

## Pengembangan pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia

Rahaju<sup>1</sup>, Dwi Fita Heriyawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Kanjuruhan Malang

<sup>2</sup>Universitas Islam Malang

Jl. S. Supriadi No.48, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65148

dwifitah@gmail.com, Phone Number: +62 341 801488

ENGLISH TITLE: Development of Learning Based on Indonesian Monopoly Games

---

**Abstract** The methods of learning most often used by elementary school teachers are speech and giving assignments. The presence of 2013 curriculum with a scientific approach does not change the way teachers teach the students. Game-based learning is very suitable with the character of students at the elementary level who still like to play. Preparation of game-based learning includes two things, namely the preparation of rules or steps of learning as well as the appropriate game media. Thus, the implementation of game-based learning must be prepared in earnest and based on theories and principles of learning. The debriefing of game-based learning is carried out through several stages, namely: training, mentoring, modeling, and workshops. Through training, teachers gain knowledge about learning related to game-based learning. Modeling is intended to provide a concrete example of the implementation of game-based learning. Workshops and mentoring are intended to assist teachers in preparing and implementing game-based learning. Assistance is needed to guide and evaluate teacher performance.

**Keywords:** Game-Based Learning; Elementary School Teacher; Indonesian Monopoly Game.

**Abstrak** Metode pembelajaran yang paling sering digunakan guru sekolah dasar adalah ceramah dan pemberian tugas. Kehadiran Kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik tidak mengubah cara guru membelajarkan peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan sangat sesuai dengan karakter peserta didik di tingkat SD yang masih suka bermain. Persiapan pembelajaran berbasis permainan mencakup dua hal, yaitu persiapan aturan atau langkah-langkah pembelajaran serta media permainan yang sesuai. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan harus dipersiapkan secara sungguh-sungguh dan berdasarkan teori dan prinsip pembelajaran. Pembekalan pembelajaran berbasis permainan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: pelatihan, pendampingan, pemodelan, dan lokakarya. Melalui pelatihan, guru mendapat pengetahuan tentang pembelajaran yang terkait dengan pembelajaran berbasis permainan. Pemodelan dimaksudkan memberikan contoh konkret pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan. Lokakarya dan pendampingan ditujukan untuk membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran berbasis permainan. Pendampingan sangat diperlukan untuk membimbing dan mengevaluasi kinerja guru.

**Kata kunci:** Pembelajaran Berbasis Permainan; Guru SD; Permainan Monopoli Indonesia.

## **PENGANTAR**

Para guru sekolah dasar paling sering menggunakan metode pembelajaran ceramah dan pemberian tugas. Kondisi ini juga terjadi di SDN Tanjungrejo 3 Malang dan beberapa SD yang berada dalam satu gugus. Kehadiran Kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik tidak mengubah cara guru membelajarkan peserta didik. Pemikiran bahwa belajar harus terjadi dalam ruang kelas dan dalam suasana yang serius telah menjadi keyakinan guru. Akan tetapi, setelah mendapatkan diseminasi hasil penelitian pembelajaran berbasis permainan ular tangga, guru-guru menjadi sangat tertarik untuk melaksanakan pembelajaran berbasis permainan. Kepala Sekolah SDN Tanjungrejo 3 juga sangat mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan. Dengan adanya pembelajaran berbasis permainan sangat tepat diterapkan di tingkat SD mengingat karakter murid SD yang masih suka bermain. Pembelajaran berbasis permainan juga harus mengikuti teori dan prinsip pembelajaran. Oleh karena itu perlu dilakukan persiapan secara baik dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan.

### **Analisis Situasi**

Pembelajaran adalah upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki peserta didik (Lase, 2019). Artinya, pembelajaran tidak sekedar mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek psikomotorik dan afektif (Atik, 2019). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia menyampaikan bahwa pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) harus lebih didominasi dengan pendidikan karakter, yaitu 70% pendidikan karakter dan budi pekerti (Indriani, 2016).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran lebih ditekankan pada aspek kognitif. Pembelajaran lebih diarahkan pada pemberian sejumlah pengetahuan melalui metode ceramah yang dilanjutkan dengan pemberian sejumlah tugas. Pada pembelajaran matematika, peserta didik diberi sejumlah rumus atau prosedur penyelesaian yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan matematika. Secara tidak langsung, peserta didik terpaksa menghafal rumus atau prosedur tertentu agar dapat menyelesaikan masalah matematika yang diberikan guru. Pada pembelajaran IPS, peserta didik menghafal fakta-fakta yang sangat banyak agar dapat menguasai materi yang dipelajari. Demikian pula proses pembelajaran pada mata pelajaran lainnya. Hal ini menyebabkan peserta didik terbebani oleh sejumlah fakta yang sekedar dihafal, tetapi tidak dimaknai (Rahaju & Hartono, 2016).

Pembelajaran yang demikian telah mengabaikan pengembangan karakter. Pengembangan karakter sebatas tertulis dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Kehadiran Kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik juga tidak mengubah pola pembelajaran. Banyak guru menuliskan pendekatan saintifik pada rencana pelaksanaan pembelajaran, tetapi melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan. Konsep pendekatan saintifik yang meliputi: mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan belum dilaksanakan dengan baik. Banyak pula guru yang mengikuti tahapan pembelajaran sama persis seperti yang tercantum dalam buku pegangan guru. Guru beranggapan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik satu-satunya yang benar dan sesuai dengan Kurikulum 2013 adalah yang tercantum dalam buku pegangan guru. Karakter apa yang hendak dikembangkan juga belum menjadi fokus pembelajaran. Pengembangan karakter juga hanya sebatas tertulis dalam buku, belum benar-benar dirancang dan disadari oleh guru.

Kondisi pembelajaran di atas kurang sesuai dengan karakter peserta didik di SD yang masih suka bermain. Peserta didik SD masih suka bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain (Semiawan, 2008). Metode bermain dapat digunakan untuk menanamkan dan mengembangkan konsep, nilai, moral, dan norma (Vera, 2012). Permainan memberi kesempatan belajar secara alami (Li & Tsai, 2013). Hasil penelitian Rahaju & Hartono (2016) & (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti ular tangga, domino, monopoli dapat digunakan untuk mengembangkan karakter, antara lain: kerja sama, jujur, disiplin, peduli sosial, peduli lingkungan, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian di atas, maka pembelajaran berbasis permainan memberikan banyak dampak positif, terutama untuk peserta didik pada tingkat SD. Akan tetapi, hasil observasi di SDN Tanjungrejo 3 Malang dan beberapa sekolah di sekitarnya menunjukkan bahwa guru-guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Walaupun telah mengenal dan memahami aturan beberapa permainan, tetapi guru belum memahami cara memanfaatkan permainan tersebut dalam pembelajaran. Bahkan belum terpikir untuk menggunakan permainan dalam pembelajaran. Selain itu, ada anggapan bahwa belajar dan bermain adalah hal yang berbeda. Peserta didik yang belajar tidak boleh bermain, harus konsentrasi mendengarkan penjelasan guru, dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru dalam lembar kerja siswa (LKS). Situasi pembelajaran yang kondusif adalah suasana kelas yang tenang dan

peserta didik mengerjakan tugas masing-masing.

Pembelajaran di SDN Tanjungrejo 3 Malang sering dilakukan di dalam kelas. Walaupun mempunyai halaman sekolah yang cukup luas, tetapi halaman tersebut hanya digunakan untuk upacara, pelajaran olah raga, atau bermain ketika jam istirahat. Hal ini juga disebabkan adanya anggapan bahwa belajar harus terjadi di dalam kelas. Belajar membutuhkan sarana berupa papan dan alat tulis untuk menuliskan tugas atau penjelasan guru. Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas secara terus menerus dapat menyebabkan suasana belajar yang monoton. Vera (2012) mengatakan bahwa pembelajaran di luar kelas mempunyai dua keuntungan. Pertama, belajar di luar kelas memungkinkan terjalinnya hubungan yang akrab antara peserta didik dan guru, sehingga peserta didik berani bertanya atau menyampaikan pendapat secara terbuka. Kedua, pembelajaran di luar kelas memberi suasana belajar yang menyenangkan. Peserta didik dapat belajar tanpa batasan ruang yang dapat mengakibatkan kebosanan atau kejenuhan. Peserta didik dapat belajar dalam berbagai posisi, misalnya: duduk, berdiri, berlari, atau santai, sehingga peserta didik semakin antusias belajar. Selanjutnya hal ini juga didukung oleh pendapat Heriyawati & Sulistyono (2016) yang mengatakan bahwa didalam pemilihan materi dan media sebagai bahan ajar haruslah sesuai dengan minat dan karakteristik anak-anak sehingga proses belajar akan lebih santai dan menyenangkan. Guru hendaknya mampu menguasai materi dengan lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Guru juga dituntut lebih kreatif dalam menciptakan dan menyiapkan media pembelajaran bagi anak-anak. Adapun kondisi pembelajaran dan halaman SDN Tanjungrejo 3 disajikan pada gambar 1 dan 2 di bawah ini.



Gambar 1. Proses Pembelajaran di SDN Tanjungrejo 3



Gambar 2. Halaman Sekolah SDN Tanjungrejo 3 Malang

Penelusuran melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik mengatakan bahwa proses pembelajaran sering dilakukan dengan cara yang sama, yaitu mendengar penjelasan guru, mengerjakan tugas atau latihan soal. Belajar mata pelajaran apapun dilakukan dengan cara yang sama. Peserta didik merasa senang ketika mengikuti pelajaran olah raga di halaman sekolah karena merasa bebas dan melihat situasi yang berbeda dengan ruang kelas. Peserta didik banyak yang mengenal beberapa permainan tradisional seperti ular tangga dan permainan monopoli.

Hasil Wawancara dengan beberapa guru di SDN Tanjungrejo 3 Malang serta di sekolah sekitarnya diperoleh informasi bahwa pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Kadang-kadang guru menggunakan metode diskusi. Guru berusaha melakukan proses pembelajaran sama seperti yang disarankan dalam buku pegangan guru. Guru-guru pernah mengikuti sosialisasi hasil penelitian Dra. Rahaju, M.Pd. mengenai pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam satu kali pertemuan. Guru-guru sangat antusias ketika mengikuti sosialisasi tersebut. Gambar 3 menunjukkan situasi sosialisasi hasil penelitian yang diikuti guru SDN Tanjungrejo 3 Malang.



Gambar 3. Situasi Sosialisasi Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga

Setelah mengikuti sosialisasi, guru mengatakan sangat tertarik untuk melaksanakan pembelajaran berbasis permainan. Guru mulai yakin bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Akan tetapi, guru-guru belum memahami cara mempersiapkan media pembelajaran berbasis permainan serta memodifikasi aturan permainan agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Guru merasa perlu bimbingan dalam merancang dan mempersiapkan media pembelajaran berbasis permainan.

Setelah mengikuti sosialisasi hasil penelitian Dra. Rahaju, M.Pd., Kepala SDN Tanjungrejo 3 Malang menilai bahwa pembelajaran berbasis permainan sangat menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan merupakan inovasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Kepala SDN Tanjungrejo 3 Malang berharap guru-guru di lingkungannya mendapatkan pengetahuan dan bimbingan yang cukup dalam mempersiapkan pembelajaran berbasis permainan secara lebih intensif, tidak sekedar sosialisasi yang dilakukan dalam satu pertemuan. Guru-guru perlu mendapatkan pendampingan dalam menyiapkan media serta melaksanakan permainan.

Pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi pembelajaran, bukan sekedar media pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan harus direncanakan secara sistematis dan sungguh-sungguh. Adapun persiapan yang diperlukan antara lain: proses adaptasi aturan permainan dan penyiapan media. Aturan permainan harus diadaptasi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan permainan tidak sekedar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga harus dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga harus dirancang secara menarik dan mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mendapat pengetahuan dan keterampilan dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran berbasis permainan.

### **Permasalahan Mitra**

Berdasarkan analisis situasi, permasalahan yang dihadapi guru-guru di SDN Tanjungrejo 3 Malang dan sekitarnya adalah sebagai berikut.

- a. Proses pembelajaran di SD bersifat konvensional dan monoton karena kurangnya pengetahuan guru mengenai berbagai model pembelajaran.
- b. Guru dan peserta didik mengenal banyak permainan tradisional. Hal ini

akan sangat memudahkan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan karena tidak memerlukan waktu yang cukup lama untuk menjelaskan aturan permainan. Selain itu, dapat melestarikan permainan tradisional sebagai kearifan local.

- c. Mindset bahwa belajar harus dilakukan di dalam ruang kelas masih cukup kuat. Halaman sekolah yang cukup luas kurang dimanfaatkan secara maksimal. Halaman sekolah seharusnya dapat digunakan untuk semua belajar semua mata pelajaran.
- d. Guru belum memahami dan mengembangkan pedoman proses pembelajaran yang didasarkan Kurikulum 2013 secara lebih inovatif dan kreatif. Guru masih mengikuti proses pembelajaran Kurikulum 2013 sama seperti petunjuk dalam buku pegangan guru, sehingga guru belum dapat menunjukkan penciri dan keunggulan yang dimiliki masing-masing guru.
- e. Guru-guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran berbasis permainan.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi guru di SDN Tanjungrejo 3 Malang dan sekitarnya, maka perlu diupayakan pemecahan masalah melalui pelatihan, pendampingan, dan lokakarya dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran berbasis permainan.

### **Target dan Luaran**

Target program pengabdian kepada masyarakat ini menekankan pada perancangan dan pengembangan pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia untuk meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran inovatif dan kreatif. Selain itu, guru mampu mengembangkan proses pembelajaran berbasis Kurikulum 2013 yang lebih ditekankan pada aspek afektif dan penguatan pendidikan karakter. Pendidikan karakter dapat dilakukan melalui berbagai cara dan salah satunya yang paling efektif adalah mengintegrasikan pada pembelajaran semua mata pelajaran. Pendidikan karakter tidak hanya sebatas pada lagu yang dinyanyikan pada awal pembelajaran, tetapi menjadi hasil pemikiran dan budi pekerti yang dimiliki peserta didik, serta terimplentasi langsung dalam proses pembelajaran. Adapun luaran yang diharapkan melalui program pengabdian ini adalah sebagai berikut.

- a. Tersusunnya materi pelatihan persiapan pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia di sekolah dasar. Materi pelatihan didasarkan atas analisis kebutuhan peserta pelatihan.
- b. Tersusunnya kartu "Ayo Tebak" yang sesuai untuk suatu mata pelajaran dan dan kartu "Aku Anak Indonesia" yang sesuai dengan karakter yang lebih diprioritaskan.

- c. Tersusunnya pedoman penggunaan permainan monopoli Indonesia
- d. Tersusunnya media pendukung pembelajaran permainan monopoli Indonesia, yaitu bidak, sertifikat property, dan dadu
- e. Sertifikat pelatihan bukti keikutsertaan yang digunakan untuk pengusulan kepangkatan dan sertifikasi.
- f. Draft artikel untuk dipublikasikan pada jurnal Pengabdian pada Masyarakat tidak terakreditasi.

### **Manfaat Kegiatan Pengabdian**

Kegiatan ini akan bermanfaat bagi guru-guru SD di Kecamatan Sukun Kota Malang, bagi Perguruan tinggi dan bagi pemerintah daerah khususnya dinas Pendidikan Kota Malang. Adapun manfaat yang dapat dicapai adalah sebagai berikut.

- a. Manfaat bagi guru
  - 1) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru-guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan, khususnya permainan monopoli yang berciri khas Indonesia.
  - 2) Meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis permainan.
  - 3) Menambah wawasan guru mengenai inovasi dan kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran.
  - 4) Menambah wawasan guru mengenai keunggulan dan kelemahan pembelajaran berbasis permainan, sehingga guru dapat mengantisipasi kelemahannya dan mengembangkan keunggulannya untuk meningkatkan potensi peserta didik.
  - 5) Menjadi inspirasi atau ide guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis permainan lainnya.
- b. Manfaat bagi perguruan tinggi
  - 1) Meningkatkan tanggung jawab profesionalisme dosen melalui pengabdian masyarakat.
  - 2) Menjadi sarana untuk mendiseminasikan hasil-hasil penelitian dosen, khususnya penelitian di sekolah dasar.
  - 3) Meningkatkan kerjasama secara berkelanjutan antara Universitas Kanjuruhan Malang dengan sekolah dasar yang berada di wilayah Kecamatan Sukun Kota Malang dan Dinas Pendidikan Kota Malang.

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **Kerangka Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru-guru SDN Tanjungrejo 3



Malang dan beberapa sekolah di sekitarnya, kerangka pemecahan masalah dan solusi yang ditawarkan diuraikan secara ringkas berikut ini.

Tabel 1. Kerangka Pemecahan Masalah

<b>No</b>	<b>Permasalahan</b>	<b>Metode Pendekatan</b>	<b>Solusi yang Ditawarkan</b>	<b>Partisipasi Mitra</b>
1.	Pengetahuan tentang model-model pembelajaran inovatif masih kurang.	Pelatihan dan pemodelan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelatihan mengenai model-model pembelajaran inovatif.</li> <li>- Peyajian model pelaksanaan pembelajaran inovatif di SD.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan tempat/ruang pelatihan.</li> <li>- Menyediakan peralatan penunjang (LCD)</li> </ul>
2.	Pengetahuan tentang permainan tradisional cukup memadai.	Pelatihan dan pendampingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendataan jenis permainan tradisional yang dikenal.</li> <li>- Pengidentifikasian aturan permainan.</li> <li>- Pelatihan dan demonstrasi penggunaan permainan monopoli untuk pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan tempat/ruang untuk pelatihan</li> <li>- Menyediakan peralatan penunjang (LCD)</li> <li>- Menyediakan ATK</li> </ul>
3.	<i>Mindset</i> bahwa pembelajaran harus terjadi di dalam ruang kelas harus diubah.	Pelatihan dan pemodelan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelatihan mengenai metode pembelajaran di luar kelas</li> <li>- Pemodelan pembelajaran di luar kelas dengan menggunakan permainan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan tempat/ruang untuk pelatihan</li> <li>- Menyediakan peserta didik untuk uji coba pembelajaran di luar kelas.</li> </ul>

			monopoli Indonesia.	
4.	Pemahaman dan pengembangan proses pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013 masih terbatas.	Pelatihan dan pendampingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelatihan pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013.</li> <li>- Pendampingan cara mengembangkan pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan tempat/ruang untuk pelatihan</li> <li>- Menyediakan ATK</li> </ul>
5.	Pengetahuan dan keterampilan mengembangkan pembelajaran berbasis permainan masih belum ada.	Pelatihan, pendampingan, dan lokakarya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelatihan mengenai konsep pembelajaran berbasis permainan.</li> <li>- Lokakarya pembuatan media permainan monopoli Indonesia.</li> <li>- Pendampingan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan tempat/ruang untuk pelatihan.</li> <li>- Menyediakan peserta didik untuk uji coba pembelajaran di luar kelas.</li> </ul>

### **Prosedur Penyelesaian Masalah**

Langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang ada diuraikan sebagai berikut:

- a. Koordinasi dan sinkronisasi jadwal dan tempat pelatihan serta pemantapan materi pelatihan, pendampingan, dan lokakarya. Koordinasi jadwal dan tempat pelatihan bertujuan untuk menghindari pelaksanaan pelatihan yang bersamaan dengan kegiatan lain di sekolah. Dengan demikian, semua guru yang menjadi peserta pelatihan dan Kepala Sekolah dapat hadir. Sinkronisasi materi dan pemantapan materi pelatihan didasarkan pada hasil analisis kebutuhan peserta yang diperoleh melalui tanya jawab (diskusi) dengan melibatkan perwakilan kepala Sekolah dan guru-guru SD. Dengan demikian materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta dan pelatihan berjalan efektif.
- b. Pelatihan dimaksudkan untuk mengenalkan berbagai model pembelajaran, inovatif yang dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai Kurikulum 2013, metode pembelajaran di luar kelas, dan konsep pembelajaran berbasis permainan.
- c. Pemodelan adalah memberikan contoh cara melaksanakan pembelajaran berbasis permainan. Pemodelan dapat dilakukan menerapkan pembelajaran berbasis permainan monopoli terhadap peserta didik SDN Tanjungrejo 3 Malang atau melaksanakan pembelajaran berbasis permainan monopoli terhadap guru (peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat).
- d. Pendampingan dan lokakarya dilakukan dalam pembuatan media permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan monopoli Indonesia, yaitu pembuatan soal yang akan dikemas dalam Kartu "Ayo Tebak" dan pembuatan soal atau perintah yang akan dikemas dalam Kartu "Aku Anak Indonesia". Pendampingan juga dilakukan dalam proses pembuatan bidak dan dadu.
- e. Pendampingan secara lebih intensif dilakukan dengan cara mendampingi guru melaksanakan pembelajaran berbasis permainan,

Untuk mendukung kegiatan ini, dilakukan kerjasama dengan beberapa sekolah dasar di wilayah Kecamatan Sukun Kota Malang yang dalam satu gugus dengan SDN Tanjungrejo 3 Malang.

## **KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI**

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Kanjuruhan Malang mempunyai visi dan misi sebagai pusat pengembangan ilmu teknologi dan pusat pembinaan peningkatan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan peran LPPM Universitas Kanjuruhan Malang dalam upaya peningkatan

pendapatan dan penghasilan masyarakat melalui kegiatan-kegiatan berikut ini.

- a. Hibah KKN PPM, 2007, Pembinaan Industri Kecil dengan Menumbuhkembangkan Industri Rumah Tangga yang Dilaksanakan di Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.
- b. Hibah KKN PPM, 2009, Pembinaan Petani Perempuan Pada Usaha Bibit Sayur Ekspor Di Lahan Kering Rawan Miskin dengan Menggunakan Irigasi Tetes Sederhana di Kecamatan Donomulyo Kabupaten Malang.
- c. Program Penerapan Iptek, 2009, Pemanfaatan Limbah Peternakan Sapi Potong sebagai Penghasil Biogas dan Pupuk Organik Untuk Meningkatkan Pendapatan Petani Peternak di Desa Banjarejo Kecamatan Donomulyo Kabupaten Malang.
- d. Hibah KKN PPM, 2012, Menumbuhkembangkan Jiwa kewirausahaan Masyarakat Miskin Pegunungan Kapur Malang Selatan dengan Tiwul sebagai Produk Komersial Unggulan.
- e. Hibah KKN PPM, 2013, Potensi Desa Poncokusumo sebagai Desa Agrowisata.
- f. Tahun 2014 LPPM Unikama mendapatkan dana hibah Dikti untuk IbM sebanyak 9 judul dan IbW hanya 1 judul pengabdian kepada masyarakat.
- g. Tahun 2015 LPPM Unikama mendapatkan dana hibah Dikti untuk IbM sebanyak 11 judul dan IbW 3 judul pengabdian kepada masyarakat.
- h. Tahun 2016 LPPM Unikama mendapatkan dana hibah Dikti untuk IbM sebanyak 13 judul dan IbW 3 judul pengabdian kepada masyarakat.
- i. Tahun 2017 LPPM Unikama mendapatkan dana hibah Dikti untuk IbM sebanyak 8 judul dan IbW 4 judul pengabdian kepada masyarakat.

Berkaitan dengan pengabdian masyarakat yang diusulkan yakni Pengembangan Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Indonesia bagi Guru SD yang dilaksanakan di SDN Tanjungrejo 3 Malang, mitra pengabdian membutuhkan tenaga dosen yang berkecimpung dalam dunia pembelajaran terutama pembelajaran berbasis permainan dan pembelajaran di sekolah dasar. Dua dosen yang dimaksud adalah Dra. Rahaju, S.Pd. M.Pd. dan Dr. Dwi Fita Heriyawati, S.Pd., M. Pd.

Dra. Rahaju, S.Pd., M. Pd., adalah dosen Program Studi PGSD Universitas Kanjuruhan Malang yang memiliki kualifikasi Pendidikan Matematika dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil-hasil penelitiannya berkaitan dengan strategi pembelajaran dan akhir-akhir ini menekuni pada pembelajaran berbasis permainan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat difokuskan pada bidang strategi dan media pembelajaran, terutama untuk pembelajaran di sekolah dasar. Beberapa

kali beliau diminta menjadi narasumber untuk pelatihan pembelajaran berbasis permainan baik di wilayah kabupaten maupun kota Malang.

Dr. Dwi Fita Heriyawati, S.Pd., M. Pd. berpengalaman dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat di wilayah Kabupaten Malang dan Kota Malang. Beliau berpengalaman sebagai pembicara pada berbagai seminar baik nasional maupun internasional. Beliau juga memiliki pengalaman sebagai ketua pengabdian pada masyarakat yang terkait dengan pelatihan pembuatan Web dan pembuatan media online, pembuatan media pembelajaran, pelatihan pembuatan penelitian tindakan kelas serta memiliki pengalaman sebagai tim pelaksana KKN dengan program peningkatan potensi dan kemandirian Masyarakat di wilayah kabupaten Malang sejak tahun 2012-sekarang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tim pengabdian telah melaksanakan pengabdian pada masyarakat di SDN Tanjungrejo 3 Malang, dengan memberikan pelatihan "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Monopoli". Adapun tujuan dari pelatihan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan guru-guru Sekolah Dasar dalam pembuatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dengan terlaksananya kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli Indonesia ini dapat diambil beberapa hasil yang dipaparkan sebagai berikut:

- a. Peserta pelatihan yang dalam hal ini adalah guru-guru Sekolah Dasar di wilayah Kecamatan Sukun Kota Malang sangat antusias mengikuti jalannya acara pelatihan tersebut. Mereka berperan aktif dengan mengajukan berbagai pertanyaan terkait pemaparan materi media monopoli Indonesia yang disampaikan oleh tim pengabdian. Selain itu Bapak/Ibu guru juga berperan aktif untuk mempraktekkan secara langsung penggunaan media monopoli Indonesia sebagai media pembelajaran untuk anak Sekolah Dasar. Para guru dan Kepala sekolah menghendaki adanya kegiatan lanjutan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Dengan adanya peran aktif peserta pelatihan, peserta menjadi lebih memahami penggunaan monopoli Indonesia sebagai media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar. Peserta pelatihan merasa tertantang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif lagi sebagai pengembangan media pembelajaran. Diharapkan di kemudian hari tim pelatih juga lebih aktif lagi dalam melakukan pelatihan-pelatihan yang sejenis.

- c. Para peserta pelatihan juga menyampaikan bahwa cara penyampaian yang dilakukan oleh tim pengabdian cukup inovatif dan menarik. Disamping itu pemaparan materi juga dilakukan dengan cukup jelas dan menyenangkan, sehingga materi pelatihan pengembangan pembelajaran berbasis monopoli Indonesia yang disampaikan kepada peserta dapat dipahami dengan mudah.
- d. Tim pengabdian juga memberikan cara dan kiat-kiat membuat media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar. Selain itu tim pengabdian juga memberikan kesempatan secara langsung kepada peserta pelatihan untuk mempraktekkan penggunaan monopoli Indonesia dalam proses pembelajaran dengan cara memberi contoh dan praktik langsung penggunaan media monopoli Indonesia.
- e. Peserta juga memahami berbagai macam cara menentukan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar. Dengan penentuan media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan proses belajar mengajar di kelas akan semakin bermakna dan menyenangkan. Penyampaian materi pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa Sekolah Dasar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Terkait dengan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilaksanakan pada Guru-guru Sekolah Dasar di SDN Tanjungrejo 3 Kota Malang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Kegiatan pelatihan pengembangan pembelajaran dan workshop pendampingan pelaksanaan pembelajaran menggunakan monopoli Indonesia berjalan lancar tanpa kendala dan masalah yang berarti.
- b. Guru-guru Sekolah Dasar sangatlah mengapresiasi kegiatan pelatihan pengembangan pembelajaran berbasis monopoli ini. Mereka sangat antusias mengikuti jalannya pelatihan dan mempraktekkan penggunaan media monopoli Indonesia untuk proses belajar mengajar pada siswa sekolah dasar.
- c. Pelatihan pengembangan pembelajaran berbasis monopoli ini mampu menginspirasi guru-guru Sekolah Dasar dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya para guru juga tertarik untuk mengkreasikan pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

- d. Para guru Sekolah Dasar mendapatkan ide baru dalam pengembangan media pembelajaran yang mudah namun menarik dan menyenangkan untuk diterapkan selama proses belajar mengajar. Mereka juga menghendaki diadakannya pelatihan lanjutan untuk pembuatan media pembelajaran maupun pelatihan-pelatihan yang mampu mengembangkan keilmuan dan memberikan ketrampilan tambahan bagi para guru untuk diterapkan di dalam proses pengajaran untuk siswa Sekolah Dasar.
- e. Para guru dan Kepala Sekolah menghendaki adanya kerjasama untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar.

### **Saran**

Adapun saran yang bisa disampaikan oleh tim pengabdian dalam pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Pelatihan ini hanya terbatas pada guru-guru SDN Tanjungrejo 3 dan perwakilan dari beberapa guru SD disekitar SDN Tanjungrejo 3 Kecamatan Sukun Kota Malang yang terdiri dari 7 Sekolah Dasar. Dengan jumlah total peserta adalah 17 orang. Untuk dimasa yang akan datang diharapkan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bisa mencakup jumlah peserta yang lebih banyak lagi, sehingga kegiatan pengabdian pada masyarakat lebih bermanfaat lagi bagi khalayak yang lebih luas.
2. Alokasi waktu penyelenggaraan pelatihan, workshop dan pendampingan pengembangan pembelajaran perlu ditambah untuk lebih memantapkan pemahaman guru-guru terhadap materi pengembangan pembelajaran yang disampaikan. Para guru juga diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sehingga suasana belajar menjadi lebih santai dan menyenangkan namun tidak mengurangi makna dari pembelajaran itu sendiri.
3. Untuk di masa yang akan datang kegiatan pelatihan untuk meningkatkan profesionalisme guru dan kualitas belajar mengajar bisa diatur dan dilaksanakan pada waktu liburan sekolah sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah, dan para guru bisa lebih fokus lagi mengikuti kegiatan pelatihan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian.
4. Memberi kesempatan pada guru-guru sekolah dasar untuk mengikuti

Diklat yang berkaitan dengan Kependidikan Pembelajaran di sekolah dasar sebagai sarana untuk menambah wawasan guru dan peningkatan kualitas pembelajaran.

5. Perlu dilakukan kerjasama dengan dinas pendidikan maupun perguruan tinggi dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar serta meningkatkan profesionalisme guru sekolah dasar.

## REFERENSI

- Atik, K. M. (2019). PELATIHAN PEMBUATAN DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA GURU DI PPT NUR INSANI SURABAYA. *Journal Community Development and Society*.  
<https://doi.org/10.25139/cds.v1i2.1810>
- Heriyawati, D., & Sulistyono, T. (2016). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa pada Guru-guru SD dan Tk Kecamatan Sukun Malang. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(1), 1–7.
- Indriani. (2016). Mendikbud: Pendidikan Karakter Harus Dominan dalam Pendidikan Dasar. *Antara News*.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Li, M., & Tsai, C. (2013). Game-Based Learning in Science Education: A Review of Relevant Research. In *Journal of Science Education and Technology*. <https://doi.org/10.1007/s10956-013-9436-x>
- Rahaju, R., & Hartono, S. (2016). Pembelajaran Operasi Pecahan dengan Kartu Domino Pintar. *JIPMat*, 1(2).
- Rahaju, R., & Hartono, S. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2).
- Semiawan, C. (2008). Belajar dan pembelajaran prasekolah dan sekolah dasar. *Jakarta: Indeks*.
- Vera, A. (2012). Metode mengajar anak di luar kelas (outdoor study). *Yogyakarta: Divapress*.