

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN  
MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA  
PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI  
DI SMA 5 BENGKULU UTARA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana*

*(S-1) Pendidikan Sosiologi*



Oleh :

**BERKAH ADITYO SZAULI PUTRA**

**16058071/2016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI**

**JURUSAN SOSIOLOGI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

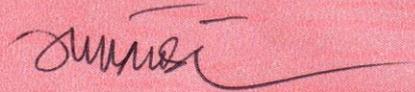
**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk  
Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA N 5 Bengkulu  
Utara**

**Nama** : Berkah Adityo Szauli Putra  
**NIM/TM** : 16058071/2016  
**Program Studi** : Pendidikan Sosiologi  
**Jurusan** : Sosiologi  
**Fakultas** : Ilmu Sosial

**Padang, Juni 2021**

**Mengetahui**  
**Dekan FIS UNP**

**Disetujui Oleh,**  
**Pembimbing**



**Dr. Siti Fatimah, M. Pd., M.Hum**  
**NIP.19610218 1984 03 2 001**

**Junaidi, S.Pd., M.Si**  
**NIP. 19680622 199403 1 002**

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi  
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang**

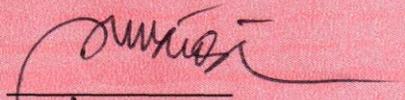
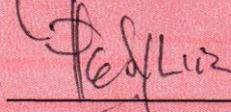
**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk  
Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA N 5 Bengkulu  
Utara**

**Nama : Berkah Adityo Szauli Putra**  
**NIM/TM : 16058071/2016**  
**Program Studi : Pendidikan Sosiologi**  
**Jurusan : Sosiologi**  
**Fakultas : Ilmu Sosial**

**Padang, Juni 2021**

<b>TIM PENGUJI</b>	<b>NAMA</b>
<b>1. Ketua</b>	<b>: Junaidi, S.Pd., M.Si</b>
<b>2. Anggota</b>	<b>: Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd</b>
<b>3. Anggota</b>	<b>: Reno Fernandes, S.Pd., M.Pd</b>

**TANDA TANGAN**

<b>1.</b>	
<b>2.</b>	
<b>3.</b>	

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Berkah Adityo Szauli Putra

NIM/TM : 16058071/2016

Program Studi : Pendidikan Sosiologi

Jurusan : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA N 5 Bengkulu Utara” adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Juni 2021

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sosiologi**

**Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si**  
**NIP.19731202 200501 1 001**

**Saya Yang Menyatakan**



**Berkah Adityo Szauli Putra**  
**NIM.16058071**

## ABSTRAK

**Berkah Adityo Szauli Putra. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA 5 Bengkulu Utara". Skripsi. Mahasiswa Jurusan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial. Univeritas Negeri Padang.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) model 4D, dengan empat langkah utama yang terdiri atas pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebarluasan. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas X IPS 4 SMA N 5 Bengkulu Utara. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi media, lembar validasi materi, angket respon/praktikalitas siswa atas media pembelajaran monopoli dan soal *pre-test* dan *post-test* siswa. Data dari pelaksanaan pembelajaran ini dianalisis menggunakan pedoman kriteria penelitian dalam bentuk presentase. Sedangkan data *pre-test* dan *post-test* dianalisa menggunakan T-hitung & dari T-tabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi dengan perbandingan T-Hitung >T-Tabel.

***Kata kunci: Keaktifan, Media Pembelajaran, Permainan Monopoli.***

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA 5 Bengkulu Utara”**. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Sosiologi di Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga dengan bantuan tersebut skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis ingin mengucapkan terima kasih dengan hati yang tulus dan ikhlas kepada:

1. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Junaidi, S.Pd., M.Si selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran-saran dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen dan staf pengajar di Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Reno Fernandes, S.Pd., M.Pd dan Ibuk Ike Sylvia, S.IP., M.Si selaku dosen penguji.
5. Orang tua yang telah memberikan dukungan dan do'a yang tiada henti pada penulis.
6. Rekan-rekan yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil demi suksesnya penulisan skripsi ini.

Terdapat kekurangan dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat memperbaiki demi kesempurnaan skripsi ini untuk selanjutnya.

Padang, Mei 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK .....	<b>i</b>
KATA PENGANTAR .....	<b>ii</b>
DAFTAR ISI .....	<b>iv</b>
DAFTAR TABEL .....	<b>vii</b>
DAFTAR LAMPIRAN .....	<b>ix</b>
DAFTAR GAMBAR .....	<b>viii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Spesifikasi Produk .....	8
G. Manfaat Penelitian .....	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	9
<b>BAB 2. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Deskripsi Teori .....	10
1. Hakikat belajar dan pembelajaran .....	11

2. Pembelajaran Sosiologi .....	11
3. Aktifitas Belajar .....	14
4. Teori Media Pembelajaran .....	17
5. Permainan Monopoli .....	22
B. Kerangka Teoritis .....	24
C. Studi Relevan .....	27
D. Kerangka Berpikir .....	28
E. Hipotesis Penelitian .....	29
<b>BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian .....	30
B. Model Pengembangan .....	30
1. Tahap Pendefinisian (Define) .....	31
2. Tahap Perencanaan (Design) .....	32
3. Tahap Pengembangan (Develop) .....	34
4. Tahap Penyebaran (Disseminate) .....	34
C. Uji Coba Produk .....	35
D. Jenis Data .....	36
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Teknik Analisis Data .....	38
G. Instrumen Penelitian .....	41
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
A. Hasil Pengembangan .....	43

1. Tahap Pendefinisian (Define) .....	43
2. Tahap Perencanaan (Design) .....	47
3. Tahap Pengembangan (Develop) .....	50
4. Tahap Penyebaran (Disseminate) .....	58
B. Pembahasan .....	60
<b>BAB 5. SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>63</b>
A. SIMPULAN .....	63
B. SARAN .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase Keaktifan Belajar Siswa .....	3
Tabel 2. Persentase Keaktifan Belajar Siswa .....	45
Tabel 3. Analisis tugas materi KD .....	46
Tabel 4. Hasil Validasi Media .....	51
Tabel 5. Hasil Validasi Materi .....	53
Tabel 6. Hasil praktikalitas media .....	54
Tabel 7. Rata-rata nilai <i>pretest</i> dan rata-rata <i>posttest</i> siswa .....	56
Tabel 8. Kesimpulan hasil penelitian .....	60

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Kerangka Berfikir .....	29
Gambar 2. Analisis konsep .....	46
Gambar 3. Media sebelum revisi .....	58
Gambar 4. Media setelah revisi .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Rencana Pelaksanaan Penelitian Pembelajaran .....	67
2. Lembar Validasi Ahli Media .....	83
3. Surat Izin Penelitian .....	91
4. Surat Rekomendasi Penelitian .....	92
5. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian .....	93
6. Surat Validasi .....	94
7. Surat Penugasan .....	95
8. Dokumentasi .....	96

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran sosiologi diharapkan selain menumbuhkan kesadaran individual dan sosial peserta didik sebagai warga negara, juga menumbuhkan kepekaan dan kepedulian mereka terhadap kelestarian lingkungan hidup dan masalah-masalah sosial serta meningkatkan kapasitas mereka mengatasi masalah dan melakukan pemberdayaan sosial (Permendikbud No 59 Tahun 2014 Kurikulum 2013 11c).

Pembelajaran harus dilakukan secara interaktif dan menuntut aktifitas siswa. Menurut Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 mengatakan bahwa “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat serta psikologis peserta didik”.

Berdasarkan peraturan di atas dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran menuntut keaktifan siswa. Keaktifan menurut (Sadirman,2001:98) yaitu kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai salah satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Menurut (Rosalia, 2005:4) siswa dapat dikatakan aktif apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut : 1) Sering bertanya kepada guru atau siswa lainnya, 2) Mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan 3) Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 114) keaktifan siswa dalam pembelajaran memiliki bentuk yang beraneka ragam, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik yang dapat diamati diantaranya adalah kegiatan dalam bentuk membaca, mendengarkan, menulis, meragakan, dan mengukur. Sedangkan contoh kegiatan psikis diantaranya adalah seperti mengingat kembali isi materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya, menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah, menyimpulkan hasil eksperimen, membandingkan satu konsep dengan konsep yang lain, dan lainnya.

Kenyataannya keaktifan siswa dalam belajar masih rendah. Salah satunya di kelas X IPS 4 SMAN 5 Bengkulu Utara, Bengkulu. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 15,16, dan 17 Februari 2020.

**Tabel 1.**  
**Persentase Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Pada Saat Observasi Awal**

No	Indikator	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	10	31,25%
2.	Berdiskusi	12	37,5%
3.	Bertanya	5	15,62%
4.	Menjawab pertanyaan	9	28,12%
5.	Menanggapi	10	31,25%
6.	Mencatat atau menulis	20	62,5%
7.	Memecahkan masalah	5	15,62%

*Sumber : Guru Sosiologi Kelas X IPS 4 SMA N 5 Bengkulu Utara 2020*

Berdasarkan tabel di atas terlihat keaktifan belajar siswa dikelas X IPS 4 termasuk kategori rendah. Hal ini dibuktikan keterlibatan siswa dalam belajar, dari 32 siswa kelas X IPS 4 terdapat 10 siswa yang memperhatikan penjelasan guru, 12 siswa yang aktif berdiskusi, 5 siswa yang aktif bertanya, 9 siswa yang aktif menjawab pertanyaan, 10 siswa yang aktif menanggapi, 20 siswa yang aktif mencatat atau menulis dan 5 siswa yang aktif memecahkan masalah. Keaktifan siswa jika dipersentasekan berdasarkan kriteria kemampuan berpikir kritis siswa adalah 10,14% (sangat rendah).

Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas adalah guru menjelaskan materi pembelajaran dengan membaca buku serta dengan metode ceramah, setelah

selesai menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa, lalu guru langsung memberikan tugas atau kuis, setelah tugas selesai dikerjakan, guru langsung meminta siswa untuk mengumpulkannya lalu diberi nilai dan dikembalikan kepada siswa dan proses pembelajaran selesai.

Dengan proses pembelajaran yang seperti itu membuat siswa menjadi tidak tertarik dan tidak bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga di dalam kelas banyak siswa yang tidak aktif, tidak ingin bertanya kepada guru atau tidak ingin tahu mengenai materi yang diajarkan dan kebanyakan mereka membicarakan hal di luar materi pembelajaran, main *handphone* dan tidur di dalam kelas.

Menurut Suprijono (2012: 3) media pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Maksum, (2014: 3) media pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan yang digunakan untuk merancang tatap muka di kelas. Media pembelajaran juga menjelaskan prosedur dan langkah-langkah yang akan digunakan dalam tatap muka di kelas. Secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu pedoman atau acuan untuk berinteraksi antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini juga berkaitan dengan teknik atau strategi yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan.

Salah satu bentuk media pembelajaran adalah Permainan Monopoli, dengan media pembelajaran permainan monopoli ini akan membuat siswa tertarik serta aktif dalam proses belajar mengajar dikarenakan siswa akan bermain sambil belajar dan siswa akan dituntut aktif serta berpikir dalam melakukan media pembelajaran permainan monopoli ini.

Menurut Rufayda (2013), pengembangan permainan monopoli sebagai media dalam pembelajaran digunakan sebagai tindakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, permainan media monopoli memiliki kesesuaian fungsi dari penggunaan media pembelajaran, khususnya media visual. Media permainan monopoli yang dikembangkan dengan soal-soal latihan, disamping siswa bermain siswa juga dapat mengerjakan soal-soal latihan dengan baik sehingga media ini akan digunakan dalam pemberian latihan kepada siswa. Tujuan pemilihan media permainan monopoli ini adalah untuk memberikan latihan agar semua siswa mengerjakan latihan dengan baik dan tidak lagi mencontek dengan teman serta latihan yang diberikan dalam bentuk sebuah permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengerjakannya.

Kajian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini telah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Di antara penelitian itu adalah :Syahsiyah (2008) dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pengajaran Matematika terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen di SDIT AL-Hikmah

Pela Mampang Kelas V Pada Pokok Bahasan Bangun Datar). Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah dengan digunakannya permainan monopoli ini akan membuat minat belajar siswa menjadi meningkat atau malah sebaliknya.

Erma Wulandari dan Sukirno (2012) dalam penelitian yang berjudul Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division* (Stad) Berbantu Media Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah dengan digunakannya permainan monopoli ini akan membuat aktivitas belajar siswa menjadi meningkat atau malah sebaliknya.

Septry Rachma Nella (2020) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Konflik Sosial Mata Pelajaran Sosiologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah dengan digunakannya media komik ini akan membuat pemahaman siswa menjadi meningkat atau malah sebaliknya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
2. Proses pembelajaran masih berjalan satu arah yaitu dari guru ke siswa

3. Belum tersedianya media yang melibatkan keaktifan dan menarik bagi siswa di SMA N 5 Bengkulu Utara.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah “pada penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah penelitian ini dibatasi pada penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dan keaktifan belajar siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah penelitian diatas maka rumusan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah media pembelajaran dengan menggunakan media monopoli ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.
2. Apakah media pembelajaran dengan menggunakan media monopoli ini sudah sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Terakhir yaitu apakah media pembelajaran menggunakan media monopoli ini efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui :

1. Kelayakan penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.
2. Kepraktisan penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Keefektifan penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

### **G. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis menghasilkan karya ilmiah dan masukan untuk penelitian selanjutnya mengenai peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sosiologi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli.
2. Secara praktis peneliti diharapkan bisa memberi masukan untuk memperluas wawasan dan pengetahuan guna meningkatkan keaktifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan**

Pengembangan media pembelajaran merupakan langkah terbaik guna meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli ini bisa dikatakan inovasi terbaru yang dilakukan oleh peneliti, sehingga media pembelajaran permainan monopoli ini bisa meningkatkan keaktifan siswa.

Dalam proses pengembangan media permainan monopoli ini, banyak keterbatasan yang dilakukan peneliti, terutama keterbatasan waktu. Hal ini dikarenakan tempat penelitian yang peneliti lakukan cukup jauh. Keterbatasan lainnya adalah keterbatasan biaya, sehingga peneliti tidak bisa menciptakan media monopoli untuk masing-masing siswa yang ada di kelas tersebut.