

GAME MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH KEWARGANEGARAAN

I Gede Suardika ¹⁾ I Gusti Made Murjana ²⁾

¹⁾ Manajemen Informatika, STMIK STIKOM Bali
Jl Raya Puputan No. 86 Renon Denpasar
Email: suardika@stikom-bali.ac.id

²⁾ Sistem Komputer, STMIK STIKOM Bali
Jl Raya Puputan No. 86 Renon Denpasar
Email: murjana@stikom-bali.ac.id

Abstract: *Motivation to learn Civics among students is still lacking. The game can be used as a medium to improve student learning motivation. Some studies suggest that the monopoly game can be used as a medium of learning. In this research, analysis, design, and implementation of instructional media courses citizenship in the form of a monopoly game. The method used to establish a medium of learning is a method of Multimedia Development Life Cycle. Based on the results of beta testing has been conducted on 30 respondents can be concluded that this game can be used as a medium of learning subjects Citizenship where the approval rate of the game is to help users in learning the material subject Citizenship by 86%, as well as the level of agreement on the explanation of material subject Citizenship in this game easily understood by 70%.*

Keywords: *Media Education, Citizenship Course, MDLC, Game Monopoly*

Abstrak: *Motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan di kalangan Mahasiswa masih sangat kurang. Permainan dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Beberapa penelitian menyatakan bahwa permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini dilakukan analisa, perancangan, dan implementasi media pembelajaran matakuliah kewarganegaraan dalam bentuk game monopoli. Metode yang digunakan untuk membangun media pembelajaran adalah metode Multimedia Development Life Cycle. Berdasarkan hasil pengujian beta yang telah dilakukan terhadap 30 orang responden dapat disimpulkan bahwa game ini dapat dijadikan media pembelajaran matakuliah Kewarganegaraan dimana tingkat persetujuan terhadap game ini membantu pengguna dalam mempelajari materi matakuliah Kewarganegaraan sebesar 86%, serta tingkat persetujuan terhadap penjelasan materi matakuliah Kewarganegaraan dalam game ini mudah dimengerti sebesar 70%.*

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Matakuliah Kewarganegaraan, MDLC, Game Monopoli*

I. PENDAHULUAN

Beberapa penelitian menyatakan bahwa motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan di kalangan Mahasiswa masih sangat kurang. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Zuriah, pada tiga perguruan tinggi yang terdapat di Kota Malang yaitu UNIBRAW, UM dan UMM, berdasarkan hasil wawancara dan focus group discusion dengan dosen, mahasiswa yang menempuh matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan dan pimpinan perguruan tinggi di tiga lokasi, menyatakan bahwa: (1) perkuliahan PKn selama ini materinya terlalu banyak dan luas; (2) pembelajaran dilakukan kurang

menarik dan membosankan; (3) metode pembelajaran yang ada selama ini cenderung kurang bervariasi dan kurang melibatkan mahasiswa; (4) mahasiswa umumnya kurang menyenangi perkuliahan PKN karena harus banyak meng-hafal dan banyak membaca; (5) Dosen PKN cenderung belum siap mengajar secara kontekstual, kurang enjoyfull learning (belajar dengan menyenangkan) dan masih berpola “textbookish” [1]

Permainan dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik; (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar; (3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung; (4) Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata; (5) Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki; (6) Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya; (7) Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional; (8) Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan; (9) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak [2].

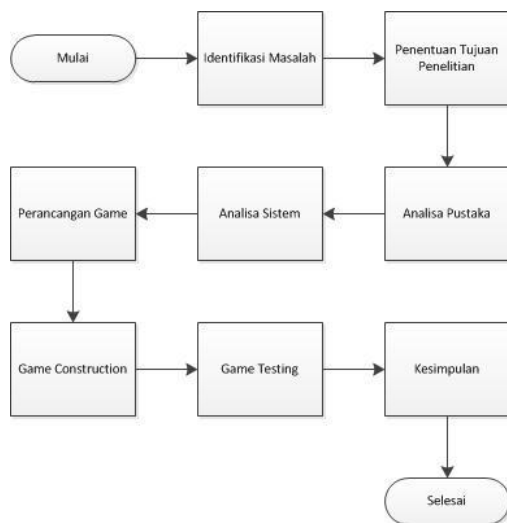
Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Beberapa penelitian menyatakan bahwa permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian berjudul “GAME MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATAKULIAH KEWARGANEGARAAN”.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa dan merancang media pembelajaran PPKN dalam bentuk game monopoli
2. Mengimplementasikan media pembelajaran PPKN dalam bentuk game monopoli

II. METODOLOGI

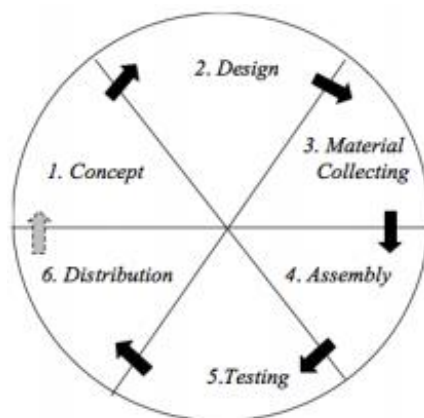


Gambar 1. Alur penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di STMIK STIKOM Bali yang beralamat di Jl. Raya Puputan Renon No. 86 Denpasar Bali. Waktu penelitian dimulai dari bulan Juli 2016 sampai dengan bulan Nopember 2016.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi. Observasi dilakukan di STMIK STIKOM Bali yang beralamat di Jl. Raya Puputan Renon No. 86 Denpasar Bali

Metode yang digunakan untuk membangun media pembelajaran adalah metode Multimedia Development Life Cycle, dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution [3]. Gambaran metode ini dapat dilihat dalam gambar 2.



Gambar 2. Multimedia Development Life Cycle

III. PEMBAHASAN

A. Konsep

Tujuan game ini adalah sebagai media pembelajaran matakuliah Kewarganegaraan di perguruan tinggi terutama di STMIK STIKOM Bali. Materi pembelajaran yang digunakan mengacu pada SAP matakuliah Kewarganegaraan di STIKOM Bali jurusan D3 Manajemen Informatika.

Tabel 1. SAP Matakuliah Kewarganegaraan

Pertemuan ke	Materi / Pokok Bahasan
1	Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan
2,3	Hak Asasi Manusia
4,5	Demokrasi
6,7	Wawasan Nusantara
8,9	Ketahanan Nasional
10,11	Politik Strategi Nasional
12,13,14	Topik khusus sesuai perkembangan masyarakat

Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi pertemuan ke 1 sampai pertemuan ke 7. Setiap materi akan menjadi satu level permainan monopoli, dimana setiap levelnya terdapat beberapa misi yang harus diselesaikan oleh pemain untuk melanjutkan ke level berikutnya.

Tujuan permainan monopoli sebenarnya adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

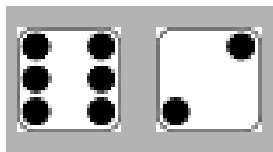
Permainan monopoli dalam penelitian ini dimodifikasi sedikit dengan menambahkan beberapa hal, yaitu:

1. Pada setiap level, pemain dapat mempelajari materi kewarganearaan yang nantinya akan menjadi bahan pertanyaan yang akan diajukan dalam permainan monopoli.
2. Setiap mendarat di petak, pemain akan diberikan pertanyaan secara acak sesuai materi pada setiap level. Tahap berikutnya diputuskan berdasarkan aturan:
 - a. Apabila petak tersebut belum dimiliki oleh pemain lain, dan jawaban pemain salah, maka pemain tersebut harus kembali ke petak sebelumnya.
 - b. Apabila petak tersebut belum dimiliki oleh pemain lain, dan jawaban pemain benar, maka pemain tersebut dapat membeli property tersebut.
 - c. Apabila petak tersebut sudah dimiliki oleh pemain lain, dan jawaban pemain benar, maka pemain tersebut dibebaskan dari uang sewa.
 - d. Apabila petak tersebut sudah dimiliki oleh pemain lain, dan jawaban pemain salah, maka pemain tersebut dibebankan uang sewa.
3. Setiap level terdapat beberapa misi yang harus diselesaikan oleh pemain agar dapat melanjutkan ke level berikutnya.

B. Desain

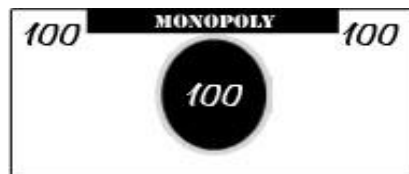
1. Dadu

Dua buah dadu bersisi enam dilemparkan oleh pemain untuk menentukan jumlah petak yang harus dilalui.



Gambar 3. Desain Dadu

2. Uang Monopoli



Gambar 4. Uang Monopoli

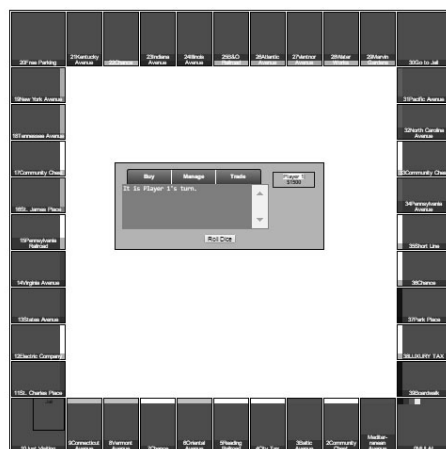
3. Kartu Hak Milik

Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel.

TITLE DEED	
VERMONT AVENUE	
RENT \$6.	
With 1 House	\$ 30.
With 2 Houses	90.
With 3 Houses	270.
With 4 Houses	400.
With HOTEL \$550.	
Mortgage Value \$50.	
Houses cost \$50. each	
Hotels, \$50. plus 4 houses	
<small>If a player owns ALL the Lots of any Color-Group, the rent is Doubled on Unimproved Lots in that group.</small>	

Gambar 5. Kartu Hak Milik

4. Papan Permainan



Gambar 6. Papan Permainan

Papan permainan dengan petak-petak terdiri dari:

1. 22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.
2. 4 stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
3. 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.
4. Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.

C. Material Collecting

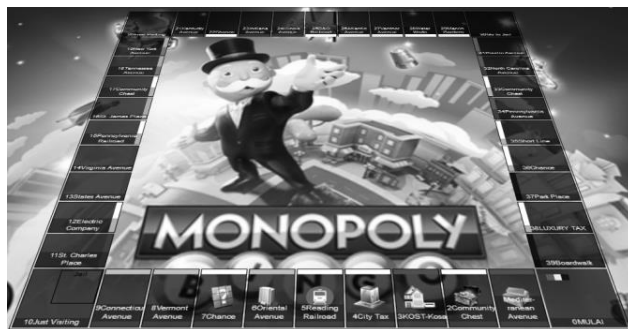
Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel. Adapun bahan-bahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

- a. Materi pembelajaran disesuaikan denagn SAP matakuliah Kewarganegaraan di STIKOM Bali jurusan D3 Manajemen Informatika

b. Gambar: semua gambar yang digunakan bertipe .png dan jpg.

D. Assembly

Game ini diimplementasikan dalam bentuk permainan komputer berbasis web, menggunakan bahasa pemrograman Javascript, HTML, dan CSS. Gambar 7 menunjukkan papan permainan. Gambar 8 menunjukkan pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain.



Gambar 7. Papan Permainan



Gambar 8. Pertanyaan dalam permainan

D. Testing

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas sistem, apakah telah memenuhi harapan atau belum. Dalam pengujian beta dilakukan penelitian terhadap responden atau calon pengguna sistem dengan melakukan pengumpulan data menggunakan kuesioner.

Pengujian akan dilakukan kepada responden mahasiswa STIKOM Bali, dengan jumlah 30 responden. Metode yang digunakan adalah kuesioner yang menggunakan skala Likert dengan lima buah poin sebagai berikut:

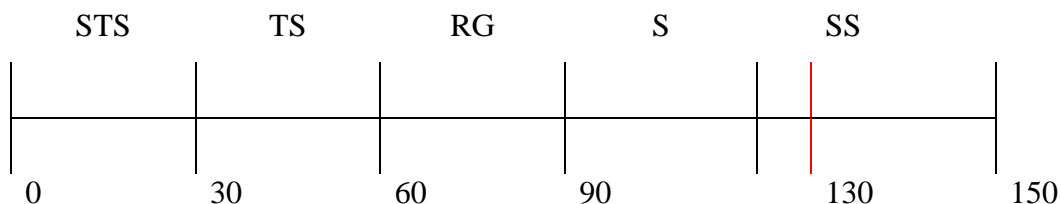
- Sangat Setuju diberi 5
- Setuju diberi 4
- Ragu-Ragu diberi 3
- Tidak Setuju diberi 2
- Sangat Tidak Setuju diberi 1

Data hasil kuesioner yang telah diberikan dicari persentasenya dari masing-masing jawaban dengan diolah menggunakan skala likert yang kemudian gambarkan dengan skala kontinum.

Berikut adalah pertanyaan yang akan digunakan dalam kuesioner:

1. Game ini membantu saya dalam mempelajari materi matakuliah Kewarganegaraan
2. Penjelasan materi matakuliah Kewarganegaraan dalam game ini mudah dimengerti

Untuk pertanyaan ke-1, berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada 30 responden secara random, didapatkan hasil 30 responden (10+20) menjawab sangat setuju dan setuju bahwa game ini membantu pengguna dalam mempelajari materi matakuliah Kewarganegaraan = $(130:150) \times 100\% = 86\%$ dari yang diharapkan (100%). Secara kontinum dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9. Skala Kontinum Pertanyaan 1

Untuk pertanyaan ke-2, berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada 30 responden secara random, didapatkan hasil 17 responden (2+15) menjawab sangat setuju dan setuju bahwa penjelasan materi matakuliah Kewarganegaraan dalam game ini mudah dimengerti = $(106:150) \times 100\% = 70\%$ dari yang diharapkan (100%). Secara kontinum dapat dilihat pada gambar berikut.





Gambar 10. Skala Kontinum Pertanyaan 2

Berdasarkan hasil pengujian beta yang telah dilakukan terhadap 30 orang responden maka dapat disimpulkan bahwa game ini dapat dijadikan media pembelajaran matakuliah Kewarganegaraan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian beta yang telah dilakukan terhadap 30 orang responden dapat disimpulkan bahwa game ini dapat dijadikan media pembelajaran matakuliah Kewarganegaraan dimana tingkat persetujuan terhadap game ini membantu pengguna dalam mempelajari materi matakuliah Kewarganegaraan sebesar 86%, serta tingkat persetujuan terhadap penjelasan materi matakuliah Kewarganegaraan dalam game ini mudah dimengerti sebesar 70%.

V. DAFTAR RUJUKAN

- [1]Zuriah, N. (2015). Penguatan dan aktualisasi pendidikan karakter bangsa melalui pkn multikultural berbasis kearifan local
- [2]Sadiman, A. (2006). Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- [3]Luther., A. C., 1994, Authoring Interactive Multimedia,Elsevier Science & Technology Books