

## Penerapan Permainan Monopoli dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perdagangan

Noor Saidatul Hidayah<sup>1</sup>, Eva Dwi Yanti<sup>2</sup>, Dany Miftah M. Nur<sup>3</sup>

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

noorsaidatulhidayah@gmail.com<sup>1</sup>, evadwiyantiii7@gmail.com<sup>2</sup>, dany@iainkudus.ac.id<sup>3</sup>

### Article Info

#### Article history:

Received April 20, 2025

Revised April 24, 2025

Accepted May 10, 2025

#### Keywords:

monopoly media, social studies learning, trading concept.

### ABSTRACT

*Learning activities at school support the development of students, namely, gaining knowledge and skills. In this modern era, many learners have difficulty learning new things. Learners essentially have diverse learning styles. Less interest in learning is characterized by tending to be silent, often playing alone if the teacher is teaching in class, usually disturbing friends, talking to friends, and crowding themselves. Students' learning interest has an impact on other students because they will be more interested in playing with their friends than paying attention to the teacher. This research uses the Systematic Literature Review (SLR) method which aims to recognize, review and evaluate all relevant research so that answering a research question is determined. Systematic Literature Review is defined as the process of identifying, assessing and interpreting all available research evidence to provide answers to specific research questions. This SLR research uses the Google Scholar database to categorize data publications in the form of journal articles or research reports that use monopoly media in social studies learning in junior high school.*

*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 May 10, 2025

#### Kata Kunci:

media monopoli, pembelajaran IPS, konsep perdagangan.

### ABSTRACT

Kegiatan belajar di sekolah menjadi pendukung dalam perkembangan peserta didik, yakni mendapatkan ilmu maupun pengetahuan. Di era modern ini, banyak peserta didik yang kesulitan mempelajari hal-hal baru. Peserta didik pada hakikatnya mempunyai gaya belajar yang beragam. Minat belajar kurang ditandai dengan cenderung diam, sering bermain sendiri jika guru sedang mengajar di kelas, sering mengganggu teman, mengajak bicara teman, dan ramai sendiri. Minat belajar peserta didik berdampak pada peserta didik lain karena mereka akan lebih tertarik bermain dengan temannya dibandingkan memperhatikan guru. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) yang bertujuan untuk mengenali, meninjau, dan mengevaluasi semua penelitian yang relevan sehingga menjawab pertanyaan suatu penelitian ditetapkan sehingga peserta didik dapat mengetahui cara melakukan jual beli, yang diterapkan dalam materi pembelajaran IPS. Systematic Literature Review didefinisikan sebagai proses mengidentifikasi, menilai dan menafsirkan semua bukti penelitian yang tersedia dengan tujuan untuk menyediakan jawaban untuk pertanyaan penelitian secara spesifik. Penelitian SLR ini menggunakan database Google Scholar untuk mengelompokkan publikasi data berupa artikel jurnal ataupun laporan penelitian yang menggunakan media monopoli dalam pembelajaran IPS di SMP.

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



---

***Corresponding Author:***

Nama penulis: Noor Saidatul Hidayah  
UIN Sunan Kudus  
E-mail: [noorsaidatulhidayah@gmail.com](mailto:noorsaidatulhidayah@gmail.com)

---

## **Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha untuk membangun kepribadian, karakter, tingkah laku, dan kemampuan akademik seseorang. Selama penyelenggaraan pendidikan, terjadi proses pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan perbaikan. Pendidikan dibagi menjadi formal dan non-formal berdasarkan jenisnya. Sebagian besar masyarakat menggunakan sistem pendidikan formal untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan karakter. Pembelajaran di sekolah biasanya dilakukan di kelas dan melibatkan guru dan siswa. Kegiatan belajar dianggap sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena belajar sangat penting untuk menjalankan setiap jenis dan jenjang pendidikan agar siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi.

Salah satunya adalah mata pelajaran IPS yang diajarkan di SMP. Guru, lingkungan, sarana dan prasarana adalah beberapa faktor pendukung yang mendukung pembelajaran IPS di sekolah. Namun, ada banyak masalah yang terjadi selama kegiatan pembelajaran, yang membuat siswa kesulitan memahami materi pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran yang masih bersifat ceramah dan berpusat pada guru. Karima dan Ramadhani (2018) juga berpendapat bahwa model pembelajaran IPS yang digunakan di sekolah lebih menekankan pada penguasaan materi pelajaran sebanyak mungkin. Akibatnya, suasana belajar menjadi kaku dan berpusat satu arah dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah salah satu sekolah yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran IPS, terutama dalam hal perdagangan (Afidah et al. 2020). Ditemukan bahwa siswa kesulitan memahami salah satu komponen pembelajaran tematik dalam bab perdagangan di Indonesia (Indriani, Diah, and Sari 2024). Salah satu penyebab masalah ini adalah siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, karena pembelajaran hanya berpusat pada penjelasan guru, siswa merasa pelajaran yang diberikan kurang menarik. Untuk mengatasi masalah ini, guru berusaha untuk menghidupkan kembali proses pembelajaran dengan menerapkan model diskusi dan tanya jawab. Model ini memungkinkan siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam penyampaian materi perdagangan. Model pembelajaran yang digunakan cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan ruang partisipasi aktif bagi

siswa, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi perdagangan, serta alasan mengapa model pembelajaran yang digunakan kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif. Selain itu, penting untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan monopoli dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep perdagangan dalam pembelajaran IPS.

Media ini dibuat sebagai media pembelajaran berdasarkan permainan monopoli dan digunakan secara berkelompok sesuai dengan jumlah siswa di kelas. Media ini berisi materi tentang Keberagaman Indonesia dengan fokus utama pada tarian-tarian yang ada di Indonesia, disertai dengan gambar visual, dan terdiri dari beberapa kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu pendukung lainnya. Penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Monopoli dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perdagangan” dilakukan berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (literature review). Studi literatur dipilih karena bertujuan untuk mengkaji, mengidentifikasi, mensintesis berbagai hasil penelitian dan teori yang relevan terkait penerapan permainan edukatif, khususnya permainan monopoli dalam pembelajaran ilmu pengetahuan social, serta pengaruhnya terhadap pemahaman konsep perdagangan. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan data dari berbagai sumber tertulis.

Jenis penelitian ini berupa studi pustaka (*library research*) yang mengandalkan sumber data sekunder seperti artikel jurnal, buku, laporan penelitian, dan publikasi ilmiah lainnya. Sumber data dalam penelitian ini bersumber dari artikel dan jurnal nasional, skripsi, buku teks dan teori pembelajaran yang membahas método pengajaran aktif dan permainan edukatif, serta sumber daring seperti Google scholar (Lestari, Dewi, and Hasanah 2021). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis konten tematik. Dengan melakukan penyaringan informasi penting dan mengelompokkan data sesuai tema, kedua menyusun hasil kajian dalam bentuk deskripsi naratif untuk melihat hubungan antar konsep. Selanjutnya, Penarikan kesimpulan dan verifikasi dengan menarik kesimpulan dari berbagai hasil penelitian untuk menemukan pola, kesenjangan, dan potensi penerapan permainan monopoli dalam konteks pembelajaran IPS (Lestari, Dewi, and Hasanah 2021). Terakhir, untuk menjaga validitas data, dilakukan dengan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan dan mengkaji ulang berbagai sumber literatur untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas informasi yang diperoleh.

## Hasil dan Pembahasan

Di dalam pembelajaran kasus sistem perdagangan di Indonesia merupakan suatu contoh dari bahan ajar IPS materi kerjasama ekonomi Internasional. Bahan ajar adalah sarana atau alat

pembelajaran yang memuat materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Karena dengan kasus sistem perdagangan Indonesia yang melibatkan kerja sama ekonomi Internasional jika dikaitkan dengan bahan ajar maka akan memudahkan siswa untuk memahami materi tersebut (Fitrianti et al. 2023). Bahan ajar dalam pembelajaran merupakan materi yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran untuk membantu pendidik dalam memberikan pemahaman terhadap peserta didik terkait dengan materi yang dipelajari. Sehingga tujuan dari proses pembelajaran ini bisa tercapai dengan baik. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan maka peran pendidik harus menggunakan suatu model pembelajaran seperti model jigsaw, Problem Based learning sehingga proses pembelajaran tidak terkesan monoton tetapi menyenangkan (Fikry, Arsyad, and Sunuyeko 2024)

Pembelajaran IPS di SMP hanya menjelaskan materi dan peserta didik mendengarkan penjelasan guru pada pembelajaran inilah yang menyebabkan peserta didik terlihat pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru. Keadaan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS hanya mencatat materi, menjadikan peserta didik hanya mengembangkan kemampuan intelektualnya (Hasan et al. 2021). Karena guru fokus pada metode ceramah, hal ini membuat peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik tidak memperhatikan pelajaran apa yang disampaikan guru dalam proses pengajaran. Hal ini disebabkan karena peserta didik sering bermain, berbicara, dan terkadang mengeluh ketika proses pembelajaran sedang berlangsung (Fitrianti et al. 2023).

Pentingnya konsep perdagangan dalam kurikulum IPS adalah bisa mengajak peserta didik dengan melakukan jual beli, menyebutkan nama-nama tempat, dan pembelajaran dalam materi IPS lainnya. Proses belajar dengan media pembelajaran monopoli ini akan membuat peserta didik gembira dan bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, prestasi atau hasil belajar peserta didik yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli akan berbeda dengan prestasi belajar peserta didik yang tidak diberi perlakuan tersebut (Pradena et al. 2023).

Media pembelajaran Monopoli memiliki manfaat dalam mendukung proses belajar mengajar baik bagi guru maupun bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan variasi pembelajaran yang baru agar tidak monoton. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru dalam penanaman kemandirian anak, penyampaian pembelajaran yang menarik, mendidik, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli (Pritandhari and Ratnawuri 2018). Menurut Batubara (2020), penggunaan media pembelajaran dapat melatih psikomotorik siswa dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran, seperti mengamati, mengumpulkan informasi, menganalisis, mencoba, dan mengkomunikasikan informasi yang diperoleh (Hasan et al. 2021).

Permainan Monopoli dipilih karena media permainan tersebut sesuai dengan materi yang akan disampaikan, karakteristik belajar siswa, dan analisis kebutuhan siswa agar lebih memahami materi. Permainan Monopoli secara umum, berbagai kegiatan ekonomi, seperti transaksi jual beli, keberadaan lembaga perbankan, dan semua komponen ekonomi yang terkait dengan permainan Monopoli lainnya. Permainan Monopoli dilakukan secara berkelompok,

dimana biasanya dimainkan oleh 2–5 orang yang duduk mengelilingi papan Monopoli (Oktaviani et al. 2020). Setiap peserta memiliki bidak yang akan dipindahkan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilemparkan, dan bila mendapat jumlah mata dadu yang sama, peserta akan mendapatkan kesempatan tambahan. Perjalanan bidak dimulai dari kotak start, kemudian berputar dan kembali ke start. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penjualan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan (Mariana, Relita, and Marganingsih 2024).

Permainan Monopoli tidak hanya seru dimainkan, tetapi juga bisa menjadi sarana interaktif untuk memahami konsep dasar perdagangan dan ekonomi, khususnya dalam konteks perdagangan nasional. Dalam permainan ini, pemain diajak untuk mengambil keputusan finansial, berinvestasi, dan memahami risiko serta peluang yang muncul dalam transaksi (Dewi, Halimah, and Haidir 2024). Desain Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Desain Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Perdagangan Nasional

No	Perlengkapann	Fungsi dan Hubungan dengan Perdagangan Nasional
1.	Bidak Pemain	Terdiri dari 10 jenis, seperti topi, mobil, anjing, dll. Mewakili identitas pelaku ekonomi dalam pasar nasional
2.	Dadu (2 buah)	Menentukan langkah pemain, menggambarkan ketidakpastian dan dinamika dalam aktivitas perdagangan
3.	Kartu kepemilikan	Menunjukkan kepemilikan properti properti. Setiap kartu berisi data harga, sewa, dan nilai gadai. Relevan dengan transaksi jual beli dan investasi
4.	Papan Permainan	Terdiri dari 22 petak properti yang dikelompokkan dalam berdasarkan warna. Juga terdapat stasiun dan utilitas sebagai contoh sektor publik infrastruktur yang menunjang perdagangan
5.	Uang Mainan Monopoli	Digunakan dalam semua transaksi. Menggambarkan alat tukar resmi dalam perdagangan nasional
6.	Rumah dan Hotel	Representasi dari investasi properti. Pemain belajar bahwa membangun properti bisa meningkatkan pendapatan dari sewa
7.	Kartu Kesempatan dan Dana Umum	Berisi kejadian acak seperti, pajak, denda, hadiah, dll. Mengajarkan dampak kebijakan ekonomi dan kondisi tak terduga dalam perdagangan

## Kesimpulan

Pembelajaran IPS dengan konsep perdagangan dapat disampaikan secara lebih menarik dan bermakna melalui pendekatan yang kontekstual dan interaktif. Salah satu media yang efektif digunakan adalah permainan monopoli, yang mampu merepresentasikan aktivitas jual beli, pengelolaan sumber daya, serta interaksi ekonomi secara sederhana namun menyenangkan. Penggunaan media permainan ini menjadikan pembelajaran tidak hanya

bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif, karena siswa dapat secara langsung mengalami simulasi proses perdagangan dalam suasana yang mendekati kenyataan.

Penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran IPS dapat memberikan peluang besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang aktif. Melalui kegiatan bermain, siswa terdorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta mengambil keputusan strategis, yang semuanya merupakan keterampilan penting dalam memahami konsep perdagangan. Potensi dampak positif dari penggunaan media ini terlihat pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi, karena mereka belajar sambil mengalami, bukan sekadar menghafal. Dengan demikian, permainan monopoli menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS secara optimal.

### Daftar Pustaka

- Afidah, I., Pritiningtyas, I., Adi, D. P., Jember, I., No, J. M., & Mangli, K. M. (2020). Pengaruh MEA Terhadap Sistem Perdagangan Indonesia Sebagai Bahan Ajar IPS SD Di Kelas Tinggi. *Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 4(1). <http://journal.iaimsinjai.ac.id/index.php/JPKDK>
- Dewi, F., Halimah, S., & Haidir, H. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipped Classroom Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1297–1304. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1082>
- Fikry, M., Arsyad, M. N., & Sunuyeko, N. (2024). Pengembangan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Motivasi Serta Minat Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 7 SMP. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1574–1582. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.987>
- Fitrianti, N., Abdulkarim, A., & Wiyanarti, E. (2023). Efikasi Diri Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Perdagangan Antardaerah Dan Perdagangan Internasional. *Harmony*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, M., & Harahap, D. T. K. (2021). Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran | *i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Indriani, V. N., Diah, A., & Sari, I. (2024). Pemanfaatan Permainan Tradisional Monopoli Dalam Pembelajaran IPS Pada Materi Jual Beli Di Sekolah Dasar. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 1(2), 38–46. <https://doi.org/10.56773/pjer>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>

- Mariana, N., Relita, D. T., & Marganingsih, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran IPS DI SMP Panca Setya 1 SINTANG. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1), 99–109. <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i1.3302>
- Oktaviani, S. A., Noviati, M. C., Novitasari, S. I., & Ramadhanti, D. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Materi Vektor. 1.
- Pradena, C., Prasetyo, S. A., & Purnamasari, V. (2023). Pengembangan Media Monopoli Pengetahuan (MONPEN) Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Tari Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar.
- Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2018). Analisis Pembelajaran Monopoli Ekonomi (MONOKOMI) Pada Siswa Boarding School.