik dan 2 indikator aktivitas belajar yang berkategori kurang. Sedangkan pada kelompok eksperimen, tidak memiliki indikator aktivitas belajar dengan kategori kurang ataupun cukup, melainkan

1 indikator aktivitas belajar berkategori baik dan 3 indikator aktivitas belajar lainnya berkategori baik sekali.

Sesuai data aktivitas belajar yang ada dalam tabel 6 semua hasil aktivitas belajar peserta didik kelompok eksperimen yang menerapkan media monopoli Baper di dalam materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan lebih baik apabila diperbandingkan dengan aktivitas belajar pada kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran *power point* dengan materi pelajaran yang sama.

Setelah menghitung dan menganalisis data hasil observasi aktivitas belajar peserta didik di kedua kelompok, yakni kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, kemudian dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan nilai signifikan 0.05. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima sedangkan H_0 ditolak yang memiliki arti yaitu adanya perbedaan yang signifikan dari aktivitas belajar peserta didik dengan diterapkannya media pembelajaran monopoli Baper serta diterapkannya media pembelajaran *power point* di dalam materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan. Sesuai dengan perhitungan uji t didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji t Aktivitas Belajar Peserta Didik

Kelompok	N	Rata-Rata	t_{hitung}	t_{tabel}
Kontrol	35	34,4	8,914	1,81
Eksperimen	33	79,45		

Sumber: Data Primer, diolah

Sesuai dengan hasil data yang ada di tabel 6, dilihat pada nilai rata-rata kelompok kontrol serta kelompok eksperimen setelah diuji dengan uji t memperoleh t_{hitung} 8,914 $>$ t_{tabel} 1,81, sehingga bisa disimpulkan disimpulkan yaitu ada perbedaan signifikan dari aktivitas belajar peserta didik kelompok kontrol yang menerapkan media pembelajaran *power point* dan kelompok eksperimen yang menerapkan media pembelajaran monopoli Baper.

Sesuai dengan data hasil observasi aktivitas belajar kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang menerapkan media pembelajaran dan hasil perhitungan uji t dari kelompok kontrol serta kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen yang menerapkan media pembelajaran monopoli Baper di dalam mata pelajaran PPKn memiliki hasil yang lebih bagus dibanding dengan aktivitas belajar kelompok kontrol yang menerapkan media pembelajaran *power point*. Akhirnya, dengan diterapkannya media pembelajaran monopoli Baper memiliki pengaruh terhadap meningkatnya aktivitas belajar peserta didik.

Selama aktivitas belajar mengajar di kelompok kontrol, guru menggunakan media pembelajaran *power point* dan bermetode ceramah dan tanya-jawab singkat. Selama berlangsungnya proses belajar mengajar peserta didik hanya diam serta sesekali mengobrol bersama teman

sebangkunya ditambah dengan saat guru mulai memberikan pertanyaan secara acak di tengah-tengah proses belajar, peserta didik tidak memberikan respon apapun atau sesekali hanya dijawab singkat oleh 2 hingga 3 peserta didik. Sedangkan pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran monopoli Baper dan metode diskusi kelompok. Selama pembelajaran peserta didik dengan aktif dan antusias memperhatikan guru dan sering kali bertanya jika terdapat yang tidak dipahami dari media tersebut serta seluruh peserta didik aktif berdiskusi dengan kelompoknya, tidak hanya 2 hingga 3 peserta didik yang melakukan diskusi di setiap kelompok.

Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli Baper terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMPN 9 Surabaya.

Tes pemahaman peserta didik terhadap peraturan perundang-undangan sebanyak 25 soal. Setelah melakukan proses uji validitas serta uji reliabilitas dengan tujuan melakukan uji coba instrument dalam mendapatkan data yang valid dan reliabel, kemudian diperoleh 20 soal dari 36 soal yang mendapatkan hasil uji validitas serta reliabilitas instrumen yaitu 0.708. Sedangkan Suharsimi Arikunto (Juniantoro dkk, 2021), mengemukakan jika memperoleh hasil 0.600 hingga 0.799 termasuk ke dalam kategori tinggi. Instrument tes yang sudah memperoleh hasil uji yang dapat dikatakan valid tersebut selanjutnya diujikan kepada sampel penelitian, yakni peserta didik kelas VIII A serta peserta didik kelas VIII B SMPN 9 Surabaya.

Pemahaman terhadap peraturan perundang-undangan pada peserta didik kelas VIII A (kelompok eksperimen) dengan kelas VIII B (kelompok kontrol) bisa dideskripsikan melalui hasil yang diperoleh selama tes *pretest* dan tes *posttest* yang telah dilakukan. Nilai yang diperoleh dari setiap peserta didik di setiap kelompok kemudian di analisis menggunakan uji t dengan bantuan SPSS. Dari hasil penelitian di bedakan jadi 2 yakni nilai belum mencapai KKM dengan nilai mencapai KKM.

Sebelum melakukan analisis menggunakan uji t, sebelumnya dilakukan distribusi data dari soal tes *pretest* serta *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk melihat bagaimana rata-rata nilai, nilai maksimum, dan nilai minimum dari kedua kelompok.

Tabel 7 Distribusi Data *Pretest* Kelompok Kontrol serta Kelompok Eksperimen

Deskripsi Data	Nilai	
	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
Max	70	60
Min	30	40
Mean	52	48

Median	60	45
Modus	60	45
Banyak kelas	5	5
Standar deviasi	12,078	6,724

Berdasarkan distribusi data pada tabel 7, rata-rata yang diperoleh 52, dengan nilai maksimal yang diperoleh peserta didik kelompok kontrol sebesar 75 sedangkan nilai minimum yang didapatkan 55, yang selanjutnya dibuatlah pendistribusian frekuensi dengan banyak kelas 6. Kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 48, nilai maksimal 90 dan nilai minimum sebesar 50, kemudian dibuat distribusi frekuensi dengan banyak kelas 6.

Analisis data distribusi table 8 menunjukkan sebelum digunakannya media belajar, nilai hasil belajar peserta didik sesuai dengan soal *pretest* di kedua kelompok masih berada di bawah KKM, baik nilai rata-rata setiap kelompok, nilai maksimal, serta nilai minimal yang belum mencapai KKM yang sudah ditetapkan yakni 75. Namun dari kedua kelompok sebelum menggunakan media pembelajaran hasil belajar *pretest* kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata dan nilai maksimum lebih tinggi dibandingkan kelompok eksperimen.

Sedangkan distribusi data hasil belajar *posttest* kelompok kontrol setelah menerapkan media pembelajaran *power point* serta kelompok eksperimen setelah menerapkan media pembelajaran monopoli Baper, berikut ini:

Tabel 8 Tabel *Posttest* Kelompok Kontrol serta Kelompok Eksperimen

Deskripsi Data	Nilai	
	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
Max	75	90
Min	55	50
Mean	62,3	67,27
Median	65	60
Modus	65	60
Banyak kelas	5	5
Standar deviasi	5,73	12,57

Berdasarkan distribusi data pada tabel 8, nilai maksimal yang diperoleh peserta didik kelompok kontrol sebesar 75 sedangkan nilai minimumnya sebesar 55 yang kemudian dibuat distribusi frekuensi dengan banyak kelas 6. Pada kelompok eksperimen memiliki nilai maksimal 90 sedangkan nilai minimum sebesar 50, kemudian juga dibuat distribusi frekuensi dengan banyak kelas 6.

Analisis data distribusi tabel 8 menunjukkan setelah menerapkan media pembelajaran *power point* pada kelompok kontrol serta media pembelajaran monopoli Baper pada kelompok eksperimen, hasil belajar peserta didik pada nilai *posttest* meningkat dalam segi rata-rata meskipun pada kedua kelompok rata-rata belum mencapai KKM. Ditambah dengan nilai maksimum setelah menggunakan media pembelajaran juga

mengalami peningkatan, di mana sebelum menggunakan media pembelajaran nilai maksimum peserta didik kedua kelompok tidak ada yang mencapai KKM. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran nilai maksimum kelompok kontrol telah mencapai KKM yaitu 75 dan kelompok eksperimen sebesar 90 di mana jauh melebihi KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil distribusi data soal *pretest* dan soal *posttest* peserta didik kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, membuktikan sesudah menggunakan media pembelajaran hasil belajar peserta didik meningkat ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata dan nilai maksimum setiap kelompok, di mana kelompok eksperimen yang menerapkan media pembelajaran monopoli Baper mempunyai nilai rata-rata dan nilai *posttest* lebih baik dibanding dengan kelompok kontrol yang menerapkan media pembelajaran *power point*.

Tabel 9 Perbandingan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
Kontrol	52	62	10
Eksperimen	48	67	19

Dari tabel 9 disimpulkan bahwa terdapat selisih nilai rata-rata sebelum dengan setelah menerapkan media pembelajaran di kedua kelompok, setelah menggunakan media pembelajaran kedua kelompok rata-rata meningkat, selisih 10 nilai bagi kelompok kontrol serta 19 bagi kelompok eksperimen. Dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kelompok kontrol menandakan bahwasanya media pembelajaran monopoli Baper lebih baik di dalam memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan media pembelajaran *power point*.

Setelah melaksanakan aktivitas belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran pada kedua kelompok, kemudian memberikan soal tes yang sudah dikatakan valid kepada peserta didik serta melakukan distribusi terhadap hasil soal tes peserta didik untuk memperoleh hasil belajar peserta didik. Selanjutnya melakukan proses uji hipotesis, yang sebelumnya juga sudah melakukan proses uji normalitas serta uji homogenitas untuk membuktikan data telah terdistribusi normal juga homogen di kedua kelompok, selanjutnya melakukan uji hipotesis menggunakan uji t dengan bantuan SPSS dengan kriteria pengujian yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut ini hasil uji t kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen:

Tabel 10 Hasil Uji t Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}
Kontrol	35	10,286	0.087	0.05

Berdasarkan data pada tabel 10 hasil dari proses uji t kelompok kontrol memperoleh hasil 0.087 di mana lebih

besar dari t_{hitung} 0.05, yang bisa disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $0.087 > 0.05$ yang maknanya memiliki perbedaan dari hasil nilai *pretest* juga nilai *posttest* di kelompok kontrol. Serta bermakna memiliki pengaruh signifikan dari digunakannya media pembelajaran *power point* dengan hasil belajar peserta didik kelompok kontrol.

Tabel 11 Hasil Uji t Kelompok Eksperimen

Kelompok	N	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	33	19,091	0.816	0.05

Berdasarkan data hasil perhitungan uji t kelompok eksperimen pada tabel 11, nilai t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel} . $0.816 > 0.05$, yang maknanya media pembelajaran monopoli Baper memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen antara hasil nilai *pretest* dengan hasil nilai *posttest*.

Setelah dilakukan uji t pada kedua kelompok, kemudian analisis uji t menggunakan hipotesis statistic, dengan rumus (Sudjana, 2005:239):

$$H_0 = \mu x1 = \mu x2$$

$$H_a = \mu x1 \neq \mu x2$$

Di mana $t_{hitung} > t_{tabel}$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, dikarenakan berdasarkan hasil perhitungan uji t pada kedua kelompok sama-sama menyatakan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka, media pembelajaran monopoli Baper memiliki pengaruh signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII mata pelajaran PPKn pada materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan.

Pembahasan

Media monopoli Baper ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar serta hasil belajar peserta didik kelas VIII mata pelajaran PPKn materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan. Selain menerapkan media monopoli Baper peserta didik juga menggunakan metode diskusi kelompok, peserta didik lebih terasah dan memiliki daya saing untuk memecahkan pertanyaan dari guru. Lebih penting lagi selama pembelajaran menerapkan media monopoli Baper peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, serta mengantuk, karena peserta didik merasa aktif, nyaman, dan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik disbanding dengan kelompok yang lain. Kelemahan dari media pembelajaran monopoli Baper selama penelitian yaitu di awal permainan peserta didik diminta untuk memahami aturan dan cara bermain yang cukup banyak, jadi membutuhkan waktu yang relative lama untuk memahami dan memotong waktu pembelajaran cukup banyak.

Sesuai dengan hasil penelitian, setelah menggunakan media monopoli Baper aktivitas belajar serta hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Diterapkannya media monopoli Baper selama mata pelajaran PPKn bertujuan memberikan kemudahan pada peserta didik di

dalam memahami materi pembelajaran menggunakan metode menyenangkan salah satunya dengan metode belajar sambil bermain, di mana akan menjadikan kegiatan belajar mengajar berpusat kepada peserta didik sedangkan guru hanya menjadi fasilitator. Diterapkannya media pembelajaran monopoli Baper juga bertujuan agar dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, yang umumnya apabila aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dari yang semula hanya diam selama pembelajaran menjadi sering bertanya dan menjawab, maka hasil belajar juga akan mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian, hasil penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan Ratih Siswinarti (2019) meneliti pengaruh model pembelajaran *value clarification technique* yang menggunakan media video terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PPKn yang dilaksanakan kepada peserta didik kelas V SD Gugus III Kec. Seririt pada tahun ajaran 2017/2018, yang memiliki hasil H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Sedangkan penelitian ini meneliti pengaruh media monopoli Baper terhadap aktivitas belajar serta hasil belajar peserta didik kelas VIII mata pelajaran PPKn pada materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan di SMPN 9 Surabaya yang memiliki hasil penelitian kelompok memperoleh nilai rata-rata lebih bagus jika dibanding kelompok kontrol yang menerapkan media pembelajaran *power point* yaitu $67 > 62$, dibuktikan dengan hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$, $0,816 > 0,005$ yang artinya media pembelajaran monopoli Baper mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII mata pelajaran PPKn.

Aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan bisa diwujudkan jika hubungan guru dengan peserta didik berjalan dengan baik selama aktivitas pembelajaran. Beragam upaya yang bisa dilakukan di dalam mewujudkan suasana yang harmonis selama kegiatan belajar mengajar berlangsung jadi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Pada media pembelajaran monopoli Baper, aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan dapat terwujud karena peserta didik juga ikut berperan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan selama pembelajaran. Supaya semangat belajar peserta didik tetap tinggi dan antusias, maka guru sebaiknya memberi *feedback* terhadap hasil belajar yang sudah diraih peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli Baper guru menjadi lebih kreatif ketika aktivitas pembelajaran.

Terdapat dua alasan penting mengapa diperlukan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, inovatif, dan kreatif dalam penerapannya di sekolah yakni: (1) Lebih memungkinkan peserta didik serta guru untuk terlibat secara aktif selama aktivitas belajar mengajar berlangsung,

jika menggunakan media dan metode yang konvensional guru saja yang aktif sedangkan peserta didik bersikap pasif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi membosankan, merasa jenuh, tidak menarik minat peserta didik, dan tidak menyenangkan bagi peserta didik; dan (2) Lebih memungkinkan guru serta peserta didik untuk melakukan aktivitas yang dapat menumbuhkan sikap kreatif bersama-sama, guru mengupayakan seluruh peserta didik supaya terlibat selama kegiatan belajar mengajar, selain itu peserta didik juga diminta untuk lebih kreatif selama melakukan interaksi dengan teman dan guru selama kegiatan belajar mengajar supaya hasil belajar peserta didik dapat meningkat. (Jauhar, 2011:151-152).

Kedua alasan tersebut sudah disesuaikan dengan permintaan dari kurikulum 2013 revisi 2017 yaitu peserta didik yang lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, di mana peserta didik tidak lagi bergantung pada guru. Guru juga disarankan untuk kreatif serta inovatif lagi supaya tercipta kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan serta peserta didik tidak akan merasa bosan dan bersemangat untuk belajar dan menerima materi pembelajaran. Di mana, guru sebagai fasilitator yang menyiapkan media pembelajaran yang nantinya digunakan peserta didik untuk menumbuhkan sikap kreatif dan inovatif dari peserta didik, peserta didik juga diminta lebih aktif selama pembelajaran (Umayah, 2019:11).

Sedangkan karakteristik pembelajaran yang menyenangkan, aktif, inovatif, dan kreatif pada penelitian ini yaitu: (1) Pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik; (2) Pembelajaran yang selesai seperti yang diharapkan; (3) Guru serta peserta didik aktif selama pembelajaran; (4) Pembelajaran menjadi menyenangkan untuk peserta didik; (5) Waktu pembelajaran menjadi lebih efektif. Berbagai karakteristik di atas telah disesuaikan kurikulum 2013 revisi 2017 di mana kegiatan belajar mengajar berpusat kepada peserta didik, peserta didik aktif selama kegiatan belajar mengajar, guru tidak sebagai pusat pembelajaran lagi, peserta didik mandiri ketika mencari informasi materi pelajaran. Supaya peserta didik tidak merasa bosan, jenuh, dan mengantuk selama pembelajaran maka dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, kreatif, dan meminta peserta didik untuk terlibat aktif sesuai kemampuan peserta didik, yang bisa meningkatkan rasa semangat peserta didik serta mendapatkan hasil belajar seperti yang diinginkan.

Dalam penelitian ini aktivitas belajar peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar mengalami peningkatan dengan upaya seperti berikut ini: (1) Memberi motivasi kepada peserta didik untuk aktif lagi selama kegiatan belajar mengajar; (2) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin diraih; (3) Memberi topik ataupun sebuah permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran

sebagai stimulus untuk peserta didik; (4) Memberikan petunjuk dan aturan cara mempelajari media pembelajaran monopoli Baper; (5) Menumbuhkan aktivitas serta partisipasi pesereta didik selama kegiatan belajar mengajar; (6) Memberi aspirasi pada peserta didik atas hasil belajar yang telah diraih selama pembelajaran; (7) Mengamati wawasan peserta didik dengan cara memberi soal *pretest* dan soal *posttest* ketika pembelajaran; dan (8) Membuat kesimpulan dan umpan balik mengenai materi pelajaran di akhir pembelajaran.

Berbagai upaya tersebut dilakukan ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran monopoli Baper bertujuan supaya aktivitas belajar peserta didik bisa meningkat dan aktif. Guru sebagai pendorong juga dapat lebih aktif ketika mengajar, membimbing, memberi arahan, dan memberi soal untuk mengetahui tingkat pemahaman dan berhasilnya peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Aktivitas belajar yang maksimal bisa sebagai bukti kalau kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar serta optimal yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Seperti pada konsep dari teori kerucut pengalaman Edgar Dale, semakin menuju bawah kerucut akan menjadi semakin abstrak wawasan yang didapatkan oleh peserta didik (Umayah, 2019:13). Pengalaman secara langsung dapat menyalurkan informasi yang sempurna, utuh, serta menjadi pembelajaran yang memiliki makna (*meaningful learning*) dikarenakan ikut terlibatnya indra penglihatan, pendengaran, perasa, penciuman, serta peraba atau disebut *learning by doing* (Arsyad, 2011:10). Upaya supaya peserta didik memperoleh pengalaman yang konkrit salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai selama pembelajaran.

Dasar dari pengembangan teori kerucut pengalaman Edgar Dale tidak berasal karena tingkat sulitnya peserta didik untuk belajar, namun deskripsi tingkat keabstrakan berasal dari total keseluruhan indra yang digunakan untuk menerima informasi bagi pemahaman peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Arsyad, (2011:12) mengemukakan 'tingkat abstrak suatu informasi akan semakin tinggi apabila pembelajaran maupun informasi berbentuk lambing dan kata tanpa adanya media pembelajaran'. Maka, cara penyampaian informasi (materi pelajaran) yang menerapkan media pembelajaran yang sesuai, informasi yang diperoleh peserta didik menjadi lebih konkrit dan lebih lengkap.

Pemanfaatan media pembelajaran monopoli Baper yang penerapannya selama aktivitas pembelajaran sejalan dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale yaitu semakin beragam komponen pada media pembelajaran, aktivitas belajar yang akan diperoleh peserta didik akan semakin banyak dan aktivitas belajar peserta didik bisa

mengalami peningkatan. Pada media monopoli Baper ini terdapat lambang berupa gambar dan kata mengenai materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan yang dijadikan sebagai letak pertanyaan dari sub materi pembelajaran.

Aktivitas pembelajaran yang dilangsungkan dengan digunkannya media monopoli Baper membuat peserta didik tidak duduk diam melihat ke arah papan tulis dan mendengarkan pemaparan dari guru saja, namun peserta didik juga dituntut supaya membaca, melakukan diskusi kelompok, berpendapat di depan kelas, bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, menghapuskan sila-sila Pancasila, hingga menyanyikan lagu-lagu nasional Indonesia. Semua ini dapat membuat pemahaman peserta didik lebih baik dan peserta didik mendapatkan wawasan yang baru, yang menjadikan pengalaman yang didapatkan peserta didik baik langsung ataupun tidak langsung mengalami peningkatan.

Pada penelitian ini merujuk pada teori kerucut pengalaman Edgar Dale yakni dengan menggunakan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, diharapkan materi pelajaran ataupun informasi yang diperoleh peserta didik yang bisa dipahami dan diingat mencapai 90% seperti pada piramida kerucut pengalaman yaitu dengan memainkan peran; melakukan suatu simulasi; serta beraktivitas aktivitas yang nyata. Tetapi pada penelitian ini, aktivitas belajar peserta didik setelah diterapkannya media monopoli Baper tidak mencapai 90%, namun hanya mencapai 50% karena aktivitas belajar peserta didik masih sebatas terlibat dalam diskusi kelompok dari yang sebelumnya 20% yang masih mencapai mendengarkan guru saja. Aktivitas peserta didik ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran ikut serta meningkat sekitar 79% karena meskipun peserta didik sudah melakukan diskusi kelompok dan berpendapat namun masih ada peserta didik kurang aktif untuk menjawab pertanyaan guru, dari yang sebelumnya hanya 30%.

Aktivitas belajar di dalam penelitian ini mengacu kepada 4 indikator aktivitas belajar, 3 diantaranya indikator aktivitas belajar dari Sudjana (2013:61) yakni (1) Aktif dalam mendengarkan; (2) Mencari informasi dengan baik; dan (3) Aktif dalam melakukan diskusi, sedangkan untuk satu indikator aktivitas belajar lainnya menggunakan indikator aktivitas belajar dari Soli Abimanyu (2008:4-15) yaitu Mencatat materi pelajaran. Keempat indikator aktivitas belajar ini digunakan untuk mengetahui bagaimana keaktifan peserta didik ketika mendengarkan serta mencatat penjelasan guru, supaya mengetahui keaktifan peserta didik ketika sedang berdiskusi dengan kelompok, dan untuk mengetahui keaktifan peserta didik ketika mencari informasi mengenai materi pelajaran.

Berdasarkan empat indikator aktivitas belajar peserta didik di atas, hasil observasi non partisipan sesuai dengan kisi-kisi lembar observasi pada kelompok eksperimen yang menerapkan media monopoli Baper mempunyai nilai rata-rata 79,45% dengan kategori baik sekali dibandingkan kelompok kontrol yang menerapkan media *power point* yang memiliki nilai rata-rata 34,4% yang berkategori cukup. Pada kelompok eksperimen peserta didik secara aktif terlibat diskusi kelompok, mengeluarkan pendapat, aktif menjawab pertanyaan kelompok, dan berani bertanya kepada guru apabila terdapat materi yang belum dapat dipahami.

Setelah analisis data hasil observasi non partisipan di kedua kelompok, kemudian dilakukan uji hipotesis dengan uji t supaya dapat melihat bagaimana pengaruh digunakannya media monopoli Baper terhadap aktivitas belajar peserta didik. Dengan rincian setiap indikator sebagai berikut:

Perbedaan persentase dari aktivitas belajar bisa dikarenakan suasana selama aktivitas pembelajaran. Pada kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran monopoli Baper, di mana peserta didik belajar sambil bermain, keaktifan peserta didik kelompok eksperimen lebih baik dibanding kelompok kontrol yang menerapkan media pembelajaran *power point* dikarenakan di kelompok eksperimen peserta didik dapat terlibat diskusi sedangkan pada kelompok kontrol peserta didik hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru diselingi dengan tanya jawab ringan. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna (*meaningful learning*) sehingga ingatan mengenai materi pelajaran lebih kuat dibanding kelompok kontrol.

Perbandingan aktivitas belajar peserta didik kedua kelompok yang memiliki selisih terbanyak ada pada indikator aktif dalam berdiskusi yaitu 75,25%, di mana 81,55% diperoleh kelompok eksperimen dan 6,3% diperoleh kelompok kontrol. Sesuai dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale yaitu hasil belajar peserta didik yang didapatkan karena membaca, melihat, mendengar, dan berdiskusi dengan aktif jadi materi yang didapat akan semakin konkret. Seperti pada kelompok eksperimen yang menerapkan media monopoli Baper, peserta didik selama pembelajaran berlangsung aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berpendapat di depan kelas.

Hasil uji t terhadap aktivitas belajar peserta didik di kelompok eksperimen serta kontrol memperoleh hasil $8,914 > 1,81$ di mana $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya media pembelajaran monopoli Baper di kelompok eksperimen serta media *power point* di kelompok kontrol memiliki pengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar peserta didik, yang ditandai nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, menandakan media monopoli Baper lebih memberikan pengaruh yang

signifikan dibandingkan media pembelajaran *power point* bagi aktivitas belajar peserta didik.

Supaya dapat mengetahui kemampuan dan pemahaman peserta didik pada materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan setelah menggunakan media pembelajaran, dengan memberikan soal *posttest* mengenai materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan. Sebelum dilakukan *posttest* peserta didik di kedua kelompok telah diberikan *pretest* untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli Baper di kelompok eksperimen serta media pembelajaran *power point* di kelompok kontrol. Sesuai dengan hasil *pretest* serta *posttest* peserta didik menunjukkan kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata dan nilai maksimum *posttest* lebih baik dibanding dengan kelompok kontrol, yakni $67,27 > 62,3$ serta nilai rata-rata dan $90 > 75$ untuk nilai maksimum. Walaupun nilai rata-rata kedua kelompok belum mencapai KKM tetapi nilai maksimum yang diperoleh telah mencapai dan melebihi KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil *posttest* media pembelajaran monopoli Baper lebih berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan media *power point*.

Berdasarkan nilai *posttest* hasil belajar peserta didik kelompok eksperimen telah memperoleh dan melebihi KKM dengan total jumlah 13 peserta didik dari 33 peserta didik kelompok eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol nilai *posttest* hasil belajar peserta didik telah melewati KKM dengan total 5 peserta didik dari 35 peserta didik di kelompok kontrol. Meskipun tidak seluruh peserta didik kelompok eksperimen mendapatkan hasil *posttest* melebihi KKM tetapi jumlah tersebut sudah melebihi jumlah peserta didik kelompok kontrol yang tuntas KKM. Hasil ini merupakan bukti bahwasanya sesudah menggunakan media monopoli Baper hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Setelah melakukan analisis data yang disesuaikan dengan nilai rata-rata dan nilai maksimum peserta didik di kedua kelompok kemudian melakukan uji hipotesis dengan uji t dengan taraf signifikan 0.05, yang didapatkan hasil $0,087 > 0,05$ di kelompok kontrol serta $0,816 > 0,005$ di kelompok eksperimen. Dari hasil perhitungan uji t kedua kelompok memperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$. Kemudian dilakukan analisis menggunakan hipotesis statistik yang hasilnya media pembelajaran monopoli Baper yang digunakan kelompok eksperimen serta media *power point* yang diterapkan di kelompok kontrol keduanya mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKn kelas VIII materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan.

PENUTUP

Simpulan

Sesuai dengan hasil penelitian serta analisis pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media monopoli Baper pada mata pelajaran PPKn kelas VIII materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan di SMP Negeri 9 Surabaya memiliki dua pengaruh yang signifikan yang sesuai dengan rumusan permasalahan.

Pengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar peserta didik kelompok eksperimen hasil penelitian menunjukkan aktivitas belajar peserta didik setelah dengan menerapkan media monopoli Baper berkategori baik sekali, sedangkan kelompok kontrol yang menerapkan media *power point* berkategori cukup. Di mana dari kedua media pembelajaran di kedua kelompok, media pembelajaran monopoli Baper mempunyai pengaruh yang lebih baik terhadap aktivitas belajar peserta didik dibanding media *power point*. Sejalan dengan konsep teori kerucut pengalaman Edgar Dale yaitu semakin beragam komponen pada media pembelajaran, maka semakin beragam juga aktivitas dari oleh peserta didik. Pada penelitian ini, aktivitas dari peserta didik mencapai 50% yaitu berdiskusi dan berkelompok dari yang sebelumnya hanya 20% sebatas pada menulis dan mendengarkan saja.

Media pembelajaran monopoli Baper juga mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran PPKn materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan yaitu nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih baik dibanding dengan kelompok kontrol yakni $67 > 62$, yang juga ditandai dari hasil uji t kelompok eksperimen dengan $t_{hitung} > t_{tabel} = 0.816 > 0.005$, yang artinya H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, yaitu adanya pengaruh yang signifikan antara media monopoli Baper dengan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan aktivitas belajar serta hasil belajar peserta didik selama menerapkan media monopoli Baper, peserta didik dapat merasakan pembelajaran menyenangkan, aktif, inovatif, dan kreatif. Media pembelajaran monopoli Baper cara menggunakannya memiliki kemiripan dengan permainan monopoli biasanya. Perbedaan dari permainan monopoli ini disesuaikan dengan materi Memaknai Peraturan Perundang-Undangan di mata pelajaran PPKn kelas VIII semester gasal/ganjil, yang dipilih sebab selain disesuaikan kalender akademik jenjang SMP kelas VIII dan mayoritas peserta didik merasa kurang mengerti materi yang berkaitan dengan undang-undang.

Saran

Sesuai dengan penelitian ini, saran yang bisa diberikan yaitu: (1) Untuk guru PPKn: (a) Penggunaan media

monopoli Baper membutuhkan perlengkapan yang banyak sehingga harus dipersiapkan dengan matang, (b) Memerlukan alokasi waktu yang banyak untuk menjelaskan tata cara dan aturan penggunaan media monopoli Baper dan menilai hasil evaluasi belajar peserta didik, (c) Lebih tanggap terhadap beberapa keluhan dari peserta didik yang merasa kesulitan atau kebingungan, dan (d) Panduan harus dibaca peserta didik terlebih dahulu tidak ketika pembelajaran berlangsung; (2) Bagi sekolah dapat memperbanyak media pembelajaran media pembelajaran seperti media pembelajaran monopoli Baper ini; (3) Bagi peserta didik: (a) Peserta didik harus memainkan pembelajaran monopoli Baper ini sebelum diminta oleh guru dan (b) Kehadiran peserta didik sangat penting agar materi yang diajarkan bisa dipahami; dan (4) Bagi peneliti lain, perlu melakukan verifikasi ulang untuk memperbanyak kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih pada semua pihak yang sudah memberikan dukungan selama ini serta pada semua pihak dari SMP Negeri 9 Surabaya yang telah mengizinkan penelitian dan memberikan dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., & Siti Warhamni, D. (2018). "Sikap Cara Belajar dan Prestasi Belajar". *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 49-58. <https://doi.org/10.30998/v5i1.2353>
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Diyanah, I., & Al Atok, A.R. (2021). "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Game Monopoli". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 201-209.
- Eny Kurniawati. (2021). "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn". *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1).
- Ermayulis, S. 2020. Penerapan Sistem Pembelajaran Daring dan Luring di Tengah Pandemi COVID-19. <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/penerapansistem-pembelajaran-daring-dan-luring-di-tengahpandemi-covid-19/>
- Gesmi, Irwan., Yun Hendri. 2018. *Buku Ajar Pendidikan Pancasila*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Hidayat, H. (2020). "Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar di dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2). <http://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>

- Hidayati, A.S., A. E. P., & H., P. (2019). "Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Mteri Gaya Kelas IV di SD Sukoiber 1 Jombang". *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1).
<http://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>
- Japar, Muhammad., Dini Nur Fadhillah., Ganang Lakshita H.P. 2019. *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Jauhar, Muhammad. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Juniantoro, Shandy., dkk. 2019. *Prosiding Seminar Nasional PGMI 2021 Literasi Digital dalam Tantangan Pendidikan Abad 21*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Nuswantari, N. (2018). "Model Pembelajaran Nilai – Nilai Toleransi untuk Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1).
<https://doi.org/http://doi.org/10.25273/pe.v8il.2255>
- Rikizaputra, & Sulastri, H. (2020). "Pengaruh E-Learning dengan Google Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa". *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 11(1), 106-118.
<https://doi.org/10.31849/lectura.v11il.3760>
- Sadiman, S. Arief, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Eli. 2019. *Analisis Pemahaman Konsep? Twotier Test Sebagai Alternatif*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Sutiah. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter". *Journal of Education Technology*, 3(3), 140
<https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Umayah, Rohmatul. (2019). "Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis PAIKEM dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon". *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 07(02).