

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN
MONOPOLI TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI
BENCANA SISWA KELAS XI SMAN 1 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata
Satu (S.Pd) Program Studi Pendidikan Geografi*



Oleh :

Puji Yasnil Intan Septama

21045055

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI

DEPARTEMEN GEOGRAFI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

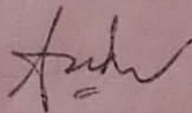
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli
terhadap Kemampuan Literasi Bencana Siswa Kelas
XI SMAN 1 Pariaman
Nama : Puji Yasnil Intan Septama
NIM / TM : 21045055/2021
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2025

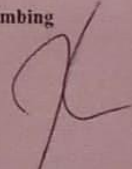
Disetujui Oleh

Kepala Departemen Geografi



Dr. Febriandi, S.Pd, M.Si
NIP. 19710222002121001

Pembimbing



Dr. Iswandi U, M.Si
NIP. 197704182009121001

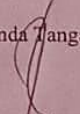
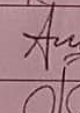
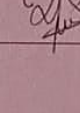
PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Puji Yasnil Intan Septama
TM/NIM : 2021/21045055
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Rabu, Tanggal Ujian 13 Agustus 2025 Pukul 14.30-15.50 WIB
dengan judul

**Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli terhadap Kemampuan
Literasi Bencana Siswa Kelas XI SMAN 1 Pariaman**

Padang, Agustus 2025

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Dr. Iswandi U, M.Si	1. 
Anggota Penguji	: Dr. Febriandi, S.Pd., M.Si	2. 
Anggota Penguji	: Lailatur Rahmi, M.Pd	3. 

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang,


Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D
NIP.196604111990031002



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
DEPARTEMEN GEOGRAFI**

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751 7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Puji Yasnil Intan Septama
NIM/BP : 21045055/2021
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

“Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Literasi Bencana Siswa Kelas XI SMAN 1 Pariaman.” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Geografi

Dr. Febriandi, S.Pd M.Si
NIP. 197102222002121001

Padang, Agustus 2025
Saya yang menyatakan



Puji Yasnil Intan Septama
NIM. 21045055

ABSTRAK

Septama, P. Y. I. 21045055. 2025. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Literasi Bencana Siswa Kelas XI SMAN 1 Pariaman.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan literasi bencana siswa kelas XI SMAN 1 Pariaman tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif desain quasi eksperimen. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI F6 sebanyak 36 orang siswa sebagai kelas eksperimen, dengan menerapkan media permainan monopoli. Sedangkan kelas XI F8 sebagai kelas kontrol sebanyak 34 orang siswa menerapkan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan tes tertulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 18 butir soal yang disesuaikan dengan indikator literasi bencana.

Dari hasil rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen didapatkan perolehan nilai 79,9 dan kelas kontrol 61,4. Analisis data dari kedua kelompok sampel menggunakan uji-t *dengan independent simple test*. nilai t_{hitung} kelas eksperimen $4,916 > t_{tabel} 1,668$ dengan nilai *sig* (2 tailed) $0,001 < 0,05$. Berdasarkan analisis data ini adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan literasi bencana siswa kelas XI SMAN 1 Pariaman,

Kata Kunci : Geografi, Literasi Bencana, Media Pembelajaran, Monopoli.

ABSTRACT

Septama, P. Y. I. 21045055. 2025. *The Effect of Using Monopoly Games on the Disaster Literacy Skills of Grade XI Students at SMAN 1 Pariaman.*

This study aims to determine the significant effect of using monopoly games on the disaster literacy skills of 11th grade students at SMAN 1 Pariaman in the 2024/2025 academic year. This study uses a quantitative quasi-experimental design. The sample in this study consisted of 36 students in class XI F6 as the experimental class, which applied the monopoly game media. Meanwhile, class XI F8 served as the control class with 34 students who underwent conventional learning. This study used a written test in the form of 18 multiple-choice questions tailored to disaster literacy indicators.

From the average posttest scores, the experimental class obtained a score of 79.9 and the control class obtained a score of 61.4. Data analysis from both sample groups used an independent simple t-test. The t-count value for the experimental class was $4.916 > t\text{-table } 1.668$ with a sig value (2 t-tailed) of $0.001 < 0.05$. Based on this data analysis, there was a significant effect of the use of monopoly game media on the disaster literacy skills of grade XI students at SMAN 1 Pariaman.

Keywords: *Geography, Disaster Literacy, Learning Media, Monopoly.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan Puji dan syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Literasi Bencana Siswa Kelas XI SMAN 1 Pariaman”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi di Universitas Negeri Padang.

Dalam menulis dan Menyusun Skripsi ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan. Ucapan terimakasih ini penulis tujuan kepada :

1. Allah SWT yang sudah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Iswandi U, M.Si selaku dosen PA dan Dosen Pembimbing skripsi penulis yang sudah meluangkan waktu, memberikan saran dan arahan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Febriandi, S.Pd., M.Si selaku Dosen Penguji yang sudah meluangkan waktu serta memberikan kritik dan saran untuk membantu kelancaran dalam proses penelitian ini.

4. Ibu Lailatur Rahmi, M.Pd selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu serta memberikan kritik dan saran kepada penulis untuk membantu kelancaran dalam proses penelitian ini.
5. Kedua orang tua Penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat serta kekuatan sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk Ibu Miza Gusni S.Pd selaku guru mata pelajaran geografi di SMAN 1 Pariaman yang selalu memberikan arahan sehingga dapat terlaksana nya penelitian ini.
7. Untuk teman-teman seperjuangan dan teman-teman Program studi Pendidikan Geografi UNP Angkatan 2021 yang selalui kebersamaian.

Terlepas dari semua itu, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka penulis menerima segala saran dan kritik dari pembaca agar saya dapat memperbaiki skripsi ini.

Padang, 13 Agustus 2025

Puji Yasnil Intan Septama
NIM.21045055

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	i
PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT TANDA TIDAK PLAGIAT.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2 Manfaat Praktis	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Kerangka Teoritis.....	10
2.1.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.3 Jenis- Jenis Media Pembelajaran	13
2.1.4 Model Pengembangan Media Pembelajaran.....	17
2.1.5 Media Permainan Monopoli.....	18
2.1.6 Langkah-Langkah Media Permainan Monopoli	19
2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Monopoli	22
2.1.7 Monopoli Berbasis Kebencanaan.....	24
2.1.8 Literasi Bencana.....	24
2.2 Penelitian Relevan	28
2.3 Kerangka Berpikir.....	33

2.4 Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Jenis Penelitian.....	36
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	38
3.3 Populasi dan Sampel	38
3.4 Variabel Penelitian.....	40
3.5 Sumber Data.....	41
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.7 Instrumen Penelitian	43
3.8 Uji Instrumen Penelitian	46
3.7.1 Uji Validitas	47
3.7.2 Uji Realibilitas	49
3.9 Teknik Analisis Data.....	50
1. Uji Normalitas.....	50
2. Uji Homogenitas	51
3. Uji Hipotesis	51
4. Uji N-Gain	53
3.10 Prosedur Penelitian	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Profil Sekolah.....	56
4.2 Hasil Penelitian	60
4.3 Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	64
4.4 Hasil Uji Prasyarat	66
4.5 Hasil Uji Hipotesis.....	67
4.6 Uji N-Gain	69
4.7 Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	34
Gambar 2. Desain Penelitian.....	36
Gambar 3. Peta Lokasi Penelitian	38
Gambar 4. Grafik Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	61
Gambar 5. Grafik Nilai Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indikator Literasi Bencana	26
Tabel 2. Penelitian Relevan	28
Tabel 3. Jumlah Populasi Penelitian	39
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrument Penelitian.....	43
Tabel 5. Kriteria Validasi Ahli.....	47
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Para Ahli	48
Tabel 7. Daftar Sarana dan Prasarana SMAN 1 Pariaman.....	58
Tabel 8. Daftar Perlengkapan PBM SMAN 1 Pariaman.....	60
Tabel 9. Data Deskriptif Hasil Pretest	61
Tabel 10. Data Deskriptif Hasil Pottest	62
Tabel 11. hasil Uji Validitas Soal Pretest Posttest	64
Tabel 12. Hasil Uji Realibilitas Soal Pretest Posttest	65
Tabel 13. Hasil Uji Normalitas	66
Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas.....	67
Tabel 15. Hasil Uji Hipotesis	68
Tabel 16. Tafsiran Nilai N-Gain	69
Tabel 17. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Sumatera Barat	82
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Dari Universitas	83
Lampiran 3. Surat Balasan Telah Melakukan Penelitian	84
Lampiran 4. Surat Tugas Validasi.....	85
Lampiran 5. Hasil Validasi Media	86
Lampiran 6. Validasi Soal Pretest Dan Posttest.....	90
Lampiran 7. Modul Ajar Kelas Eksperimen	94
Lampiran 8. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	104
Lampiran 9. LKPD.....	117
Lampiran 10. Soal Pretest Dan Posttest	119
Lampiran 11. Papan Permainan Monopoli.....	124
Lampiran 12. Uang Permainan Monopoli.....	125
Lampiran 13. Rubrik Penilaian Permainan Monopoli	126
Lampiran 14. Hasil Uji Validitas Soal Dengan Spss	136
Lampiran 15. Hasil Uji Reliabilitas Soal Menggunakan Spss	138
Lampiran 16. Hasil Uji Normalitas	139
Lampiran 17. Hasil Uji Homogenitas Menggunakan Spss	140
Lampiran 18. Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Spss	141
Lampiran 19. Analisis Deskriptif Menggunakan Spss.....	142
Lampiran 20. Rekapitulasi Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen	143
Lampiran 21. Rekapitulasi Nilai Pretest-Posttest Kelas Kontrol	144
Lampiran 22. Soal Pretest Kelas Eksperimen	145
Lampiran 23. Soal Posttest Kelas Eksperimen	146
Lampiran 24. Soal Pretest Kelas Kontrol.....	147
Lampiran 25. Soal Posttest Kelas Kontrol	148
Lampiran 26. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen.....	149
Lampiran 27. Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol	150

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah wilayah yang memiliki kondisi geografis yang sangat beragam. Indonesia adalah negara kepulauan sekaligus berada antara lempeng-lempeng aktif pasifik-indo Australia dan Eurasia. Berada pada posisi ini, mengakibatkan Indonesia rentan terhadap bencana gempa bumi dan tsunami. Tsunami merupakan fenomena alam yang berbahaya dan sangat berpotensi menimbulkan kerusakan terhadap lingkungan, Kesehatan, kelaparan serta gangguan sosial (Rakuasa & Lasaiba, 2023). Indonesia banyak memiliki wilayah administratif yang berada di sepanjang garis pantai sehingga tergolong rawan terhadap bencana tsunami. Menurut BNPB (2023), berdasarkan data Indeks Resiko Bencana, terdapat beberapa wilayah pesisir Indonesia yang sangat rawan dengan bencana tsunami yaitu Pesisir barat Sumatera, pesisir selatan Jawa, pesisir utara dan selatan Kepulauan Nusa Tenggara, kepulauan di Maluku, pesisir utara Irian Jawa dan sebagian besarnya di Sulawesi.

Sumatera barat merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki tingkat resiko tsunami yang tinggi. Provinsi Sumatera barat memiliki wilayah yang berada pada bagian tengah barat pulau Sumatera dengan kondisi geografis berupa dataran rendah pada pantai bagian barat dan dataran tinggi vulkanik pada bagian timur nya karena dibentuk oleh dataran tinggi bukit barisan (Ikhsanti, 2020). Kota Pariaman merupakan wilayah yang berada pada pesisir barat pulau

sumatera yang rawan terhadap bencana tsunami karena adanya pertemuan lempeng di dasar Samudra Indonesia. Menurut hasil Penelitian (Ikhsanti et al., 2020) Sebagian besar wilayah pesisir kota pariaman berada pada tingkat risiko tsunami tinggi dan sangat tinggi. Wilayah dengan tingkat risiko tsunami sangat tinggi di dominasi pada kecamatan Pariaman Tengah yaitu pada desa Kampung Pondok, Pauh Barat, Kampung Perak, Kampung Baru dan Karan Aur. Dengan tingginya resiko tsunami ini, maka diperlukan upaya atau mitigasi untuk meningkatkan kewaspadaan masyarakat di sekitar wilayah Kota Pariaman.

Kemampuan dalam penanganan terhadap bencana sangat diperlukan. Literasi bencana merupakan merupakan kemampuan terkait pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam menghadapi bencana sehingga dapat mengurangi resiko bencana (Hale Manek, 2023). Menurut Brown dalam (Prakoso et al., 2021) literasi bencana ialah kemampuan seseorang dalam membaca, memahami, dan menggunakan informasi terkait bencana sebagai pertimbangan dalam membuat kebiakan atau keputusan dalam konteks mitigasi, kesiapsiagaan, respon dan pemulihan terhadap bencana. Proses untuk menumbuhkan pengetahuan dan pemahaman terkait bencana dapat dilakukan melalui Pendidikan. Tuntutan literasi dan bahan pengajaran mengenai bencana dijadikan prioritas dalam memberikan pemahaman terkait bencana (Hale Manek, 2023).

Pengetahuan mengenai bencana sangat penting khususnya pada sekolah yang berada dekat dengan daerah rawan bencana. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kesiapsiagaan bencana

adalah dengan dengan cara edukasi pada saat kegiatan pembelajaran. Edukasi kesiapsiagaan bencana didefinisikan sebagai bimbingan yang berfokus pada persiapan peserta didik terkait meminimalisasi risiko dari bencana yang terjadi, sehingga edukasi mengenai bencana merupakan hal yang penting dan perlu diterapkan pengetahuannya pada kehidupan nyata (Pradina et al., 2021).

Pengetahuan terhadap bencana perlu diterapkan pada sekolah-sekolah, terkhususnya daerah rawan bencana untuk meningkatkan pemahaman peserta didik agar mengetahui Langkah-langkah yang perlu diambil saat terjadinya bencana. Misalnya, di SDN WONOAYU kecamatan wajak Kabupaten Malang, dilakukan peningkatan literasi bencana peserta didik melalui pembelajaran menggunakan *boklet* ringkas inovatif. Upaya ini diharapkan dapat menciptakan pengetahuan dan menyadarkan peserta didik dalam menghadapi risiko bencana. Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap bencana akan berakibat buruk saat bencana melanda sehingga perlu bagi mereka untuk memahami risiko bencana untuk melindungi diri (Marliana, 2024).

Menurut survei BNPB 2022 menyatakan bahwa lebih dari 60% siswa dan mahasiswa di Indonesia belum memiliki pengetahuan dasar mengenai mitigasi bencana meskipun mereka tinggal di daerah yang rawan terhadap bencana. Dalam penelitian (Genc et al., 2022) lebih dari 50% masyarakat memiliki tingkat literasi bencana yang tidak memadai atau sedang dengan rincian Sekitar 28,4% peserta memiliki tingkat literasi bencana yang kurang, 24,3% memiliki tingkat literasi bencana yang pas-pasan, 24,5% memiliki tingkat literasi bencana yang cukup, dan 22,8% memiliki tingkat literasi bencana yang sangat baik.

Salah satu faktor yang menunjukkan berbedanya data yang ada adalah karena pengaruh dari media informasi mereka yang berasal dari berita. Media berita yang memprioritaskan informasi terkait kesiapsiagaan bencana akan meningkatkan pengetahuan masyarakat. Lalu dalam penelitian (Ajar & Ronggowulan, 2022) yang melakukan survei kepada 20 guru dan 82 siswa sekolah menengah untuk mengukur tingkat literasi kesiapsiagaan bencana dengan hasil siswa dan guru sudah lulus tingkat dasar literasi bencana atau berada pada satu tingkat. 100% guru sudah mengetahui langkah dalam evakuasi Ketika terjadinya bencana alam. Namun, pada siswa sekitar 20% belum mengetahui mengenai evakuasi saat terjadi bencana.

Geografi adalah mata pelajaran pada tingkat SMA/MA yang mempelajari mengenai fenomena alam yang memberikan pengaruh pada kehidupan manusia. Fenomena alam tersebut dipelajari secara mendalam dimulai dari lokasi, mengapa terjadi, bagaimana perkembangannya, sehingga dalam pembelajaran geografi peserta didik dihadapkan langsung pada kehidupan nyata. Tetapi, dalam proses pembelajaran, kurang adanya proses yang mengarahkan peserta didik untuk memecahkan masalah atau fenomena geografi tersebut. Pembelajaran hanya fokus pada penyelesaian materi ajar yang sudah diwajibkan kurikulum. Hal ini memberikan pengaruh rendahnya tingkat pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam menghadapi permasalahan di lingkungan sekitar.

Pembelajaran harus memperhatikan minat dan ketertarikan peserta didik, materi yang tepat serta pemilihan media yang sesuai karena media memiliki

peran penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan wahana yang dijadikan sebagai pelengkap yang dapat membantu peserta didik lebih paham terhadap materi yang disampaikan (Amalia, 2020). Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik. Selain itu, penggunaan media pada pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Strategi pembelajaran alternatif diperlukan untuk meningkatkan literasi bencana sebagai bentuk pemberian kesadaran kepada masyarakat terkhususnya peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan saat proses pembelajaran adalah melalui *game* yang melibatkan penggunaan media sebagai sarana bermain dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana proses belajar yang menyenangkan karena belajarkan sambil bermain akan menghilangkan rasa jenuh peserta didik (Inna Nur Khasanah, Desak Pulu Parmiti, 2018).

Berdasarkan deskripsi diatas, dapat diidentifikasi adanya kebutuhan untuk mengimplementasikan proses pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan kemampuan literasi bencana khususnya peserta didik. Permainan monopoli merupakan game yang dimana pemain saling bersaing untuk mengumpulkan kekayaan dengan melakukan pembelian, sewa, serta penukaran property menggunakan uang mainan. Permainan monopoli dapat dimainkan minimal oleh dua orang (Adawiyah et al., 2022). Permainan monopoli memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan, tidak memerlukan ruang

penyimpanan yang besar, memiliki komponen yang banyak, bisa digunakan tanpa jaringan internet, mudah digunakan, menarik dan tidak membosankan (Fauzi & Arnia, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMAN 1 Pariaman, guru menyampaikan literasi bencana peserta didik masih rendah. Hal ini dikarenakan terbatasnya sumber ajar yang dapat meningkatkan pengetahuan terkait bencana. Akibatnya, pemahaman konsep kebencanaan pada siswa kelas XI masih terbatas terutama dalam kesiapsiagaan dan responnya terhadap bencana karena keterbatasan materi.

Dalam pengalaman guru mengajar, banyak siswa yang kesulitan dalam menghubungkan teori tentang bencana dengan kehidupan. Misalnya Ketika ditanya mengenai evakuasi saat terjadi bencana seperti gempa bumi atau tsunami, beberapa siswa masih bingung dan memberikan jawaban yang kurang tepat. Guru juga menyampaikan bahwa didalam proses pembelajaran masih bersifat teoritis dan penggunaan media pembelajaran pun jarang karena keterbatasan media pembelajaran yang ada sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi bencana siswa kelas XI SMAN 1 Pariaman masih belum sepenuhnya berkembang.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi bencana siswa adalah menggunakan media pembelajaran monopoli. Media permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang disukai siswa. Penggunaan media monopoli membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi. (Paradiba, 2024).

Media Permainan monopoli berbasis kebencanaan dapat memberikan pengaruh pada kemampuan literasi bencana siswa terutama pada pembelajaran geografi. Dengan media monopoli ini dapat membuat siswa belajar sambil bermain dan mengetahui hal-hal terkait kebencanaan dan Langkah dalam evakuasi ataupun mitigasi bencana. Penerapan penggunaan media permainan monopoli perlu diterapkan terutama pada sekolah yang terletak di daerah rawan bencana. Penyampaian pengetahuan kebencanaan perlu dilakukan di daerah yang memiliki ancaman bencana khususnya penyampaian pengetahuan bencana kepada anak-anak dikarenakan anak-anak merupakan subjek yang rentan terhadap bencana. Kerentanan pada anak-anak disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan kesiapsiagaan dalam menghadapi ancaman bencana. Sekolah sebagai sarana penyampaian pengetahuan dan informasi terkait pendidikan kebencanaan (Azizah, 2018).

SMAN 1 Pariaman merupakan salah satu sekolah yang berada di Kota Pariaman yang beralamat di Jl. Prof . M. Yamin SH No. 38, Kampung Baru, Kecamatan Pariaman Tengah, Kota Pariaman. Lokasi ini berada dekat dengan wilayah Pesisir yang memiliki resiko tinggi terhadap bencana tsunami. Hasil Penelitian (Ikhsanti, 2020), menunjukkan Sebagian besar daerah kota pariaman termasuk pariaman tengah berada pada tingkat resiko tsunami sangat tinggi dengan luas yang mencapai 466,40 Ha atau 37% dari total wilayah beresiko. Mengingat lokasi SMAN 1 Pariaman yang dekat dengan garis pantai, sekolah ini termasuk dalam area dengan risiko tinggi terhadap ancaman tsunami.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap kemampuan literasi bencana pada siswa Sekolah Menengah Atas dengan judul Penelitian ***“Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Literasi Bencana Siswa Kelas XI Sman 1 Pariaman”***. Penggunaan media permainan monopoli efektif untuk guru yang kurang kreatif dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, dapat diidentifikasi Masalah dalam Penelitian ini yaitu:

1. Kebutuhan akan Pengetahuan Kebencanaan di Daerah Rawan Bencana
2. Kurangnya Kemampuan Siswa/i Kelas XI SMAN 1 Pariaman Terhadap Pemahaman mengenai Mitigasi, Kesiapsiagaan, dan Penanganan Bencana
3. Kurangnya Media Pembelajaran yang Menarik Terutama Pada Pembelajaran Kebencanaan yang cenderung menggunakan metode ceramah
4. Kurangnya Pembelajaran berbasis Permainan Sehingga menciptakan suasana Pembelajaran yang monoton dan Membosankan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Permasalahan diatas, maka peneliti membatasi Penelitian ini Pada Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Literasi Bencana Siswa Kelas XI Sman 1 Pariaman

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan Rumusan Masalah dalam Penelitian ini adalah Apakah

terdapat Pengaruh Signifikan Penggunaan Media Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Literasi Bencana Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Pariaman?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Judul dan Rumusan Masalah, Maka Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Signifikan Penggunaan Media Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Literasi Bencana Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Pariaman?

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan mampu untuk menambah referensi dalam penelitian selanjutnya serta menjadi media informasi bahwa media permainan monopoli dapat berpengaruh terhadap kemampuan literasi bencana.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi solusi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk literasi bencana.
- b. Bagi Peserta Didik, Penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan literasi bencana dan pemahaman terkait bencana dalam pelajaran geografi.
- c. Bagi Sekolah, dapat dijadikan acuan sebagai sumber informasi untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat dalam pembahasan dan penyajian data yang telah di analisis maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan literasi bencana siswa kelas XI SMAN 1 Pariaman. hal ini dapat dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis uji-t dengan *independent simple test* pada $t_{hitung} 4,916 > t_{tabel} 1,668$. Ini adanya pengaruh yang diberikan pada tabel diatas jika dilihat dari sig. (2 tailed) bernilai $0,001 < 0,05$. Oleh karena itu H_0 ditolak H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media permainan monopoli terhadap kemampuan literasi bencana siswa kelas XI SMAN 1 Pariaman pada tahun ajaran 2024/2025.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Bagi guru atau pendidik dapat memanfaatkan Monopoli Literasi Bencana sebagai alternatif media pembelajaran karena mampu memadukan unsur permainan dan edukasi yang melatih pengetahuan, sikap, serta keterampilan siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi bencana.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa, diharapkan aktif berpartisipasi dan berdiskusi selama permainan agar manfaat yang diperoleh tidak hanya dari sisi hiburan, tetapi juga peningkatan literasi bencana dan kemampuan mengambil keputusan saat menghadapi risiko bencana.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian serupa bisa dikembangkan dengan tema bencana lain, diuji pada jenjang pendidikan berbeda, atau bahkan diadaptasi ke format digital agar pembelajaran jadi lebih interaktif dan bisa diakses lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Fitriani, R., Ramdani, Z., & Hardian, E. M. (2022). Pengaruh Permainan Monopoli Card Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 313–322. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/5775>
- Ajar, S. B., & Ronggowulan, L. (2022). Disaster literacy level of teachers and students in secondary school case study in Surakarta City, Indonesia. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 986(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/986/1/012017>
- Amalia, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Min 29 Kabupaten Bireuen.
- Anggraini, N., Nazip, K., Wardhani, P. K., & Andriani, D. S. (2021). Analysis of Environmental Literacy Skill of Biology Teacher Candidates in Human and Environmental Courses. *SEJ (Science Education Journal)*, 5(1), 29–40. <https://doi.org/10.21070/sej.v5i1.1169>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Azizah. (2018). *Efektivitas Media Permainan Monopoli Materi Erupsi Gunung Berapi Terhadap Tingkat Pengentahuan Bencana Pada Ektrakurikuler Sekolah Siaga Bencana Di SMP Negeri 1 Delanggu Kabupaten Klaten*. http://eprints.ums.ac.id/62561/2/NASKAH_PUBLIKASI.pdf
- BNPB. (2023). *Indeks Resiko Bencana*.
- Faqih Aziz, C. A. F., & Lakoro, R. (2023). Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir. *VISTRA: Jurnal Desain, Strategi Media Dan Komunikasi*, 1(1), 42–55. <https://doi.org/10.12962/j29880114.v1i1.692>
- Fauzi, A., & Arnia, R. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Ruang Di Mi Miftahul Huda. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 285–293.
- Fitrianiingtyas, I., Suryandari, K. C., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal*

Riset Pedagogik, 7(1), 409. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.73548>

Franks, J. L., Cree, R. A., & Leeb, R. T. (2020). An evaluation of the literacy demands of online natural disaster preparedness materials for families. *Disaster medicine and public health preparedness*, 14(4), 449-458.

Genc, F. Z., Yildiz, S., Kaya, E., & Bilgili, N. (2022). Corrigendum to “Disaster literacy levels of individuals aged 18–60 years and factors affecting these levels: A web-based cross-sectional study” [Int. J. Disaster Risk Reduc. 76 (2022) 102991] (*International Journal of Disaster Risk Reduction* (2022) 76, (S. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 80(August), 103244. <https://doi.org/10.1016/j.ijdr.2022.103244>

Hale Manek, A. (2023). Literasi Bencana Dalam Pembelajaran Geografi Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Samudra Geografi*, 6(2), 139–144. <https://doi.org/10.33059/jsg.v6i2.7706>

Ikhsanti, H. (2020). Analisis Tingkat Resiko Tsunami Di Kota Pariaman, Sumatera Barat.

Ikhsanti, H., Saraswati, R., & Sri Rahatiningtyas, N. (2020). Modelling Tsunami Level of Hazard in Pariaman Coastal Area, West Sumatera. *E3S Web of Conferences*, 202. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202020213005>

Inna Nur Khasanah, Desak Pulu Parmiti, I. G. W. S. (2018). Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di Sd Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 210.

Jakaria, Y. (2015). Mengolah Data Kuantitatif Dengan Spss Aplikasi Data Pendidikan. Alfabeta.

Kesumaningtyas, M. A., Hafida, S. H. N., & Musiyam, M. (2022). Analysis of disaster literacy on student behavioral responses in efforts to reduce earthquake disaster risk at SMA Negeri 1 Klaten. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 986(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/986/1/012013>

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>

Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>

Lestari, A. D., & Ningrum, A. S. B. (2022). Active Learning: Monopoly As a Media in Teaching Grammar for Eight Grader Students. *Journal of Languages and*

Language Teaching, 10(2), 256. <https://doi.org/10.33394/jollt.v10i2.4894>

- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Marliana, F. S. (2024). Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Literasi Mitigasi Bencana Siswa Kelas Vsdn Cengkareng Timur 14 Pagi.
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS materi kebudayaan indonesia kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507-519.
- Ningsih. (2023). Pengembangan media “moku” (monopoli negaraku) untuk mengenalkan cinta tanah air pada anak usia dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 9, 237–254.
- Orillo, J. C., & Prudente, M. S. (2023). Service Learning on Disaster Readiness and Risk Reduction Information: Perspectives from Students and Community Members. *Journal of Turkish Science Education*, 20(3), 433-452.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Paradiba, E. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 050750 Pangkalan Berandan.
- Pradina, A. T., Pratama, M. M. A., Geografi, P., Sosial, F. I., Malang, U. N., Sipil, T., Teknik, F., & Malang, U. N. (2021). Peningkatan Literasi Mitigasi Bencana Gempa Bumi Melalui Booklet Ringkas Inovatif Bagi Siswa SDN Wonoayu Kecamatan Wajak Kabupaten Malang. *JURNAL PASOPATI: Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 3(3), 168–176.
- Prakoso, bondan, Widana, I. D. K. K., & Subiyanto, A. (2021). Pendidikan dan Literasi Bencana dalam kerangka tri sentra pendidikan untuk generasi tangguh bencana. *Jurnal Manajemen Bencana (JMB)*, 7 (1).
- Pujiono, A. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi - Z. *Didacche:Journal of Cristian Education*, 2(1), 1–19. <https://doi.org/10.54213/tanzhimuna.v2i02.180>
- Rakuasa, H., & Lasaiba, M. (2023). Pemetaan Kondisi Fisik wilayah sebagai upaya dalam mitigasi bencana tsunami di kecamatan Moa Lakor, Kabupaten Maluku Barat Daya, Provinsi Maluku. *Geoforum*, 2 (12), 13–21.
- Riska, R., & Yulianti, F. (2023). Tingkat Kesiapsiagaan Siswa Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi Di Sd Elementary Islamic School Al-Imtiyaaz Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Geosfer*, 8(2),

227–239. <https://doi.org/10.24815/jpg.v8i2.29768>

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Sutopo (ed.); Cetakan Ke). Alfabeta.

Sung-Chin Chung, & Cherng-Jyh Yen. (2016). Disaster Prevention Literacy among School Administrators and Teachers: A Study on the Plan for Disaster Prevention and Campus Network Deployment and Experiment in Taiwan. *Journal of Life Sciences*, 10(4), 203–214. <https://doi.org/10.17265/1934-7391/2016.04.006>.

Zhang, D., Zhang, L. Y., Zhang, X., & Zhu, X. F. (2024). Improve disaster literacy in nurses: a qualitative descriptive study. *BMC nursing*, 23(1), 730.