

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
MONOPOLI EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 GROGOL**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Sejarah



OLEH :

TRI ADINDA MAHARANI

NPM : 22.1.40.20.007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

Skripsi Oleh:

TRI ADINDA MAHARANI

NPM : 2214020007

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
MONOPOLI EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 GROGOL**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 06 Juli 2026

Dosen Pembimbing I



Dr. Zainal Afandi, M.Pd
NIDN. 0005076902

Dosen Pembimbing II



Nara Setya Wiratama, M.Pd
NIDN. 0729059101

Skripsi Oleh:

TRI ADINDA MAHARANI

NPM : 2214020007

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
MONOPOLI EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 GROGOL**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Sejarah

FKIP UNP Kediri

Tanggal : 14 Juli 2026

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Dr. Zainal Afandi, M.Pd.
2. Penguji I : Drs. Heru Budiono, M.Pd.
3. Penguji II : Nara Setya Wiratama, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

MOTTO

“Wa an laisa lil-insāni illā mā sa ‘ā.” (QS. An-Najm: 39)

Artinya: Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya.

Kupersembahkan karya ini untuk:

Kedua orang tua tercinta, atas doa dan segala pengorbanannya. Dan diri saya sendiri, yang telah berjuang hingga sampai di titik ini.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Tri Adinda Maharani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, /Tgl Lahir : Nganjuk, 21 Maret 2003
NPM : 2214020007
Fakultas/Jurusan/Program Studi : FKIP/ Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 06 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Tri Adinda Maharani

NPM. 2214020007

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkenaan-Nya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Monopoli Edukatif untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Grogol”** ini disusun guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan, pada program studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini;
2. Dr. Agus Widodo M.Pd selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Sejarah UNP Kediri sekaligus dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan pada skripsi ini;
4. Kedua orang tua peneliti, yaitu Alm. Bapak Suparlan dan Ibu Nunuk Indrawati, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, serta dukungan tanpa henti kepada peneliti;
5. Suami peneliti, yaitu Maulana Malik Ibrahim, yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti;
6. Keluarga besar peneliti yang senantiasa memberikan motivasi, perhatian, dan semangat;
7. Para sahabat peneliti, yang selalu memberikan inspirasi dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi, sistematika penulisan, maupun penggunaan bahasa. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan yang dimiliki peneliti. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dan penyempurnaan

karya ini di masa yang akan datang.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi yang berguna bagi pembaca, khususnya bagi pihak-pihak yang membutuhkan informasi terkait topik yang dibahas. Selain itu, peneliti juga berharap semoga segala usaha dan kerja keras dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan hasil yang baik serta bernilai positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Kediri, 11 Mei 2026



Tri Adinda Maharani
NPM. 2214020007

ABSTRAK

Tri Adinda Maharani : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Edukatif untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Grogol. Skripsi, Pendidikan Sejarah, FKIP, UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Monopoli Edukatif, Pembelajaran Sejarah.

Pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 1 Grogol masih menghadapi kendala berupa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Monopoli Edukatif yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol pada materi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Subjek penelitian terdiri atas 15 peserta didik pada uji coba terbatas dan 31 peserta didik pada uji coba luas. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes (pre-test dan post-test), serta dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif persentase, uji N-Gain, dan One Sample t-Test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli Edukatif memperoleh tingkat kevalidan sangat valid dengan persentase validasi ahli media sebesar 94% dan validasi ahli materi sebesar 92%. Tingkat kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 77,55 pada pre-test menjadi 93,03 pada post-test, dengan rata-rata N-Gain sebesar 70,32% berkategori cukup efektif. Hasil One Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,001$ yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik secara signifikan setelah menggunakan media pembelajaran Monopoli Edukatif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Monopoli Edukatif dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	8
2. Media Pembelajaran Berbasis Permainan	9
3. Media Monopoli Edukatif	11
4. Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas.....	12
5. Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Sejarah	14
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	15
C. Kerangka Berpikir	18
1. Deskripsi Kerangka Berpikir	18
2. Alur Kerangka Berpikir	18
3. Kesimpulan Kerangka Berpikir	19

BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Model/Pendekatan Pengembangan	21
B. Prosedur Pengembangan	22
1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	22
2. Tahap Perencanaan	23
3. Tahap Pengembangan Produk Awal	23
4. Tahap Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	23
5. Tahap Revisi Produk	23
6. Tahap Uji Coba	23
7. Tahap Revisi Akhir	23
C. Desain Pengembangan	24
D. Tempat dan Waktu Perancangan	25
E. Instrumen Penelitian	28
F. Teknik Pengumpulan Data	35
G. Teknik Analisis Data	37
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Data Produk Hasil Pengembangan	42
B. Data Uji Coba	63
C. Analisis Data	71
D. Revisi Produk	75
E. Kajian Produk Akhir	77
BAB V PENUTUP	82
A. Simpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahap 1 Rencana Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Tahap 2 Rencana Waktu Penelitian	27
Tabel 3.3 Lembar Kisi-Kisi Observasi Pembelajaran	29
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	30
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi	32
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru.....	33
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	34
Tabel 3.8 Kategori Validitas Produk.....	37
Tabel 3.9 Kategori Kepraktisan Produk	38
Tabel 3.10 Persentase Rumus N-Gain	39
Tabel 3.11 Norma Pengujian Kelayakan Media	40
Tabel 4.1 Angket Pedoman Wawancara Guru.....	43
Tabel 4.2 Hasil Angket Respon wawancara Peserta Didik	45
Tabel 4.3 Desain Awal Tampilan Media.....	51
Tabel 4.4 Validasi Media Oleh Validator.....	59
Tabel 4.5 Persentase Penilaian Media	61
Tabel 4.6 Validasi Materi Oleh Validator	61
Tabel 4.7 Persentase Penilaian Materi.....	63
Tabel 4.8 Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Terbatas	65
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Media Oleh Peserta Didik	66
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Media Oleh Guru.....	66
Tabel 4.11 Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Luas	69

Tabel 4.12 Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Pada Uji Luas	70
Tabel 4.13 Hasil Rekap Penilaian Keefektifan.....	71
Tabel 4.14 Persentase Rumus N-Gain.....	71
Tabel 4.15 Hasil Rekap Penilaian Kepraktisan	74
Tabel 4.16 Hasil Revisi Produk.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir.....	19
Gambar 4.1 Proses Desain Monopoli Edukatif Menggunakan Canva	54
Gambar 4.2 Hasil Akhir Monopoli Edukatif.....	54
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Kartu Pertanyaan Setelah Dicitak	55
Gambar 4.4 Hasil Akhir Kartu Pertanyaan Monopoli Edukatif	55
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Kartu Pintar Setelah Dicitak	56
Gambar 4.6 Hasil Akhir Kartu Pintar Monopoli Edukatif.....	56
Gambar 4.7 Pion, Dadu, Dan Uang Permainan Monopoli Edukatif	57
Gambar 4.8 Aturan Permainan Monopoli Edukatif	57
Gambar 4.9 Hasil Akhir Media Pembelajaran Monopoli Edukatif	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Berita Acara Bimbingan	88
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	90
Lampiran 3. Surat Balasan Izin Penelitian	91
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	92
Lampiran 5. Surat Keterangan Pemanfaatan Media	93
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian	94
Lampiran 7. Foto Bersama Dosen Pembimbing	101
Lampiran 8. Surat Permohonan Validator Media	103
Lampiran 9. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media	104
Lampiran 10. Surat Permohonan Validator Materi.....	107
Lampiran 11. Hasil Validasi Materi Oleh Ahli Materi	108
Lampiran 12. Hasil Validasi Modul Ajar	110
Lampiran 13. Hasil Angket Respon Peserta Didik Pada Uji Terbatas.....	133
Lampiran 14. Hasil Angket Respon Peserta Didik Pada Uji Luas	135
Lampiran 15. Hasil Angket Respon Guru	137
Lampiran 16. Hasil Wawancara Peserta Didik	139
Lampiran 17. Hasil Wawancara Guru.....	141
Lampiran 18. Hasil Observasi Pembelajaran	144
Lampiran 19. Hasil Validasi Soal Pre Test	146
Lampiran 20. Hasil Validasi Soal Post Test	148
Lampiran 21. Hasil Pre Test Peserta Didik Pada Uji Terbatas.....	150
Lampiran 22. Hasil Post Test Peserta Didik Pada Uji Terbatas	152
Lampiran 23. Hasil Pre Test Peserta Didik Pada Uji Luas	155
Lampiran 24. Hasil Post Test Peserta Didik Pada Uji Luas	157
Lampiran 25. Hasil Plagiasi.....	160

Lampiran 26. Surat Bebas Plagiasi	161
Lampiran 27. Berita Acara Ujian Skripsi	162
Lampiran 28. Surat Pernyataan Penerimaan Artikel.....	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas sangat krusial untuk mengembangkan rasa identitas nasional, rasa patriotisme, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik tentang peristiwa sejarah. Pada kenyataannya, metode pengajaran sejarah tradisional di sekolah masih lazim digunakan. Metode pengajaran teknis yang berpusat pada guru, yang masih lazim, hal ini membuat peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih pasif. Kondisi ini menyebabkan peserta didik memandang sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan karena pembelajaran lebih mengutamakan hafalan informasi dan peristiwa tanpa keterlibatan emosional maupun pengalaman belajar yang bermakna (Itaqullah, 2023: 3). Penyampaian materi sejarah juga terasa repetitif akibat kurangnya inovasi media pembelajaran sehingga belum mampu menginspirasi peserta didik untuk memahami relevansi peristiwa sejarah dengan kehidupan mereka sendiri (Isnaini, 2025: 1).

Kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam pembelajaran sejarah perlu menjadi perhatian serius. Pendidikan sejarah idealnya tidak hanya memberikan pengetahuan faktual, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan rasa nasionalisme dan kesadaran sejarah. Kenyataannya, banyak peserta didik gagal mengaitkan cita-cita perjuangan bangsa dengan situasi kehidupan modern. Rendahnya keterlibatan peserta didik dan kurangnya variasi materi pembelajaran juga berkontribusi pada hasil pembelajaran sejarah yang kurang memuaskan. Untuk menumbuhkan pemikiran kritis dan apresiasi terhadap nilai-nilai sejarah bangsa, para pendidik diharapkan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan menghibur (Itaqullah, 2023: 2).

Salah satu solusinya adalah menyediakan sumber belajar yang edukatif dan interaktif. Permainan edukatif, yang terkadang disebut pembelajaran game based learning, telah terbukti meningkatkan keterlibatan, perhatian, dan pemahaman peserta didik terhadap materi Pelajaran.

Melalui permainan seperti monopoli edukatif, peserta didik dapat

belajar sambil bermain, berpikir, berinteraksi, dan bekerja sama dengan teman sekelas. Melalui permainan, konsep abstrak dapat diubah menjadi pengalaman praktis yang lebih mudah dipahami. Lebih lanjut, pendekatan ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial, komunikatif, dan pemecahan masalah kontekstual mereka.

Media monopoli edukatif dapat disesuaikan dengan materi tertentu dalam konteks pembelajaran sejarah untuk meningkatkan relevansi dan signifikansinya. Misalnya, peserta didik seringkali kesulitan memahami urutan peristiwa, tokoh penting, dan hubungan sebab-akibat dalam proses sejarah ketika mempelajari Gerakan Nasional pada masa Pendudukan Jepang. Peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih nyata tentang perjuangan bangsa dengan menggunakan media monopoli yang dilengkapi pertanyaan dan tantangan berdasarkan peristiwa sejarah. Melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan kompetitif, partisipasi dalam permainan juga dapat membantu peserta didik mengingat fakta-fakta sejarah (Kurniawati, Ganda, & Mulyadiprana, 2021: 861).

Penciptaan media monopoli edukatif berkaitan dengan sudut pandang konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky dari sudut pandang teori pembelajaran. Metode ini sangat menekankan nilai pengalaman langsung dan keterlibatan peserta didik dalam menghasilkan pengetahuan baru dari pengalaman sebelumnya. Menurut konsep pembelajaran bermakna Ausubel, pembelajaran akan lebih efektif jika peserta didik mampu membuat hubungan antara konsep baru dan pengetahuan sebelumnya. Karena anak-anak belajar melalui kegiatan sosial, kooperatif, dan menghibur, media permainan edukatif, seperti Monopoli, menawarkan lingkungan belajar yang mendorong produksi makna ini (Putra, 2021: 278).

Sejumlah temuan penelitian menunjukkan bahwa monopoli merupakan media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Isnaini (2025: 1) menyatakan bahwa penggunaan media monopoli mampu meningkatkan hasil serta kemampuan belajar peserta didik, yang ditunjukkan melalui peningkatan ketuntasan klasikal dari 75% menjadi 92,86%. Sementara itu, (Kurniawati, Ganda, & Mulyadiprana, 2021: 862) menunjukkan bahwa media monopoli

dapat meningkatkan minat peserta didik sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPS. Menurut penelitian Putra dan Junaidi, (2021: 277), media monopoli sangat berhasil meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik dan memiliki tingkat validitas 93%. Senada dengan penelitian Itaqullah dan Purwaningsih, (2022:7) tentang pendidikan sejarah sekolah menengah atas mengungkapkan bahwa penggunaan media monopoli berdampak besar pada perkembangan kesadaran sejarah peserta didik. Hasil penelitian-penelitian tersebut memperkuat bukti bahwa media permainan monopoli dapat menjadi opsi yang bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran dalam domain sosial, afektif, dan kognitif.

Dari uraian tersebut, jelas terlihat bahwa pembelajaran sejarah membutuhkan media inovatif yang menarik dan sesuai untuk peserta didik masa kini. Saat ini, SMAN 1 Grogol belum menyediakan sumber belajar sejarah berbasis monopoli yang dirancang khusus untuk memenuhi keperluan peserta didik. Penelitian ini sangat krusial guna menghasilkan materi pengajaran berbasis monopoli yang instruktif tentang isi Gerakan Nasional pada masa Pendudukan Jepang. Diharapkan upaya ini akan meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 11 tentang sejarah dan menciptakan lingkungan belajar yang merangsang, menyenangkan, dan bermakna.

Menurut prinsip pembelajaran bermakna Ausubel, peserta didik akan mempelajari ide-ide baru dengan lebih sukses jika ide tersebut dihubungkan dengan apa yang sudah mereka ketahui. Dalam pembelajaran sejarah, pemanfaatan media monopoli edukatif dapat membantu peserta didik mengaitkan materi peristiwa sejarah dengan pengalaman yang pernah mereka alami, sehingga materi yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih konkret. Selain itu, penerapan pendekatan ini mendorong pembelajaran yang menyeluruh karena tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga ranah afektif dan sosial, melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas belajar yang bersifat interaktif dan menyenangkan (Siskawati, 2016: 80).

Kegunaan permainan edukatif dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik telah ditunjukkan dalam penelitian sebelumnya. Permainan sejarah *Jamapra* meningkatkan pemahaman peserta didik tentang sejarah SMA, sementara permainan papan *Cinta Nusantara* terbukti

meningkatkan motivasi belajar PPKN (Pendidikan Kewarganegaraan Nasional). Hasil ini menunjukkan bagaimana guru dapat menggunakan media kreatif untuk menyajikan konten dengan cara yang menarik, mendorong pemahaman yang lebih mendalam, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sari & Mandiana, 2023: 268).

Media Monopoli edukatif tidak hanya mengembangkan pemahaman kognitif tetapi juga menawarkan kesempatan belajar yang meningkatkan kemampuan interpersonal dan kerja sama tim peserta didik. Peserta didik dapat belajar memecahkan masalah, berdiskusi, dan memperoleh pemahaman yang lebih nyata tentang hubungan sebab-akibat dalam sejarah melalui interaksi yang terjadi selama permainan. Dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan, metode ini membantu peserta didik mengingat dan menerapkan fakta sejarah sekaligus memberikan mereka pengalaman dunia nyata.

Berdasarkan uraian ini, penelitian ini penting untuk menciptakan materi pembelajaran berbasis Monopoli pada aspek pembahasan mengenai Pergerakan Nasional di bawah Pendudukan Jepang. Diharapkan media ini akan meningkatkan pemahaman sejarah peserta didik kelas sebelas di SMAN 1 Grogol sekaligus menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik, dinamis, dan bermakna. Oleh karena itu, materi pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu menjembatani kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam pendidikan sejarah (Anjelinda, 2022: 112).

B. Batasan Masalah

Perlu dilakukan pembatasan ruang lingkup penelitian agar kajian yang dilaksanakan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran sejarah berupa Monopoli Edukatif pada mata pelajaran sejarah, khususnya materi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang untuk meningkatkan pemahaman sejarah peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol tahun pelajaran 2025/2026.

Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media, validasi, dan uji coba terbatas terhadap media pembelajaran yang dirancang. Ahli

materi pelajaran dan media melakukan proses validasi untuk menentukan apakah media, kualitas tampilan, dan konten sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah fase validasi, uji coba lapangan singkat dilakukan dengan peserta didik kelas 11 di SMAN 1 Grogol untuk menilai kelayakan, kegunaan, dan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang sejarah.

Dalam media ini, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan bermain menggunakan papan Monopoli Edukatif yang berisi pertanyaan, tantangan, kartu materi, serta informasi mengenai tokoh, peristiwa, dan kronologi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang. Peserta didik secara bergantian menjalankan pion, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan sesuai aturan permainan yang telah ditentukan.

Dengan demikian, penelitian ini tidak membahas seluruh aspek hasil belajar sejarah secara menyeluruh, tetapi menitikberatkan pada pengembangan serta efektivitas penggunaan media pembelajaran Monopoli Edukatif yang menarik, interaktif, dan kontekstual sebagai upaya meningkatkan pemahaman sejarah peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dibahas, Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran sejarah berbasis Monopoli Edukatif bagi peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran sejarah berbasis Monopoli Edukatif bagi peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran sejarah berbasis Monopoli Edukatif dalam meningkatkan pemahaman sejarah pada materi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang bagi peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Menghasilkan media pembelajaran sejarah berbasis Monopoli Edukatif yang

memenuhi standar validitas untuk meningkatkan pemahaman sejarah peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol pada materi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang;

2. Menghasilkan media pembelajaran sejarah berbasis Monopoli Edukatif yang memenuhi standar kepraktisan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sejarah bagi peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol pada materi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang;
3. Menghasilkan media pembelajaran sejarah berbasis Monopoli Edukatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah pada materi Pergerakan Kebangsaan pada Masa Pendudukan Jepang bagi peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol.

E. Manfaat Penelitian

Temuan studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, baik secara teoritis maupun praktis, di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran sejarah yang kreatif dan menyenangkan.

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memajukan ilmu pengetahuan dan menawarkan alat untuk mengembangkan materi pembelajaran sejarah berbasis permainan edukatif. Selain itu, teori pembelajaran konstruktivis, yang menyoroti pentingnya pengalaman belajar aktif dalam menciptakan pengetahuan baru, diperkuat dan didukung oleh temuan-temuan ini. Filsafat konstruktivis diterapkan dalam konteks pengajaran sejarah melalui penggunaan media Monopoli Pendidikan, yang memungkinkan peserta didik belajar secara bermakna melalui keterlibatan, introspeksi, dan permainan edukatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Diharapkan penelitian ini akan menawarkan media pembelajaran alternatif yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan untuk kegiatan di kelas. Guru dapat menggunakan media monopoli pendidikan untuk mendorong kolaborasi peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

- b. Bagi Peserta didik: Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mempelajari sejarah dan meningkatkan pemahaman mereka tentang Pergerakan Nasional pada masa Pendudukan Jepang dengan cara yang menyenangkan dan relevan.
- c. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini dapat memotivasi lembaga pendidikan untuk mengembangkan metode pengajaran berbasis media yang kreatif dan selaras dengan penekanan pembelajaran berpusat pada peserta didik dalam Kurikulum Merdeka.
- d. Bagi Peneliti Mendatang: Dengan menawarkan dasar dan titik acuan bagi para peneliti masa depan yang menciptakan sumber daya pembelajaran berbasis permainan di berbagai disiplin ilmu dan tingkat pendidikan, studi ini diharapkan dapat meningkatkan penggunaan inovasi pembelajaran berbasis permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Z. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kontekstual dan Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta didik SMA Kota Kediri. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* Vol 1 Nomor 2 April 2015, 127-136.
- Akmal, F. P. (2024). Penerapan pembelajaran Berbasis Metode Discovery Learning Pada mata Pelajaran sejarah Kebudayaan Islam di MTS NU Tirto Pekalongan. *Banda Historia : Jurnal Pendidikan Sejarah dan Studi Budaya*, 1-16.
- Andriani, K. W. (2016). Pengembangan Monopoli Protista Sebagai Media Permainan Edukatif untuk Peserta didik Kelas X. *Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 460-466.
- Anjelinda, R. M. (2022). Pengembangan Media Board Game Pada Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas IV SD negeri 08 Lubuklinggau. *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 111-123.
- Astra, K. B. (2020). Pengembangan Media Inovatif Board Game Monopoli Kesehatan Pada Pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olahraga* Vol. 5 No.2, 66-71.
- Dendo, A. P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional Ikip Budi Utomo*, 211-216.
- Fatih, M. &. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi Sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Peserta didik Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset & Konseptual*, 51-62.
- Isnaini, M. N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Peserta didik SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-12.
- Itaqullah, P. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Tumbuhnya Kesadaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Krian. *Avatara: e- Journal Pendidikan Sejarah*.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran

IPS SD. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 860–873.

- Muhammad, I. T. (2023). Analisis Bibliometrik : Penelitian Game – Based Learning Pada Sekolah Menengah 2005-2023. Jurnal Simki Pedagogia, Volume 6 Issue 2, 465-479.
- Nabila, A. R. (2023). Media Pembelajaran Board Game Jamapra (Jelajah Zaman Prasejarah) Untuk Peserta didik Sekolah Menengah Atas. Agastya : jurnal sejarah dan pembelajarannya, 1-16.
- Ningtyas, &. E. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Peserta didik. Reasearch and Development Journal OF Education Vol. 9, No.2, 871-880.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya Vol.1 No.1 , 86-100.
- Putra, B. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 5 Bengkulu Utara. Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran, 377–387.
- Rosdiana, B. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Efektivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik. Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan vol 2 no 8, 1060-1064.
- Sari & Mandiana, H. (2023). Pengembangan Media Board Game Cinta Nusantara Untuk Meningkatkan Minat Belajar Terhadap Mata Pelajaran PPKN Kelas X SMA Negeri 1 Cerme Gresik. Inovatif Education Journal, 265-275.
- Siskawati, M. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Peserta didik. Jurnal Studi Sosial Vol 4 No. 1, 72-81.
- Ulfa, K. &. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem pencernaan di SMP. Bioilmi Vol. 5 No. 1, 10-22.
- Wahab. A. Et a. 2021. Pembelajaran, Efektivitas, Statistika Pendidikan, Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. “Jurnal Basicedu.” 5(2): 1039–45. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Pstiqra'*, 1-11.
- Wiratama, N. S. (2025). Digitalisasi Metode Penelitian Sejarah bagi Guru MGMP Sejarah SMA dan SMK Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nian Tana* Vol 3 No 1 Tahun 2025, 113-123.
- Yanti, F. A. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap hasil Belajar Peserta didik Pada Bidang Studi Sejarah Kelas X di SMA Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015. *Historia; Jurnal Program Studi pendidikan Sejarah* 1 (1), 36-67.