

Media Digital Monopoli untuk Meningkatkan Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 19 Bekasi

Lelly Qodariah,¹ Aditya^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Indonesia
Email: lelly_qodariah@uhamka.ac.id 1, adityarian002@gmail.com

*Korespondensi

Article History: Received: 10-06-2025, Revised: 20-09-2025, Accepted: 21-09-2025, Published: 30-09-2025

Abstrak

Media pembelajaran kreatif dan inovatif berbasis digital dapat mendorong siswa meningkatkan proses pembelajaran Sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli sejarah serta menganalisis kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X SMAN 19 Bekasi pada materi Pengantar Ilmu Sejarah. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas X.5 SMAN 19 Bekasi. Teknik pengumpulan data meliputi lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi, serta tes prestasi belajar (pre-test dan post-test). Analisis data kelayakan menggunakan deskriptif persentase, sedangkan analisis data efektivitas menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) telah berhasil dikembangkan produk media pembelajaran monopoli sejarah interaktif berbasis PowerPoint; (2) Media pembelajaran monopoli sejarah dinyatakan sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan dari ahli media sebesar 96% dan dari ahli materi sebesar 97,5%; (3) Terdapat peningkatan yang signifikan secara statistik pada prestasi belajar sejarah siswa setelah menggunakan media pembelajaran monopoli ($Z = -3.830$; $p < 0.001$), di mana rata-rata skor post-test (17.35) lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor pre-test (11.70). Disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli sejarah yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci:

media pembelajaran monopoli; media pembelajaran sejarah; pendidikan Sejarah

Abstract

Creative and innovative digital-based learning media can encourage students to improve their history learning process. This study aims to: (1) produce a monopoly learning media product on the theme of Introduction to History for class X students; (2) determine the feasibility of the developed monopoly history learning media based on expert validation; and (3) analyze the effectiveness of monopoly history learning media in improving the learning achievement of class X students at SMAN 19 Bekasi. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The subjects of the study were 20 students of class X.5 SMAN 19 Bekasi. Data collection techniques included validation sheets for media experts and material experts, as well as learning achievement tests (pre-test and post-test). Feasibility data analysis used descriptive percentage, while effectiveness data analysis used the Wilcoxon Signed Ranks Test. The results showed that: (1) an interactive PowerPoint-based monopoly history learning media product has been successfully developed; (2) The monopoly history learning media was declared highly feasible with a feasibility percentage from media experts of 96%

and from material experts of 97.5%; (3) There was a statistically significant increase in students' history learning achievement after using the monopoly learning media ($Z = -3.830$; $p < 0.001$), where the average post-test score (17.35) was higher than the average pre-test score (11.70). It was concluded that the developed monopoly history learning media is feasible and effective as an alternative media to improve student learning achievement.

Keywords:

history education; history learning media; learning media



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Pendahuluan

Hasil observasi mendalam yang dilakukan di lingkungan pembelajaran SMA Negeri 19 Bekasi mengungkap sebuah tantangan fundamental yang berakar pada praktik pedagogi Sejarah. Ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas masih sangat terikat pada metode-metode konvensional, yang didominasi oleh komunikasi verbal satu arah dari guru ke siswa melalui media presentasi PowerPoint yang cenderung statis dan padat teks. Iklim belajar yang kurang partisipatoris ini secara langsung berkontribusi pada rendahnya tingkat keterlibatan aktif siswa, menempatkan mereka dalam posisi sebagai penerima informasi pasif daripada sebagai konstruktor pengetahuan yang aktif. Akar permasalahan ini bersifat multifaset, salah satunya adalah keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang lebih inovatif dan interaktif.

Kompleksitas masalah ini semakin mengemuka ketika dihadapkan pada materi "Pengantar Ilmu Sejarah" yang diajarkan pada siswa kelas X. Fase ini merupakan periode adaptasi krusial di mana siswa beralih dari jenjang pendidikan menengah pertama ke menengah atas (Fase E), sebuah transisi yang menuntut perkembangan pola pikir dari konkret ke lebih abstrak dan analitis (Fauziah & Nugraha, 2023). Materi Pengantar Ilmu Sejarah, dengan sifatnya yang sangat konseptual, teoritis, dan metakognitif—meminta siswa untuk berpikir tentang bagaimana sejarah itu sendiri ditulis dan dipahami—menjadi sebuah tantangan kognitif yang luar biasa berat. Apabila materi yang sarat dengan terminologi seperti heuristik, kritik sumber, interpretasi, dan historiografi ini disajikan melalui metode hafalan yang monoton, risiko terjadinya kejenuhan kognitif dan kebosanan menjadi sangat tinggi. Menurut (Islamiyah & Qodariah, 2022). Hal ini tidak hanya berpotensi menciptakan persepsi keliru bahwa sejarah adalah pelajaran yang tidak relevan, tetapi juga dapat menghambat secara serius pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar yang menjadi fondasi bagi seluruh studi sejarah di jenjang selanjutnya.

Penelitian terdahulu, keberadaan, dan novelty riset kajian mengenai pemanfaatan media berbasis permainan (*game-based learning*) sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar bukanlah sebuah terobosan baru dalam literatur pendidikan. Berbagai penelitian sebelumnya telah secara konsisten membuktikan dampak positif dari pendekatan ini. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2020) secara spesifik menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli dalam konteks pembelajaran mampu secara signifikan meningkatkan dinamika interaksi sosial dan mendorong kolaborasi antar siswa di

dalam kelompok. Sejalan dengan itu, studi yang lebih luas oleh Arif et al. (2023) juga mengonfirmasi bahwa media pembelajaran digital, sebagai sebuah kategori, memiliki kapasitas untuk membangkitkan semangat dan antusiasme siswa dalam memahami serta mengaplikasikan materi yang dipelajari. Namun, perlu diakui bahwa banyak media interaktif yang tersedia saat ini, sebagaimana dicatat oleh Astuti & Baysha (2021), seringkali belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan spesifik siswa atau mempertahankan minat belajar mereka dalam jangka panjang karena kurangnya kedalaman interaksi (Armiyati, 2013).

Kebaruan (*novelty*) fundamental dari penelitian ini terletak pada pengembangan sebuah solusi yang dirancang secara spesifik untuk mengisi celah tersebut. Berbeda secara signifikan dari penelitian-penelitian sebelumnya, riset ini berfokus pada pengembangan media monopoli dalam format digital interaktif yang dinamakan "Monose," yang dirancang secara presisi untuk materi "Pengantar Ilmu Sejarah" yang bersifat konseptual dan abstrak. Inovasinya bersifat tiga lapis: pertama, pada digitalisasi permainan yang sudah dikenal luas; kedua, pada integrasi cerdas antara mekanisme permainan yang menuntut strategi dengan konten materi yang memicu pemikiran kritis; dan ketiga, pada implementasinya sebagai sebuah ekosistem belajar yang utuh. Media ini secara sengaja mendorong siswa untuk melampaui sekadar menjawab pertanyaan faktual, menuntut mereka untuk aktif dalam menentukan sikap, berargumentasi, dan mengambil keputusan berdasarkan pemahaman konseptual mereka, sehingga pada akhirnya mampu menciptakan sebuah pengalaman belajar yang jauh lebih mendalam dan transformatif (Rejeki et al., 2020).

Teori yang digunakan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki landasan teoretis yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis, penelitian ini disandarkan pada beberapa kerangka teori yang saling melengkapi. Landasan utamanya adalah prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning) (Lestari et al., 2021). Teori ini menjelaskan bahwa elemen-elemen yang melekat dalam sebuah permainan—seperti adanya tujuan yang jelas, aturan main, tantangan yang terukur, serta sistem umpan balik atau penghargaan—secara psikologis mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan partisipasi aktif siswa, sejalan dengan temuan yang dilaporkan oleh Kurniawan (2020). Selanjutnya, penelitian ini mengadopsi perspektif dari teori belajar Konstruktivisme Sosial Vygotsky, yang berargumen bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif, melainkan dibangun secara aktif melalui interaksi sosial. Mekanisme permainan "Monose" yang mengharuskan adanya diskusi, negosiasi, dan pengambilan keputusan secara berkelompok secara efektif menciptakan sebuah lingkungan belajar kolaboratif di mana siswa dapat saling membantu dalam memahami konsep-konsep yang kompleks. Terakhir, seluruh proses desain dan pengembangan media ini sangat mempertimbangkan karakteristik siswa sebagai generasi digital native (Mustafa & Winarno, 2020). Sebagaimana diungkapkan oleh Dewantara et al. (2020), generasi ini memiliki preferensi dan responsivitas yang tinggi terhadap pendekatan pembelajaran digital yang dinamis dan interaktif, yang selaras dengan gaya belajar dominan mereka di era kontemporer.

Tujuan penelitian berdasarkan pemaparan permasalahan yang kompleks dan kerangka teoretis yang telah diuraikan, maka penelitian ini memiliki tujuan yang komprehensif, yaitu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran monopoli sejarah, sekaligus melakukan analisis yang sistematis terhadap tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X di SMAN

19 Bekasi, khususnya pada materi Pengantar Ilmu Sejarah. Secara lebih spesifik, media ini dirancang tidak hanya sebagai alat bantu ajar, tetapi sebagai sebuah intervensi pedagogis yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan kritis, mendorong terwujudnya kolaborasi yang bermakna, serta pada akhirnya meningkatkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan belajar mereka secara holistik. Dengan demikian, produk akhir yang dihasilkan bukanlah sekadar platform digital statis yang menyajikan informasi dalam format baru. Sebaliknya, "Monose" adalah sebuah ekosistem belajar yang dinamis, di mana siswa tidak hanya membaca atau mendengar, tetapi juga mengalami, memutuskan, dan berstrategi, dengan tujuan akhir menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam dan apresiasi yang tulus terhadap ilmu sejarah.

Urgensi penelitian ini didasari oleh kebutuhan yang sangat mendesak untuk menjembatani kesenjangan yang semakin melebar antara metode ajar konvensional yang masih banyak dipraktikkan dengan karakteristik dan gaya belajar generasi Z yang telah sepenuhnya terintegrasi dengan dunia digital. Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah keharusan agar materi pelajaran sejarah dapat disajikan secara lebih relevan, menarik, dan mudah dicerna oleh siswa (Evitasari, 2020).. Mengingat krusialnya posisi materi "Pengantar Ilmu Sejarah" sebagai fondasi bagi keseluruhan pemahaman historis di jenjang pendidikan menengah, penguasaan konsep yang kuat di tahap awal ini akan menjadi penentu keberhasilan siswa dalam mempelajari topik-topik sejarah yang lebih kompleks di masa mendatang. Oleh karena itu, pengembangan media "Monose" ini memposisikan diri sebagai sebuah upaya strategis dan kontribusi nyata untuk menyediakan alternatif media pembelajaran yang tidak hanya terbukti efektif secara akademis, tetapi juga selaras secara kultural dan teknologis dengan dunia siswa, sehingga tujuan luhur pendidikan untuk memupuk daya pikir historis, analitis, dan kritis dapat tercapai secara lebih optimal (Yunus, 2018).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (research and development/R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahapan yaitu; analisis (analyze), desain (design), pengembangan (develop), implementasi (implement), dan evaluasi (evaluate) (Gustiani, 2019). Penelitian dilaksanakan di SMAN 19 Kota Bekasi. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas X.5 SMAN 19 Bekasi tahun ajaran 2024/2025, dengan rentang usia 15-16 tahun.

Prosedur pengembangan produk media pembelajaran monopoli sejarah ini mengadopsi sebuah alur metodologis yang sistematis, terstruktur, dan disengaja, yang dirancang secara cermat dengan melakukan modifikasi dari kerangka kerja ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang telah teruji dan diakui secara luas dalam dunia desain instruksional. Pilihan untuk memodifikasi dan merincikan model ini bukanlah tanpa alasan; tujuannya adalah untuk mengkonkretkan setiap fase konseptual ke dalam serangkaian langkah operasional yang lebih granular, terukur, dan relevan dengan konteks unik penelitian pengembangan (R&D) dalam lingkup pendidikan. Pendekatan yang disiplin ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan bukanlah sekadar hasil dari luapan

keaktivitas sesaat, melainkan sebuah artefak pedagogis yang lahir dari investigasi data yang mendalam, validasi ahli yang objektif, dan pengujian empiris di lapangan.

Perjalanan pengembangan ini diawali dengan sebuah tahap fundamental, yaitu studi pendahuluan. Tahap ini berfungsi sebagai fondasi diagnostik dari keseluruhan proses penelitian, di mana peneliti secara proaktif terjun ke lapangan untuk memotret dan memahami secara otentik permasalahan yang ada. Ini bukan sekadar pengumpulan data, melainkan sebuah investigasi mendalam untuk merasakan langsung dinamika kelas, menangkap perspektif dan pengalaman guru melalui wawancara mendalam, serta mendengarkan suara siswa melalui angket terstruktur. Dari sintesis temuan-temuan awal ini, proses berlanjut ke tahap analisis temuan. Di sini, data kualitatif dan kuantitatif yang terkumpul diolah secara komprehensif untuk merumuskan akar permasalahan secara tajam dan jernih. Lebih dari itu, tahap analisis juga melibatkan pembedahan kurikulum untuk menjamin keselarasan pedagogis dan kajian literatur yang ekstensif untuk membangun landasan teoretis yang kokoh, sehingga kebutuhan spesifik untuk sebuah intervensi pembelajaran yang inovatif menjadi tidak terbantahkan.

Berbekal pemahaman yang solid dari fase analisis, langkah selanjutnya adalah memasuki tahap desain produk, sebuah fase kreatif-intelektual di mana ide-ide abstrak mulai diwujudkan menjadi sebuah cetak biru (blueprint) yang konkret. Pada tahap inilah konsep media "Monose" dibentuk secara detail, meliputi perancangan alur permainan yang menantang namun intuitif, penciptaan narasi dan konten edukatif yang terintegrasi mulus dalam setiap elemen permainan, hingga perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) yang menarik secara visual dan mudah dinavigasi. Namun, sebuah desain yang baik tidak cukup hanya berdasarkan visi peneliti. Oleh karena itu, draf desain tersebut harus melewati gerbang kualitas yang krusial, yaitu proses validasi desain oleh ahli. Di sini, para pakar media dan materi berperan sebagai auditor eksternal yang memberikan penilaian objektif, kritik, serta saran yang tak ternilai. Proses ini kemudian mengalir secara alamiah ke tahap revisi desain, yang merupakan sebuah siklus dialektika konstruktif. Setiap masukan dari para ahli didiskusikan, dipertimbangkan, dan diimplementasikan dalam serangkaian penyempurnaan, memastikan bahwa desain yang final tidak hanya inovatif tetapi juga valid, layak, dan kuat secara pedagogis sebelum sumber daya dialokasikan untuk produksi.

Setelah cetak biru desain dinyatakan matang dan tervalidasi, dimulailah tahap realisasi teknis, yaitu pengembangan produk final. Pada fase ini, tim pengembang menerjemahkan seluruh spesifikasi desain menjadi sebuah aplikasi media pembelajaran digital yang berfungsi penuh, interaktif, dan siap pakai. Produk yang sudah jadi ini kemudian memasuki arena pengujian sesungguhnya melalui tahap implementasi atau uji coba terbatas. Tahap ini merupakan simulasi kondisi nyata di mana media "Monose" untuk pertama kalinya berinteraksi dengan pengguna sasarannya, yaitu siswa di dalam kelas. Pengujian ini tidak hanya bertujuan untuk melihat apakah media tersebut berfungsi tanpa kendala teknis, tetapi juga untuk mengamati kepraktisannya dalam ekosistem kelas yang dinamis dan untuk mengumpulkan data kuantitatif awal melalui pre-test dan post-test. Sebagai puncak dari seluruh rangkaian prosedur, dilakukanlah tahap evaluasi produk secara menyeluruh. Ini adalah momen justifikasi final, di mana semua data yang terkumpul—baik kuantitatif (analisis statistik peningkatan skor belajar) maupun kualitatif (respons dan umpan balik siswa)—disintesis untuk memberikan vonis akhir

terhadap efektivitas, kelayakan, dan dampak keseluruhan dari media "Monose". Evaluasi inilah yang menjadi bukti empiris penutup, yang menegaskan apakah produk yang dikembangkan telah berhasil mencapai tujuannya atau tidak (Branch, 2009).

Instrumen pengumpulan data terdiri dari: (1) Lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi menggunakan skala Likert untuk menilai kelayakan produk dari aspek tampilan, kejelasan, kesesuaian materi dengan kurikulum, kelayakan materi, dan aspek pembelajaran. (2) Tes prestasi belajar berupa soal esai sebanyak 10 butir (pre-test dan post-test) dengan pedoman penskoran 0-2 untuk setiap butir soal, digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik analisis data meliputi yaitu; (1) Analisis deskriptif kualitatif untuk data berupa masukan dan saran dari para ahli; (2) Analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase untuk data kelayakan media dari ahli, menggunakan rumus: Persentase Kevalidan = $(\text{Jumlah Perolehan Skor} / \text{Jumlah Skor Maksimum}) \times 100\%$; dan (3) Analisis efektivitas media menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test, karena data selisih skor tidak terdistribusi normal

Tabel 1. Kriteria Uji Validitas

No.	Interval	Kriteria
1	76% - 100%	Sangat Valid
2	51% - 75%	Valid
3	26% - 50%	Kurang Valid
4	0% - 25%	Tidak Valid

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pengembangan dan Validasi Produk Media Pembelajaran

Proses pengembangan dengan model ADDIE telah berhasil menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran monopoli sejarah yang interaktif dan berbasis Microsoft PowerPoint, dinamakan "Monose". Selain itu, media ini secara tidak langsung melatih keterampilan abad ke-21. Saat dihadapkan pada pertanyaan-pertanyaan dalam kartu tantangan, siswa didorong untuk berpikir kritis dan menganalisis informasi sejarah, bukan sekadar mengingat fakta (Trilling & Fadel, 2009). Aspek pengambilan keputusan dalam permainan monopoli, meskipun sederhana, melatih kemampuan pemecahan masalah dalam situasi yang dinamis. Media ini dirancang khusus untuk materi Pengantar Ilmu Sejarah kelas X, dilengkapi papan permainan digital, kartu kesempatan, dan kartu tantangan berisi pertanyaan yang terintegrasi dengan materi ajar.

Tahap pertama adalah analisis (*analysis*), yang menjadi fondasi bagi seluruh proses pengembangan. Pada fase ini, dilakukan identifikasi mendalam terhadap kebutuhan dan permasalahan yang ada di lapangan. Studi pendahuluan di kelas X.5 SMAN 19 Bekasi mengidentifikasi beberapa tantangan utama: proses pembelajaran sejarah pada materi "Pengantar Ilmu Sejarah" masih sangat bergantung pada metode konvensional seperti ceramah yang didominasi teks pada presentasi PowerPoint. Praktik ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang monoton serta membosankan (Pujiono, 2018). Analisis

terhadap karakteristik peserta didik, yang merupakan siswa berusia 15-16 tahun, menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan mengandung elemen permainan yang menantang. Adanya kesenjangan antara metode ajar yang digunakan dengan gaya belajar siswa ini mendasari urgensi pengembangan media yang lebih inovatif. Analisis materi juga dilakukan untuk memecah konsep-konsep kunci dalam "Pengantar Ilmu Sejarah" agar dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam mekanisme permainan monopoli. Dari serangkaian analisis ini, dirumuskanlah tujuan utama pengembangan, yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran monopoli sejarah yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Tahap kedua adalah desain (*design*), di mana hasil analisis diterjemahkan menjadi sebuah cetak biru konseptual. Konsep utama media dirancang dalam bentuk permainan monopoli yang dimodifikasi dengan konten sejarah. Platform Microsoft PowerPoint dipilih sebagai alat pengembangan utama karena aksesibilitasnya yang luas dan kemampuannya untuk menciptakan elemen interaktif melalui fitur *hyperlink*, sehingga memungkinkan visualisasi dan fungsionalitas permainan yang menarik tanpa memerlukan perangkat lunak khusus. Sejalan dengan perancangan produk, pada tahap ini juga dilakukan finalisasi desain instrumen penelitian, seperti lembar validasi untuk para ahli serta soal pre-test dan post-test, untuk memastikan proses evaluasi produk nantinya berjalan secara terukur dan robust.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*), yang merupakan proses realisasi desain produk menjadi media pembelajaran fungsional yang siap diuji. Pada tahap ini, seluruh komponen permainan—seperti papan permainan digital, kartu-kartu interaktif, dan sistem navigasi berbasis *hyperlink*—dibuat dan diintegrasikan di dalam Microsoft PowerPoint sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Setelah produk awal selesai, langkah krusial berikutnya adalah Validasi Ahli untuk menguji kelayakan produk sebagai tahap kontrol kualitas (Wijayanti et al., 2017). Validasi oleh ahli media secara spesifik difokuskan pada evaluasi aspek visual dan fungsionalitas, seperti daya tarik desain, harmonisasi warna, keteraturan tata letak, serta kejelasan dan keterbacaan tulisan maupun ikon yang digunakan dalam permainan.

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*), di mana produk yang telah divalidasi dan direvisi diuji cobakan dalam lingkungan pembelajaran yang autentik (Faizah & Shaleh, 2020). Tahap ini krusial untuk melihat bagaimana media berfungsi dalam interaksi nyata dengan pengguna sasaran. Implementasi dilakukan pada siswa kelas X.5 SMAN 19 Kota Bekasi, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Pelaksanaan uji coba ini dirancang menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Sebelum intervensi pembelajaran dimulai, siswa diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal mereka terkait materi Pengantar Ilmu Sejarah. Selanjutnya, siswa mengikuti sesi perlakuan (*treatment*), di mana proses pembelajaran sepenuhnya menggunakan media monopoli sejarah yang telah dikembangkan. Selama sesi ini, siswa belajar secara aktif dalam kelompok, berinteraksi dengan elemen-elemen permainan, dan menjawab tantangan materi yang disajikan, sementara peneliti bertindak sebagai fasilitator untuk memandu jalannya permainan dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai (Kuntari, 2023). Setelah sesi perlakuan selesai, siswa mengerjakan *post-test* untuk mengukur dampak penggunaan media terhadap prestasi belajar mereka.

Tahap terakhir dari model ADDIE adalah evaluasi (*evaluation*), yang bertujuan untuk menilai efektivitas produk secara keseluruhan dan mengidentifikasi aspek-aspek yang memerlukan penyempurnaan akhir. Evaluasi pada penelitian ini bersifat formatif dan berkelanjutan, di mana data yang diperoleh dari hasil pre-test, post-test, dan observasi selama implementasi dianalisis secara cermat. Berdasarkan refleksi dari uji coba awal di kelas, teridentifikasi beberapa aspek desain dan konten soal yang memerlukan penyesuaian lebih lanjut untuk optimalisasi. Setelah perbaikan awal dilakukan berdasarkan temuan uji coba tersebut, media divalidasi kembali oleh para ahli. Hasil dari validasi tahap kedua ini memberikan masukan yang lebih spesifik, yaitu perlunya penyesuaian lebih lanjut pada aspek kebahasaan dan pemilihan jenis huruf (font) untuk meningkatkan keterbacaan, serta optimalisasi palet warna pada papan permainan agar lebih menarik secara visual. Selain itu, masukan validator untuk menambah soal cadangan kembali diperkuat untuk mengantisipasi situasi di mana beberapa kelompok siswa mendarat pada petak pertanyaan yang sama. Seluruh perbaikan akhir ini diimplementasikan untuk menghasilkan produk media pembelajaran monopoli sejarah yang final dan lebih optimal.

Tabel 1. Hasil Validasi ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Desain papan monopoli menarik dan sesuai dengan tema penelitian	4
2.	Warna yang digunakan pada papan permainan harmonis dan tidak mengganggu kenyamanan mata	4
3.	Tata letak elemen permainan (petak, ikon, teks) teratur dan mudah dipahami	3
4.	Tulisan pada papan permainan jelas dan mudah dibaca oleh siswa	4
2.	Ukuran huruf pada kartu atau komponen permainan cukup besar dan sesuai untuk pengguna	4
3.	Ikon dan simbol yang digunakan mendukung pemahaman tema sejarah	4
	Skor Penilaian	23
	Skor Maksimum	24
	Rata-rata (%)	96%
	Kategori	SV

Sumber: Data penelitian, 2025

Tabel 2. Hasil Validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Materi sejarah sesuai dengan capaian pembelajaran dari kurikulum merdeka	4
2.	Materi mencakup konsep-konsep penting dalam sejarah yang dipelajari	4
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4.	Kelayakan Materi	4

5.	Materi yang digunakan dalam permainan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas X	4
6.	Bahasa yang digunakan dalam pertanyaan atau tantangan mudah dipahami oleh siswa	4
7.	Materi memiliki tingkat kesulitan yang seimbang antara terlalu mudah dan terlalu sulit	3
8.	Materi dalam permainan mampu meningkatkan prestasi siswa untuk belajar sejarah	4
9.	Materi dalam permainan monopoli sejarah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan edukatif	4
10.	Pertanyaan atau tantangan dalam permainan sesuai dengan tema pengantar ilmu sejarah yang diajarkan	4
Skor Penilaian		39
Skor Maksimum		40
Rata-rata (%)		97,50%
Kategori		SV

Sumber: Data penelitian, 2025

Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Tahap uji efektivitas bertujuan untuk mengukur secara kuantitatif dampak penggunaan media pembelajaran monopoli sejarah terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Pengujian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest* pada 20 siswa kelas X.5 SMAN 19 Bekasi.

Tabel 3. Ringkasan data Pretest dan Post test

Responden	Skor pre-test	Skor Post-test	Peningkatan (Post - Pre)
1.	9	18	9
2.	13	19	6
3.	16	20	4
4.	13	20	7
5.	12	15	3
6.	15	20	5
7.	10	12	2
8.	12	17	5
9.	11	20	9
10.	16	18	2
11.	17	20	3
12.	8	20	12
13.	10	18	8
14.	17	20	3
15.	15	19	4
16.	11	13	2
17.	15	18	3
18.	13	13	0
19.	4	12	8
20.	7	17	10

Rata-rata (Mean)	11.70	17.35	5.65
Standar Deviasi	3.90	2.98	3.05

Sumber: Data penelitian, 2025

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya tren peningkatan yang positif pada skor prestasi belajar siswa setelah intervensi. Rata-rata skor siswa meningkat secara signifikan dari 11.70 pada saat pre-test menjadi 17.35 pada saat post-test. Peningkatan rata-rata skor sebesar 5.65 poin ini memberikan indikasi awal bahwa media yang digunakan memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa.

Pembahasan

Penelitian ini, yang berfokus secara mendalam pada perancangan dan pengembangan media pembelajaran inovatif berupa permainan monopoli sejarah untuk siswa kelas X, telah berhasil mencapai kulminasi dari tujuannya dengan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis digital yang tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga sangat relevan dengan kebutuhan pedagogis kontemporer. Media yang diberi nama "Monose" ini dirancang secara spesifik dan strategis untuk menjawab berbagai tantangan pembelajaran yang kerap muncul pada materi fundamental "Pengantar Ilmu Sejarah", sebuah topik yang sering dianggap abstrak dan kurang menarik bagi siswa. Keseluruhan proses pengembangan media ini secara sistematis dan disiplin mengikuti kerangka penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE yang telah teruji. Model ini memastikan bahwa setiap tahapan fundamental—mulai dari analisis (*analysis*) kebutuhan siswa dan kurikulum, desain (*design*) konseptual dan alur permainan, pengembangan (*development*) teknis produk digital, implementasi (*implementation*) terbatas di lingkungan kelas, hingga evaluasi (*evaluation*) formatif dan sumatif—dijalankan secara terstruktur, terukur, dan responsif terhadap dinamika serta umpan balik yang muncul dari lapangan. Produk akhir yang dihasilkan bukan sekadar platform digital statis; ia merupakan sebuah ekosistem belajar yang dinamis, yang tidak hanya menampilkan antarmuka visual yang modern dan menarik, tetapi juga secara cerdas mengintegrasikan konten materi esensial ke dalam mekanisme permainan yang menantang. Pendekatan gamifikasi ini dirancang secara sengaja untuk secara aktif memicu, mendorong, dan mempertahankan partisipasi serta keterlibatan emosional dan intelektual siswa dalam keseluruhan proses belajar.

Kelayakan media pembelajaran monopoli sejarah setelah melalui validasi ahli yang komprehensif. Salah satu temuan kunci dan paling fundamental dari penelitian ini adalah tingkat kelayakan media yang terbukti sangat tinggi, sebuah klaim yang tidak hanya bersifat subjektif tetapi divalidasi secara kuantitatif melalui penilaian ahli yang mendalam di bidang media pembelajaran dan materi kesejarahan. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media menghasilkan persentase kelayakan yang mengesankan, yaitu sebesar 96%, sebuah skor yang secara meyakinkan menempatkan media "monose" dalam kategori "sangat valid". Skor setinggi ini merupakan indikasi kuat bahwa aspek-aspek teknis, fungsional, dan estetika media—seperti desain visual papan permainan digital, harmonisasi palet warna yang memanjakan mata tanpa mengorbankan kejelasan, keteraturan tata letak elemen antarmuka (UI/UX), serta tingkat kejelasan dan keterbacaan tipografi maupun ikonografi—telah dirancang dengan presisi dan keunggulan. Keberhasilan dalam

aspek desain ini sepenuhnya sejalan dengan prinsip-prinsip dalam teori pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa penyajian informasi visual yang terstruktur, jelas, dan menarik secara estetika dapat secara signifikan mengurangi beban kognitif (cognitive load) yang tidak perlu pada siswa, sehingga memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih efisien dan mendalam.

Serupa dengan hasil validasi media, validasi yang berasal dari ahli materi juga memberikan penilaian yang luar biasa positif, dengan persentase kelayakan yang bahkan lebih tinggi, mencapai 97,5%. Hasil ini menjadi penegasan yang solid bahwa media "monose" tidak hanya unggul dari segi tampilan, tetapi juga memiliki fondasi konten yang kokoh, akurat, dan relevan. Evaluasi oleh ahli materi ini mencakup peninjauan terhadap aspek-aspek krusial seperti kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran yang digariskan dalam kurikulum yang berlaku, kedalaman dan akurasi konsep-konsep sejarah yang disajikan, kelayakan dan keterpastian bahasa yang digunakan agar mudah dipahami oleh siswa kelas X, serta analisis potensi materi dalam membangkitkan dan memelihara motivasi belajar intrinsik siswa. Tingginya skor validasi materi ini dapat ditelusuri kembali sebagai buah dari ketelitian pada tahap analisis kebutuhan dan perumusan materi yang cermat pada fase awal model ADDIE. Lebih lanjut, proses pengembangan ini membuktikan sifatnya yang iteratif dan adaptif; berbagai masukan konstruktif yang diterima dari kedua validator ahli, seperti penyesuaian jenis huruf untuk meningkatkan keterbacaan pada berbagai perangkat, optimalisasi palet warna agar lebih ramah bagi pengguna dengan sensitivitas visual, dan penambahan bank soal cadangan untuk meningkatkan replayability permainan, telah diakomodasi sepenuhnya melalui serangkaian siklus revisi produk. Proses umpan balik dan penyempurnaan yang berulang ini memastikan bahwa media final yang diimplementasikan di kelas merupakan versi yang paling optimal, teruji, dan siap pakai.

Efektivitas Media dalam Meningkatkan Prestasi Belajar: Bukti Empiris yang Signifikan. Temuan yang paling signifikan dan menjadi puncak dari penelitian ini adalah tersajinya bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas media pembelajaran monopoli sejarah dalam mengakselerasi peningkatan prestasi belajar siswa. Analisis data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba lapangan menunjukkan adanya lonjakan rata-rata skor yang signifikan secara statistik, di mana skor rata-rata siswa meningkat tajam dari 11.70 pada saat pre-test menjadi 17.35 pada saat post-test. Peningkatan rata-rata skor sebesar 5.65 poin ini bukanlah sekadar angka statistik, melainkan sebuah cerminan nyata dari dampak positif yang substansial dari intervensi pembelajaran menggunakan media "monose" terhadap pemahaman konseptual dan penguasaan materi siswa. Keberhasilan yang terukur ini secara langsung menjawab permasalahan fundamental yang diidentifikasi di awal penelitian, yaitu rendahnya tingkat keterlibatan aktif siswa dan suasana belajar yang cenderung monoton dan pasif akibat dominasi metode pembelajaran konvensional berbasis ceramah.

Efektivitas media ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme psikologis dan pedagogis yang saling terkait. Pertama, pendekatan yang berlandaskan pada permainan (*game-based learning*) secara inheren mentransformasi dinamika kelas dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan bersifat pasif, menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*) dan bersifat aktif-partisipatif. Siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi yang pasif, melainkan sebagai agen aktif yang harus terlibat penuh dalam alur permainan, menjawab pertanyaan-pertanyaan menantang dari kartu kesempatan dan dana umum, serta membuat keputusan strategis yang

akan memengaruhi hasil permainan mereka. Interaksi sosial intensif yang terjadi selama permainan, di mana siswa harus berdiskusi, berdebat, dan mengambil keputusan secara kolektif dalam kelompok, secara tidak langsung mendorong penerapan praktis dari teori pembelajaran konstruktivisme sosial yang digagas oleh Vygotsky (Kalina, 2009). Dalam konteks ini, pengetahuan sejarah tidak lagi ditransfer secara satu arah dari guru, melainkan dibangun, dinegosiasikan, dan direkonstruksi secara bersama oleh para siswa melalui dialog, kolaborasi, dan interaksi timbal balik. Proses konstruksi pengetahuan bersama ini terbukti jauh lebih efektif untuk mencapai pemahaman yang mendalam dan bertahan lama (*long-term retention*) dibandingkan dengan model pembelajaran individual yang terisolasi. Di samping itu, media ini juga secara implisit berfungsi sebagai sarana latihan untuk mengasah keterampilan abad ke-21; siswa didorong untuk berpikir kritis saat menganalisis sumber dan pertanyaan sejarah yang kompleks, serta melatih kemampuan pemecahan masalah (*problem-solving*) saat harus mengambil keputusan taktis dalam menghadapi berbagai skenario permainan.

Secara keseluruhan, dapat ditarik kesimpulan yang meyakinkan bahwa media pembelajaran monopoli sejarah "monose" yang dikembangkan melalui penelitian ini tidak hanya terbukti sangat layak dari tinjauan ahli media dan materi, tetapi juga sangat efektif dalam fungsinya sebagai alat bantu pengajaran. Media ini berhasil menjadi salah satu alternatif solusi inovatif yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah secara signifikan, sekaligus mengubah paradigma belajar menjadi lebih menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yang mendalam mengenai pengembangan dan implementasi media pembelajaran monopoli sejarah. Penelitian ini telah berhasil mencapai tujuannya dengan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis digital (Microsoft PowerPoint) untuk mata pelajaran Sejarah kelas X, khususnya pada materi Pengantar Ilmu Sejarah. Proses pengembangan yang sistematis menggunakan model R&D dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya inovatif tetapi juga didasarkan pada analisis kebutuhan nyata di lapangan, yaitu mengatasi kejenuhan dan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah yang bersifat konvensional.

Dari aspek kelayakan, media pembelajaran monopoli sejarah ini terbukti sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Penilaian ini didukung oleh data validasi kuantitatif dari para ahli di bidangnya. Validasi oleh ahli media menghasilkan skor kelayakan sebesar 96%, yang menunjukkan bahwa dari segi tampilan, desain visual, dan kejelasan, media ini sangat menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Serupa dengan itu, validasi oleh ahli materi memberikan skor kelayakan yang lebih tinggi, yaitu 97,5%, yang menegaskan bahwa konten yang disajikan akurat, relevan dengan kurikulum, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah. Masukan konstruktif dari para ahli, seperti penambahan soal cadangan dan penyesuaian bahasa, telah diakomodasi melalui proses revisi, sehingga produk akhir yang diimplementasikan memiliki kualitas yang lebih optimal.

Ucapan Terimakasih

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan penelitian ini.

Referensi

- Arif, S., Rachmedia, V., & Pratama, R. A. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 435–446. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4685>.
- Armiyati, L. (2013). Nilai-Nilai kearifan lokal masyarakat adat Kampung Naga sebagai alternatif sumber belajar. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 10–20. <https://doi.org/10.21831/socia.v10i1.5338>.
- Astuti, E. R. P., & Baysha, M. H. (2021). Analisis keunggulan dan kelemahan pembelajaran daring di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Mandalika. *Lentera Pendidikan Indonesia: Jurnal Media, Model, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(3), 92–100. <https://doi.org/10.36312/LPI.V2I3.24>.
- Branch, R. M. (2009). Develop. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (R. M. Branch (Eds.). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6_4.
- Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. (2020). Kreativitas guru dalam memanfaatkan media berbasis IT ditinjau dari gaya belajar siswa. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://ejournal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/article/view/1039>.
- Evitasari, O., Qodariah, L., & Gunawan, R. (2020). Pemanfaatan fungsi museum sebagai sumber belajar sejarah dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. *Estoria: Journal of Social Science and Humanities*, 1(1), 43–56. <https://journal.unindra.ac.id/index.php/estoria/article/view/462>.
- Faizah, S. N., & Shaleh, F. R. (2020). Penanaman Nilai Anti Korupsi Melalui Sosialisasi Pendidikan Anti Korupsi di MI Bustanut Thalabah. *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), <http://pemas.unisla.ac.id/index.php/JAB/article/view/28>.
- Fauziah, S. U., & Nugraha, M. S. (2023). Penerapan Teori Belajar Siberetik dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa di SD IT Assajidin Kab. Sukabumi. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(4), 143–165. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i4.92siti>
- Gustiani, S. (2019). Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternatives. *Holistics Journal*, 11(2), 12–22. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/holistic/article/view/1849>.
- Islamiyah, E. S., & Lelly Qodariah. (2022). Alat Peraga Kantong Bilangan dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Nilai Tempat Bilangan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 294–304. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.50124>

- Kalina, C., & Powell, K. C. (2009). Cognitive and social constructivism: Developing tools for an effective classroom. *Education*, 130(2), 241-250. <https://docdrop.org/static/drop-pdf/Powell-and-Kalina-U6g4p.pdf>.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>.
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 10–15. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>.
- 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>.
- Mustafa, P. S., & Winarno, M. E. (2020). Pengembangan Buku Ajar Pengajaran Remedial Dalam Pendidikan Jasmani Untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Universitas Negeri Malang. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i1.7629>.
- Pujiono, E. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.26877/jp3.v3i1.2204>.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Wijayanti, W., Maharta, N., & Suana, W. (2017). Pengembangan Perangkat Blended Learning Berbasis Learning Management System pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.581>.
- Yunus, R. (2018). Teori Belajar Siberatik dan Implementasinya Dalam Pelaksanaan Diklat. *Journal of Education Science*, 4(2), 32–41. <https://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/290>.