

# Efektivitas Media Monopoli Jelajah Nusantara Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar

Oleh:

Lailiya Putri Ramadhani

Kemil Wachidah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2025

# Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memicu meningkatnya sikap individualisme manusia, termasuk anak-anak.



Hal tersebut berdampak pada menurunnya keterampilan kolaborasi



Keterampilan kolaborasi sangat diperlukan siswa SD untuk memahami berbagai sudut pandang yang berbeda, berempati kepada orang lain dan menyelesaikan masalah secara kolektif

## FENOMENA

Keterampilan kolaborasi di kelas IV-A SD Negeri Karangbong masih tergolong rendah, meskipun berbagai metode pembelajaran telah dilakukan

## ISU

Efektivitas media pembelajaran “Monopoli Jelajah Nusantara” dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi belum banyak dieksplorasi secara kuantitatif di lingkungan sekolah tertentu.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

01

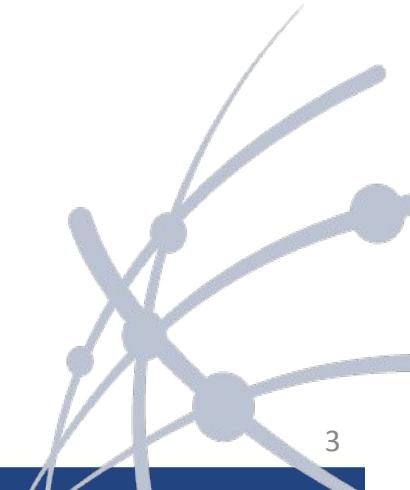
Apakah terdapat peningkatan nilai rata-rata keterampilan kolaborasi sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran “Monopoli Jelajah Nusantara”?

02

Apakah media pembelajaran “Monopoli Jelajah Nusantara” berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A SD Negeri Karangbong?

03

Bagaimana media pembelajaran “Monopoli Jelajah Nusantara” dapat meningkatkan aspek keterampilan kolaborasi siswa kelas IV-A SD Negeri Karangbong?



# Metode

## JENIS PENELITIAN

- Jenis Penelitian : Penelitian kuantitatif
- Metode Penelitian : *Quasi Experimental*
- Desain penelitian : *pre-experimental design*
- Teknik pengambilan data : *one group pre-test post-test*

## POPULASI DAN SAMPEL

- Data primer : kuesioner dengan skala Likert 5 poin
- Populasi : 30 siswa kelas IV-A SD Negeri Karangbong
- Jenis pengambilan sampel : teknik sampling jenuh

## ANALISIS DATA

- SPSS versi 25
- Teknik analisis data : *One sample T-test*



# Hasil

## Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	<b><i>N</i></b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
Pre-test	26	47	85	66.42	10.207
Post-test	26	75	91	85.62	4.031

## Hasil Pre-test Post-test tiap indikator

<b>Indikator</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Post-test</b>
Berkomunikasi	67.38	87.07
Bekerjasama	64.61	85.53
Bertukar pikiran	67.23	85.22
Toleransi terhadap perbedaan	66.46	84.61
<b>Rata-rata</b>	<b>66.42</b>	<b>85.62</b>



# Hasil

## Uji Reliabilitas

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
.858	20

## Uji Normalitas

	Class	Kolmogorov-Smirnov <sup>2</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statist ic	df	Sig.	Statist ic	df	Sig.
Test	Pre-t est	.099	26	.200	.978	26	.833
	Post- test	.115	26	.200	.933	26	0.93

# Hasil

## Hasil Paired Sample T-test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
					Lower	Upper						
Pair 1	Pretest - Posttest	-19.38462	6.97468	1.36785	-22.20175	-16.56748	-14.172	26	.000			

# Pembahasan

Nilai *pre-test* indikator berkomunikasi adalah 67,34 dan nilai *post-test* sebesar 87,07. Terdapat peningkatan sebesar 29,38% dalam indikator berkomunikasi. Nilai *pre-test* indikator bekerjasama adalah 64,61 dan nilai *post-test* meraih nilai 85,53. Terdapat peningkatan sebesar 32,37% dalam indikator bekerjasama. Kemampuan bekerjasama distimulasi melalui permainan puzzle dan permainan menjodohkan. Nilai *pre-test* indikator bertukar pikiran adalah 67,23 dan nilai *post-test* sebesar 85,22. Terdapat peningkatan sebesar 26,75% dalam indikator bertukar pikiran. Kemampuan bertukar pikiran dilatih melalui kuis apakah aku dan kuis kebudayaan. Nilai *pre-test* indikator toleransi terhadap perbedaan adalah 66,46 dan nilai *post-test* adalah 84,61. Terdapat peningkatan sebesar 27,3% dalam indikator toleransi dalam perbedaan. Sikap toleransi distimulasi melalui pertanyaan mengenai perbedaan budaya di pulau Papua, alasan pelestarian budaya dan bagaimana sudut pandang siswa mengenai budaya yang berbeda dengan budaya tempat tinggalnya.

# Pembahasan

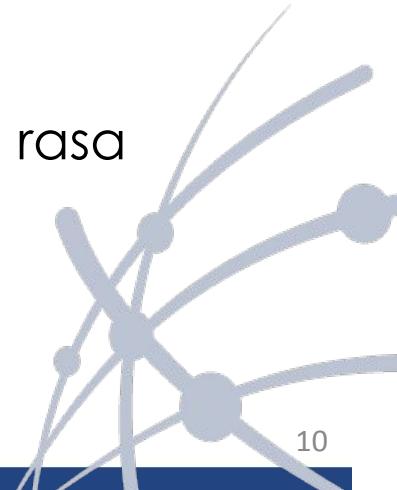
Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara memiliki beberapa kelebihan yakni, (1) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara memiliki banyak pertanyaan terbuka yang memancing siswa untuk berdiskusi, berbicara dan mengemukakan pendapat.; (2) Monopoli Jelajah Nusantara memerlukan peran aktif semua anggota kelompok. Hal ini mendorong sikap tanggung jawab dan kepedulian siswa terhadap keberhasilan kelompok. Semua anggota kelompok harus bekerjasama jika ingin memenangkan permainan ini; (3) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara membuka ruang diskusi yang memunculkan banyak ide-ide baru. Siswa belajar untuk memahami sudut pandang orang lain dan menemukan pengetahuan baru dari pendapat orang lain. Dalam kegiatan diskusi kelompok, banyak siswa yang mendapatkan pengetahuan baru mengenai budaya di 38 provinsi di Indonesia. Siswa menjadi lebih memahami budaya lain selain dari provinsi tempat tinggalnya; (4) Media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara menampilkan budaya dari 38 provinsi di Indonesia. Selama kegiatan pembelajaran, banyak siswa yang mengaku baru mengetahui budaya dari luar provinsi tempat tinggalnya. Siswa belajar bahwa bangsa Indonesia memiliki banyak sekali perbedaan dan hal tersebut merupakan anugerah yang harus dilestarikan. Ketika siswa memahami bahwa perbedaan bukanlah masalah, maka akan muncul rasa toleransi terhadap perbedaan

Namun, media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara juga memiliki beberapa kekurangan yakni; (1) Keberagaman permainan membuat guru kewalahan mengelolanya; (2) Terdapat siswa yang ingin mendominasi permainan; (3) Terdapat siswa yang tidak tertarik mengikuti permainan; dan (4) Siswa sering kali bermain sendiri dan membuat kelas menjadi gaduh. Oleh karena itu, dalam media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara peran guru sangat penting sebagai fasilitator, motivator dan mentor selama pembelajaran berlangsung. Beberapa tugas penting guru ketika menggunakan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara yakni; guru harus pandai mengelola keberagaman permainan dalam media Monopoli Jelajah Nusantara, guru harus selalu memotivasi siswa agar mau berperan aktif dalam permainan dan guru harus memastikan setiap siswa memiliki peran yang setara dan dapat menuntaskan tanggung jawabnya masing-masing



# Temuan Penting Penelitian

1. Siswa lebih bersemangat ketika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan
2. Keterampilan kolaborasi siswa dapat dibangun sejak dini dengan cara mengajak mereka untuk bekerjasama
3. Permainan Monopoli Jelajah Nusantara dapat dijadikan referensi dan inspirasi untuk guru dalam menanamkan keterampilan kolaborasi siswa
4. Permainan Monopoli Jelajah Nusantara dapat membantu guru untuk mengenalkan budaya 38 provinsi di Indonesia
5. Permainan Monopoli Jelajah Nusantara dapat mengenalkan siswa tentang rasa toleransi terhadap keberagaman budaya di Indonesia



# Manfaat Penelitian

## MANFAAT TEORITIS

- Bagi lembaga pendidikan, dapat digunakan sebagai sumber informasi mengenai media pembelajaran
- Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai referensi pembanding untuk penelitian yang relevan

## MANFAAT PRAKTIS

- Bagi Kepala Sekolah SD Negeri Karangbong, dapat dijadikan evaluasi untuk peningkatan media pembelajaran
- Bagi guru, dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk variasi media pembelajaran
- Bagi siswa, dapat menjadi motivasi untuk mengembangkan keterampilan



# Referensi

- [1] N. I. M. Agustina, E. A. Ismaya, and I. A. Pratiwi, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2547–2555, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2465.
- [2] R. N. Oktaviani, “Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Dan Kolaborasi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Di Sd,” *ELSE (Elementary Sch. Educ. Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 6, no. 2, p. 257, 2022, doi: 10.30651/else.v6i2.11095.
- [3] D. W. Johnson and R. T. Johnson, *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*, 4th ed. Allyn & Bacon, 1994.
- [4] A. L. Hakim, R. Puspitasari, M. K. Sianturi, H. Tuasikal, Busnawir, and S. Sumiyati, *Keterampilan Pembelajaran Abad 21 : Menuju SDM Unggul dan Tangguh*. Indramayu: Penerbit Adab, 2023.
- [5] L. Amelia<sup>1</sup>, S. A. Nurfatimah<sup>2</sup>, and S. Hasna<sup>3</sup>, “ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar IMPLEMENTASI MANAJEMEN KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN BERBASIS KONSEP PENDIDIKAN KARAKTER,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 6, pp. 277–299, 2022, doi: <https://doi.org/10.30651/else.v6i2.11095>.
- [6] Y. Fitriadi and R. Fahmy, “Kolaborasi Model Quadpel Helix Dalam Pengembangan Smart City; Sebuah Tinjauan Teoritis,” *Jesya*, vol. 5, no. 2, pp. 2568–2582, 2022, doi: 10.36778/jesya.v5i2.825.
- [7] (2023) Risma & Mawardi., “Pengembangan Media Pembelajaran Mojenu ‘Monopoli Jelajah Nusantara’ Menggunakan Kartu QR-Code Pada Mata Pelajaran IPS Terintegrasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 1, pp. 4714–4717, 2023, [Online]. Available: <https://repository.uksw.edu//handle/123456789/30924>
- [8] C. Sipahutar, “Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dalam blended learning untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi, keterampilan berpikir kritis, dan penguasaan konsep matematika kelas IV sekolah dasar xyz Jakarta,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 07 nomor 0, 2022, doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6322>.

# Referensi

- [9] F. Adhiati, R. Triwoelandari, and M. K. Nawawi, “Pengembangan LKS Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berkolaborasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar,” *ELSE (Elementary Sch. Educ. Journal) J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 146–154, 2023, doi: 10.30651/else.v7i1.13784.
- [10] A. A. P. Pratama, M. Zainuddin, and S. Sutansi, “Pengembangan Media Monopoli Edukatif Materi Keberagaman Budaya Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar,” *Sekol. Dasar Kaji. Teor. dan Prakt. Pendidik.*, vol. 30, no. 2, p. 97, 2021, doi: 10.17977/um009v30i22021p097.
- [11] D. Ifriani and Rahmiati, “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Barcodepada Pembelajaran IPAS di Kelas VSekolah Dasar,” *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13 Nomor 4, 2024, doi: <https://doi.org/10.58230/27454312.998>.
- [12] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 5th ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2018.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- [14] D. Lingkungan, D. Cileungsi, and K. Cileungsi, “Efektivitas Pembukuan Terhadap Kinerja Keuangan Pada Toko Ritel,” vol. 4, no. X, pp. 7029–7038, 2024.
- [15] N. Khotimah, “Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Layanan, dan Kualitas Informasi Pada Aplikasi Mobile JKN Terhadap Kepuasan Peserta BPJS Kesehatan Di Wilayah JABODETABEK,” *J. Akunt. dan Manaj. Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 69–76, 2022, doi: <https://doi.org/10.56127/jaman.v2i2.182>.
- [16] M. M. Ir. Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta, 2013.
- [17] M. S. Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran : Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Prenada Media, 2021.



