

# Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran ASEAN pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

**Rahma Fitri Nor Wijayanti<sup>1</sup>, Putri Nur Syafaah<sup>2</sup>, Dany Miftah M. Nur<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> UIN Sunan Kudus

[rahmafritri145@gmail.com](mailto:rahmafritri145@gmail.com), [putrinursyafaahsyafaah@gmail.com](mailto:putrinursyafaahsyafaah@gmail.com), [dany@iainkudus.ac.id](mailto:dany@iainkudus.ac.id).

## Article Info

### Article history:

Received April 20, 2025

Revised April 24, 2025

Accepted April 29, 2025

### Keywords:

*monopoly game, student motivation, game-based learning.*

## ABSTRACT

The decline in the level of student learning motivation in Social Studies (IPS) subjects occurs due to classic learning methods that are less interesting. This research aims to analyze the effectiveness of using Monopoly game as ASEAN learning media in increasing students' learning motivation. This research uses a qualitative method with a literature study approach, which involves analyzing various sources related to games-based learning in social studies education. The results showed that the use of monopoly game in learning not only improved students' understanding of ASEAN materials, but also increased social interaction as well as students' intrinsic and extrinsic motivation. In addition, this method allows students to learn in a fun way, thus reducing boredom in the learning process. The conclusion of this study confirms that the application of strategy-based educational games can be an effective alternative in increasing students' learning motivation. The implication of this study shows that social studies teachers can integrate educational games into learning strategies to create a more interactive and meaningful learning experience. Thus, this approach can be an innovative solution in improving the quality of social studies learning.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



## Article Info

### Article history:

Received April 20, 2025

Revised April 24, 2025

Accepted April 29, 2025

### Keywords:

*permainan monopoli, motivasi belajar, games based learning*

## ABSTRAK

Penurunan tingkat motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terjadi akibat metode pembelajaran klasik yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran ASEAN dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, yang melibatkan analisis berbagai sumber terkait games-based learning dalam pendidikan IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ASEAN, tetapi juga meningkatkan interaksi sosial serta motivasi intrinsik dan ekstrinsik para siswa. Selain itu, metode ini memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa penerapan permainan edukatif berbasis strategi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru IPS dapat mengintegrasikan permainan berbasis edukasi ke dalam strategi pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.



---

***Corresponding Author:***

Nama penulis: Putri Nur Syafaah

UIN Sunan Kudus

Email: [putrinursyafaahsyafaah@gmail.com](mailto:putrinursyafaahsyafaah@gmail.com)

---

## **Pendahuluan**

Media adalah salah satu elemen komunikasi yang berperan sebagai pengantar pesan dari komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Erni Yulianti, 2014: 2). Penggunaan media dalam proses pembelajaran, media yang dirancang dengan baik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa (Sapriya, 2012: 174).

Salah satu mata pelajaran yang dinilai berperan penting bagi seorang siswa dalam memahami berbagai aspek kehidupan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang digunakan di pendidikan tingkat dasar hingga tingkat perguruan tinggi. IPS terdiri dari beberapa rumpun keilmuan yang mempelajari hubungan manusia dan masyarakat. Pembelajaran IPS di tingkat dasar menjadi pembelajaran yang sederhana dan terintegrasi, sedangkan dalam pendidikan tingkat menengah atau tinggi pembelajaran IPS diajarkan lebih spesifik seperti ekonomi, geografi, dan sejarah. Melalui pembelajaran IPS, membentuk siswa menjadi seorang warga negara yang baik dengan menanamkan wawasan kebangsaan, cinta tanah air, serta memiliki keterampilan dan kepedulian sosial yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat dan negara. Keberhasilan pembelajaran IPS dapat diukur dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (Firmansyah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi, masih ditemukan sejumlah siswa yang mengeluh tentang ketidaktertarikan dan ketidaknyamanan dalam mempelajari IPS, alasannya karena materi yang diajarkan cenderung verbalistik dan berbentuk hafalan, seperti hafalan negara-negara ASEAN (Association Of Southeast Asian Nations). Pembelajaran IPS dinilai siswa sebagai pembelajaran paling membosankan, hal ini terjadi karena para guru mengajar menggunakan metode klasik seperti ceramah, tanya jawab, pemberian tugas yang banyak, serta minimnya penggunaan media atau alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar. Berbanding terbalik dengan persepsi dari kalangan pendidik maupun orang tua yang menilai pembelajaran IPS merupakan pengetahuan penting yang harus dikuasai anak dalam masa sekolah karena pembelajaran IPS merupakan ilmu penting dalam bermasyarakat dan bernegara. Namun, tidak semua anak menyukai dan memiliki kemampuan untuk berprestasi di bidang IPS. (Firmansyah, 2023).

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan penting dalam membentuk wawasan nasional dan internasional siswa. Salah satu materi yang diajarkan dalam IPS adalah ASEAN, materi ini mencakup aspek sejarah, ekonomi, politik, dan budaya di kawasan Asia

Tenggara. Kawasan Asia Tenggara merupakan salah satu topik pembelajaran IPS, pemahaman tentang ASEAN menjadi penting untuk dipelajari agar para siswa mampu memahami posisi Indonesia dalam kerja sama regional serta mengetahui tantangan global yang dihadapi. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering kali dianggap kurang menarik dan monoton sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi dalam metode pembelajaran agar siswa lebih antusias dan aktif dalam menerima materi pembelajaran (Rohani, 2020).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Amelia & Annisa, 2023). Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran ASEAN dalam mata pelajaran IPS guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Media permainan monopoli ini bisa dikaitkan dengan muatan IPS karena salah satu tujuan yang bisa tercapai melalui media permainan pembelajaran ini adalah dapat mengenalkan beberapa aspek yang memiliki pembagiannya cukup banyak jadi dapat dikemas dengan satu produk (Benedicta & Dina, 2023). Dengan menggunakan permainan monopoli siswa bukan hanya memperoleh pengetahuan saja melainkan mampu terlibat dalam kegiatan kolaborasi yang mendorong pemecahan masalah, kerja sama, dan pengambilan keputusan dengan memanfaatkan permainan ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan seputar bagaimana metode pembelajaran berbasis permainan monopoli (games based learning) dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar konten ASEAN pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi bagi pengembangan atau dukungan terciptanya metode pengajaran yang inovatif di kelas, khususnya dalam meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari konten ASEAN dengan cara yang lebih efisien dan menyenangkan.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (library research) penggunaan metode ini berguna untuk memungkinkan peneliti menelaah dan mengurai berbagai sumber informasi termasuk jurnal, buku, karya tulis dan artikel ilmiah yang berhubungan langsung dengan penggunaan permainan dalam pendidikan, khususnya permainan monopoli dalam pendidikan IPS.

Data yang digunakan dalam penelitian diperoleh dari berbagai sumber literatur yang membahas konsep atau metode pembelajaran berbasis permainan, peran permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar, dan efektivitas permainan monopoli dalam pendidikan IPS khususnya pada konten ASEAN. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dibandingkan dan dikaji secara kritis untuk menemukan pola, hubungan, dan dampak permainan monopoli terhadap motivasi belajar siswa.

Untuk menjamin keakuratan data, penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil temuan dari berbagai sumber ilmiah. Hasil analisis dari beberapa sumber ilmiah kemudian digunakan untuk menyusun argumentasi yang mendukung penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan yang

mendalam dan berbasis bukti mengenai inovasi media belajar oleh pendidik saat menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan di kelas.

## **Hasil**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai sumber belajar ASEAN dalam mata pelajaran IPS berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan berbagai kajian pustaka, permainan edukatif berbasis strategi seperti monopoli dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang bermain monopoli cenderung lebih antusias dalam memahami konsep-konsep ASEAN karena mereka tidak hanya menerima informasi secara langsung, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi melalui mekanisme permainan yang menarik.

Selain itu, permainan ini membantu siswa mengembangkan berpikir kritis, bekerja sama, dan membuat keputusan yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran abad ke-21. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa metode games-based learning dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dibandingkan dengan metode klasik seperti ceramah dan hafalan. Oleh karena itu, permainan monopoli dapat menjadi alat pendidikan pengganti untuk pengajaran ilmu pengetahuan sosial yang sering dianggap membosankan.

Namun, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas metode ini. Salah satunya adalah keterbatasan waktu dalam pembelajaran di kelas. Permainan monopoli memerlukan durasi yang cukup lama untuk dimainkan hingga selesai, sehingga guru perlu menyusun aturan permainan agar lebih sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran. Selain itu, kesiapan guru dalam mengelola kelas juga menjadi faktor penting. Tidak semua guru memiliki pemahaman yang cukup tentang cara mengintegrasikan permainan ke dalam kurikulum, sehingga diperlukan pelatihan khusus agar metode ini dapat diterapkan secara optimal.

Kelemahan lain dalam penelitian ini adalah keterbatasan pada pendekatan studi pustaka. Meskipun analisis literatur dapat memberikan wawasan yang luas, penelitian ini tidak menyertakan data empiris langsung dari implementasi permainan di kelas. Oleh karena itu, untuk memperkuat temuan ini, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan metode eksperimen atau studi kasus yang melibatkan siswa secara langsung. Dengan mempertimbangkan kelebihan dan keterbatasannya, penelitian ini tetap memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif dalam IPS, terutama dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa tentang ASEAN.

## **Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pintar Association of Southeast Asian Nations (ASEAN) dikembangkan berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan. Setidaknya terdapat beberapa alasan mengapa media ini dibutuhkan. Pertama, karena adanya kekosongan dalam pembelajaran di dalam kelas, seperti media pembelajaran IPS pada pembelajaran Asean, Dampak lainnya adalah terciptanya pembelajaran yang kurang kontekstual bagi siswa yang mayoritas belum mengetahui dan “jauh” dari hal-hal yang dijelaskan dalam buku, seperti tempat, tokoh dan peristiwa. Kedua, karena rendahnya pengetahuan siswa mengenai pembelajaran IPS sebagai dampak dari belum adanya bahasan secara mendalam dalam materi Asean di dalam kelas. Guru dinilai belum mengetahui secara luas mengenai materi Asean karena adanya keengganan untuk mencari informasi lebih dalam

khususnya dalam bidang wawasan global. Selain itu, guru IPS dinilai belum mampu memilih pendekatan pembelajaran yang relevan untuk siswanya. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap bagus dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran adalah PAIKEM, singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (Agus & Andriana, 2020).

Berdasarkan alasan-alasan diatas, maka dinilai perlu untuk mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli pintar Asean sebagai penunjang pembelajaran, khususnya untuk mengisi kekosongan yang ditimbulkan dan membantu menyediakan informasi terkait materi pembelajaran Asean sehingga pembelajaran lebih kontekstual bagi siswa. Media ini disusun berdasarkan buku-buku serta referensi yang dapat dipertanggungjawabkan kredibilitasnya. permainan monopoli pintar Asean merupakan sebuah media yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Karena berbasis media tiga dimensi, media ini dapat digunakan kapan saja dan disesuaikan oleh materi pembelajaran. Selain itu, proses pemakaian media ini tidak membutuhkan akses dan keahlian khusus sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

Monopoli adalah permainan berbentuk tiga dimensi, dengan bentuknya yang unik monopoli dapat digunakan sebagai pengikat daya tarik untuk memotivasi siswa mempelajari materi pembelajaran Asean. Dari aspek isi, bahasa dan materi dalam media ini telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Berdasarkan hasil analisa pada tahap pendefinisian, peneliti kemudian melanjutkan dengan penyusunan materi yang akan dikembangkan dan media pembelajaran. Materi yang diangkat yaitu materi Asean, yakni sejarah negara-negara Asean, tokoh-tokoh Asean, pemimpin negara Asean, mata uang, lagu kebangsaan dan seterusnya. Media yang dikembangkan dalam media monopoli menggunakan dokumen hasil penelitian dari beberapa pihak sesuai penelitian yang relevan. Kemudian materi yang disusun kemudian diverifikasi dan diperkuat melalui ahli media, konten dan bahasa yaitu dosen Universitas Negeri Gorontalo. Sedangkan media pembelajaran yang dikembangkan adalah permainan monopoli pintar Asean.

Media permainan edukatif dipilih karena mengingat tingkat ketertarikan siswa dan kepraktisan dalam sisi penggunaan. Meskipun berbasis tiga dimensi, media ini lebih praktis karena dapat digunakan pada waktu dan tempat tertentu. Proses desain media permainan monopoli pintar dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Photoshop, Microsoft Word secara offline. Peneliti mengisinya secara offline melalui kedua aplikasi tersebut. Media tersebut dinamai “Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pintar Asean”.



Gambar 1. Tampilan visual papan permainan monopoli



Gambar di atas menunjukkan konsep permainan monopoli pintar Asean sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Konsep ini melibatkan siswa dalam berbagai tahap, mulai dari pencarian profil negara, partisipasi bermain hingga menjawab pertanyaan kritis, dengan tujuan untuk memberikan pengalaman interaktif dan pemahaman yang lebih mendalam tentang negara-negara anggota Asean.

Pada pembahasan selanjutnya akan diuraikan beberapa aspek penting mengenai pemanfaatan permainan monopoli meliputi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa, dampaknya terhadap motivasi siswa, serta kendala dan upaya yang diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaannya.

## **1. Keefektifan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang ASEAN**

Penggunaan media Monopoli Pintar ASEAN dalam pembelajaran IPS terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Tidak seperti metode ceramah yang cenderung membuat siswa pasif, permainan ini melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar melalui aktivitas bermain, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi dalam kelompok. Hal ini mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan. Materi yang kompleks seperti profil negara anggota ASEAN, kerja sama regional, hingga isu kontemporer menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara kontekstual dan menyenangkan. Siswa pun lebih mudah mengingat informasi karena mengalami proses belajar yang menyenangkan dan berulang melalui pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam permainan.

Selain meningkatkan pemahaman, monopoli pintar juga mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Unsur kompetitif dan tantangan dalam permainan menciptakan suasana kelas yang aktif dan hidup. Siswa menjadi lebih antusias dan semangat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir karena merasa tertantang dan tertarik untuk memenangkan permainan. Suasana ini membantu mengatasi kejenuhan dalam proses belajar yang monoton. Di samping itu, media ini juga mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama secara kelompok, sehingga tercipta komunikasi yang baik dan kolaborasi yang sehat. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama antar kelompok.

Monopoli pintar ASEAN juga mendukung pembelajaran diferensiasi dengan memberikan ruang bagi berbagai gaya belajar. Siswa visual dimanjakan dengan tampilan menarik, siswa auditori terbantu melalui instruksi dan diskusi, sementara siswa kinestetik dapat belajar sambil bergerak. Fleksibilitas ini menjadikan pembelajaran lebih responsif dan efektif.

## **2. Peningkatan Motivasi Siswa melalui Media Monopoli Pintar**

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka cenderung lebih fokus, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Dalam praktiknya, pembelajaran IPS seringkali dianggap membosankan karena sarat dengan hafalan dan informasi yang bersifat deskriptif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang menarik dan menyenangkan agar siswa merasa terlibat secara emosional dan intelektual. Salah satu

upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran inovatif seperti monopoli pintar.

Salah satu upaya pendidik untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Permainan monopoli dipilih karena dalam permainan ini siswa tidak dapat bermain sendiri dan harus melibatkan teman-teman yang lain minimal empat orang siswa pemain. Belajar melalui permainan akan menciptakan suatu lingkungan persaingan yang didukung dengan permainan monopoli yang ciri khas utama dari permainan ini adalah persaingan. Penambahan konten pembelajaran dalam kegiatan permainan membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar sebagaimana siswa akan aktif bersaing di permainan monopoli. (Mahesti & Koeswanti, 2021).

Proses Design menekankan pada proses perancangan komponen-komponen yang dilibatkan dalam permainan monopoli, serta perancangan tampilan permainan yang sesuai dengan tingkat kemampuan belajar siswa. Proses perancangan media pembelajaran monopoli dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan program desain online yang menyediakan bermacam-macam fasilitas seperti perancangan desain presentasi, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, logo, label, penanda buku, dan lain sebagainya (Pelangi, 2020).

Canva di gunakan sebagai alat utama dalam perancangan tampilan media pembelajaran karena selain mudah dalam penggunaannya, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk merancang petak-petak dan komponen permainan monopoli seperti, kartu dana umum, papan permainan monopoli yang terdiri dari gambar bendera negara ASEAN, dan kartu kesempatan. Aplikasi Canva juga dapat digunakan untuk membantu dalam merancang gambar pada media pembelajaran monopoli, pengaturan tata tulis, pemilihan jenis huruf dapat membuat permainan monopoli menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kemampuan belajar siswa (Lubis & Harahap, 2017).

Permainan monopoli ASEAN dapat mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif learning. Media pembelajaran ini dikembangkan secara menarik dan juga mampu dimainkan menggunakan gadget maupun secara manual. Dengan ini dapat mendorong kreativitas siswa dalam memahami sebuah pola atau konsep materi sejarah ASEAN yang terdapat pada permainan monopoli tersebut (Mahesti & Koeswanti, 2021).

Monopoli pintar merupakan media berbasis permainan yang menggabungkan unsur hiburan dengan unsur pendidikan. Dalam permainan ini, siswa diajak untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi, khususnya seputar ASEAN, sambil bermain papan monopoli yang telah dimodifikasi. Unsur kompetisi yang muncul selama permainan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, selama proses pembelajaran peserta didik memiliki semangat dalam belajar sehingga termotivasi untuk meraih hasil belajar yang baik (Badra, 2021). Hal ini dikarenakan para siswa merasa tertantang untuk menjadi pemenang sekaligus memahami isi materi dengan baik. Selain itu, permainan ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Kondisi ini secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.

Motivasi siswa juga meningkat karena media ini memberi ruang bagi semua tipe gaya belajar. Siswa yang memiliki kecenderungan belajar visual, auditori, maupun kinestetik dapat teratasi dengan baik melalui permainan ini. Kegiatan bermain secara kelompok juga memberikan pengalaman belajar sosial yang mendukung tumbuhnya rasa percaya diri, keberanian, dan kemampuan komunikasi. Saat pembelajaran diaplikasikan dalam permainan siswa pasti merasa senang, kegiatan yang menyenangkan seperti ini merupakan rangsangan atau stimulus untuk menumbuhkan motivasi secara alami dalam diri siswa. Dengan demikian, monopoli pintar bukan hanya menjadi media untuk menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sarana penting untuk membangun semangat dan minat belajar siswa secara mandiri.

### **3. Hambatan dan Upaya Mengoptimalkan Pemanfaatan Monopoli Pintar dalam Pembelajaran IPS**

Dalam penerapannya, salah satu kendala utama media ini adalah keterbatasan waktu pembelajaran di kelas. Karena bentuknya berupa permainan, proses belajar cenderung membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan metode konvensional. Selain itu, tidak semua siswa terbiasa dengan model pembelajaran berbasis permainan, sehingga pada awalnya mungkin terjadi kebingungan atau kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan. Hambatan lainnya adalah ketersediaan media baik dari segi jumlah maupun kualitas karena setiap kelompok idealnya memerlukan satu set permainan yang lengkap dan layak digunakan.

Selain faktor teknis, kesiapan guru juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua guru memiliki pengalaman atau kreativitas dalam mengembangkan dan memandu pembelajaran menggunakan media permainan. Guru perlu memahami cara mengaitkan isi permainan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta bagaimana mengevaluasi ketercapaian hasil belajar siswa secara objektif. Kurangnya pelatihan atau referensi terkait implementasi media seperti Monopoli Pintar juga membuat beberapa guru ragu untuk mencoba metode ini, terutama jika mereka merasa lebih nyaman dengan cara mengajar tradisional.

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan Monopoli Pintar dalam pembelajaran IPS, beberapa upaya dapat dilakukan. Guru dapat merancang skenario pembelajaran yang lebih fleksibel, misalnya dengan membagi permainan ke dalam beberapa sesi atau mengintegrasikannya dalam tugas kelompok. Pelatihan dan workshop bagi guru sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media permainan sebagai strategi pembelajaran aktif. Selain itu, pihak sekolah dapat mendukung dengan menyediakan fasilitas dan alat peraga yang memadai. Kolaborasi antara guru dan siswa dalam menyusun materi permainan juga dapat meningkatkan rasa memiliki dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dengan dukungan yang tepat, monopoli pintar dapat menjadi media yang sangat efektif dalam menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan, bermakna, dan berdampak positif bagi siswa.

### **4. Strategi Pembelajaran IPS melalui Monopoli Pintar ASEAN untuk Mendorong Pemikiran Kritis Siswa**

Tujuan pembelajaran IPS bagi siswa adalah menumbuhkan kemampuan berpikir kritis untuk memahami dan menganalisis berbagai peristiwa baik itu peristiwa sosial,



ekonomi, dan politik. Dalam konteks ini, penggunaan monopoli pintar ASEAN sebagai strategi pembelajaran memberikan pendekatan yang efektif untuk mendorong siswa berpikir kritis. Permainan ini tidak hanya menyajikan fakta-fakta tentang negara-negara ASEAN, tetapi juga menghadirkan pertanyaan-pertanyaan pemicu yang menantang siswa untuk menafsirkan informasi, membandingkan antarnegara, serta mengevaluasi peran Indonesia dalam kerja sama regional. Dengan demikian, siswa tidak sekadar menghafal, tetapi dituntut untuk mengolah informasi secara logis dan mendalam.

Strategi ini mendorong diskusi antar anggota kelompok dalam menjawab soal-soal permainan yang memiliki variasi tingkat kesulitan dan konteks nyata. Misalnya, siswa mungkin diminta menganalisis mengapa kerja sama ekonomi antar negara ASEAN penting di tengah persaingan global, atau bagaimana letak geografis negara-negara anggota mempengaruhi hubungan politik dan budaya. Proses ini mengarahkan siswa untuk mengemukakan pendapat, mempertanyakan asumsi, dan membuat simpulan berdasarkan fakta yang tersedia. Aktivitas semacam ini sangat relevan dalam membentuk karakter siswa yang analitis, reflektif, dan mampu melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang.

Selain memperkuat pemahaman materi, strategi pembelajaran berbasis Monopoli Pintar ASEAN juga menciptakan suasana kelas yang aktif dan dinamis, sehingga siswa lebih berani menyampaikan ide dan berargumentasi. Guru dapat berperan sebagai fasilitator yang memancing pertanyaan lanjutan dan memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan. Dengan pendekatan ini, pembelajaran IPS tidak hanya menjadi sarana penanaman pengetahuan, tetapi juga wahana untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis sebagai bekal menghadapi tantangan sosial di masa depan.

## Kesimpulan

Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran ASEAN dalam mata pelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan dan menantang sehingga siswa lebih antusias dalam memahami konsep-konsep ASEAN. Selain meningkatkan keterlibatan aktif siswa, metode games-based learning ini juga membantu pengembangan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, serta pengambilan keputusan para siswa. Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran pada masa kini dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21.

Untuk kedepannya diharapkan penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan metode yang lebih aplikatif, seperti eksperimen di sekolah untuk melihat dampak langsung permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, pengembangan permainan monopoli yang lebih kontekstual dengan materi ASEAN juga dapat menjadi inovasi yang menarik. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis permainan dapat terus dikembangkan sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan IPS.

## Daftar Pustaka

Adventyana, Benedicta Dwi, Dina Amaria Sembiring, Tin Rustini, dan Yona Wahyuningsih. "Pengembangan Media Permainan (Monopoli) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5, no. 1 (2023): 3262–66.

- Badra, DJ. “Pembelajaran Kooperatif Teknik Sfæ Berkarakter Menggunakan Kertas-BG Berbantuan Kotak Misterius Melalui Permainan Monopoli ABG Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar.” *Jurnal Ilmiah Pro Guru* 7, no. 1 (2021): 86–98.
- Husna, Khamila, dan Supriyadi Supriyadi. “Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (3 Desember 2023): 981–90. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.
- Ishak, Firmansyah A, Haris Mahmud, dan Muhammad Sarlin. “Pengembangan Media Monopoly Smart Games Asean Dalam Meningkatkan Wawasan Global Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar.” *JAMBURA Elementary Education Journal* 4, no. 1 (2023): 23–35.
- Istiningsih, Siti, Darmiany Darmiany, Fitri Puji Astria, dan Muhammad Erfan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal.” *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 4, no. 6 (2 Desember 2021): 911–20. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>.
- Lestari, Karunia Indah, Nurul Kemala Dewi, dan Nur Hasanah. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (2 November 2021): 275–82. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>.
- Martialiani, Isfa Sonia, Tuti Istianti, dan Moh Husen Arifin. “Analisis Penerapan Berbagai Model Pembelajaran Terhadap Materi Sejarah ASEAN Di SD,” 2021.
- Moto, Maklonia Meling. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan.” *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (30 Juni 2019): 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Rahmatika. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Game Monopoli pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN 1 Moutong. Universitas Tadulako.
- Rifai, Mharun. “Pendidikan IPS Aspek Pembelajaran Yang Beorientasi Masa Depan Yang Terabaikan” 1, no. 2 (2023).
- Rohani, S.Ag., M.Pd. (2020). Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Setyowati, Rini, dan Wira Fimansyah. “Upaya peningkatan citra pembelajaran IPS bermakna di Indonesia.” *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 3, no. 1 (2018): 14–17.
- Suarni, Suarni, Muh Rapi, Eka Damayanti, dan Safei Safei. “Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.” *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi* 15, no. 1 (3 Januari 2023): 79–86. <https://doi.org/10.25134/quagga.v15i1.5105>.
- Susilo, Agus Agus. “Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, no. 2 (30 Juli 2020): 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.