

No. Daftar FPIPS: 3505/UN40.F2.2/PT/2022

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH**

(Penelitian Tindakan Kelas X MIPA 6 SMA Negeri 9 Bandung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sejarah



Oleh :

Dian Dwiyanti

NIM 1506686

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG**

2022

**PENGUNAAN MEDIA MONOPOLI SEJARAH (MOSEDO) UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X MIPA 6 SMA Negeri 9 Bandung)

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

©Dian Dwiyanti 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
**Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa ijin dan penulis**

LEMBAR PENGESAHAN

Dian Dwiyanti

**PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI SEJARAH (MOSEDO) UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X MIPA 6 SMA Negeri 9 Bandung)

Untuk Memenuhi Ujian Sidang Skripsi

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

Pembimbing I

Dr. Erlina Wiyanarti, M.Pd

NIP. 196207181986012001

Pembimbing II

Dr. Murdiah Winarti, M.Hum

NIP. 196005291987032002

Mengetahui:

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI

Dr. Murdiah Winarti, M.Hum

NIP. 196005291987032002

ABSTRACT

This research was motivated by the findings of the learning conditions of class X IPA 6 SMA Negeri 9 Bandung which showed the low curiosity character of students. Low student curiosity can be seen from the lack of students' willingness to ask questions, answer questions, and do information excavation. The researcher used the Class Action Research method by adopting the Kemmis and Mc Taggart models. This model design has several stages, namely planning, implementation, observation, and reflection as improvements for the next cycle. Data collection techniques used are through observation, interviews and documentation studies. Meanwhile, data collection tools used are interview guides, observation guidelines and field notes. Based on the results of the study, the scores of each group and each indicator of understanding the character of students' curiosity increased in each cycle. The character of students' curiosity in cycle I which was at a percentage of 55% increased by 15% in cycle II to 70%. Furthermore, it experienced an increase back in cycle III by 23.33% because the percentage score became 93.33%. This shows a significant increase in the use of the Indonesian Historical Monopoly (Mosedo) media to increase the character of students' curiosity in history learning. The increase can be seen from the enthusiasm of students in learning and the willingness of students to ask, answer or express their opinions. Students are also seen digging for information from various sources to satisfy their curiosity about the lesson being studied.

Keywords: *Class action research; curiosity; monopoly media*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan kondisi pembelajaran siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 9 Bandung yang menunjukkan rendahnya karakter rasa ingin tahu siswa. Rasa ingin tahu siswa yang rendah dapat dilihat dari kurangnya kemauan siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan melakukan penggalian informasi. Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan mengadopsi model Kemmis dan Mc Taggart. Desain model ini memiliki beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sebagai perbaikan untuk siklus selanjutnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi, wawancara serta studi dokumentasi. Sementara, alat pengumpulan data yang digunakan yaitu pedoman wawancara, pedoman observasi serta catatan lapangan. Berdasarkan hasil penelitian, perolehan skor setiap kelompok dan setiap indikator pemahaman karakter rasa ingin tahu siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Karakter rasa ingin tahu siswa pada siklus I yang berada pada persentase 55% mengalami peningkatan sebesar 15% pada siklus II menjadi 70%. Selanjutnya, mengalami peningkatan kembali pada siklus III sebesar 23,33% karena persentase skor menjadi 93,33%. Hal tersebut menunjukkan kenaikan signifikan penggunaan media Monopoli Sejarah Indonesia (Mosedo) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Peningkatan dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam pembelajaran serta kemauan siswa untuk bertanya, menjawab ataupun menyampaikan pendapatnya. Siswa juga terlihat menggali informasi dari berbagai sumber untuk memuaskan rasa ingin tahunya terhadap pelajaran yang sedang dipelajari.

Kata Kunci: Media monopoli; rasa ingin tahu; penelitian tindakan kelas

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	
KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR DIAGRAM.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Pembelajaran Sejarah	10
2.2 Media Pembelajaran.....	12
2.3 Media Pembelajaran Monopoli	19
2.4 Karakter Rasa Ingin Tahu	23
2.5 Penggunaan Media Monopoli untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa	28
2.6 Penelitian Terdahulu	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Lokasi dan subjek Penelitian.....	32
3.2 Metode Penelitian.....	33
3.3 Desain Penelitian	35

3.4. Fokus Penelitian	39
3.4.1 Media Monopoli Sejarah	39
3.4.2 Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa	41
3.5 Instrumen Penelitian	43
3.6 Teknik Pengumpulan Data	45
3.7 Pengolahan dan Validasi Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Hasil Penelitian	50
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah dan Kelas Yang Diteliti	50
4.1.2 Deskripsi Observasi Pra-penelitian	52
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penggunaan Media Monopoli Sejarah Indonesia untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	55
4.2.1 Deskripsi Siklus I Tindakan I	55
4.2.2 Deskripsi Siklus II Tindakan II	79
4.2.3 Deskripsi Siklus III Tindakan III	103
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	127
4.3.1 Merencanakan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Monopoli Sejarah Indonesia	128
4.3.2 Melaksanakan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Monopoli Sejarah Indonesia	131
4.3.3 Pemaparan Mengenai Peningkatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Menggunakan Media Monopoli Sejarah Indonesia	135
4.3.4 Pemaparan Mengenai Upaya Guru di dalam Mengatasi Kendala – Kendala Yang Terjadi	149
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	152
5.1 Kesimpulan	152
5.2 Implikasi	154

5.3 Rekomendasi.....	155
DAFTAR PUSTAKA.....	156

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Achsin, R. (1986). *Media Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad, R. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Shardjono & Supardi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat kurikulum. (2010). *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Barkley, E., dkk. (2012). *Collaborative Learning Techniques*. Bandung: Nusa Media.
- Budiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Bundu, P. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Darwanto. (2007). *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV Mitra Karya.
- Fatkhurrohman, P. dan Sutikno. (2009). *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.

- Hasan, A, dkk. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan, S. (2012). *Pendidikan Sejarah Indonesia: Isu dalam Ide dan Pembelajaran*. Bandung: Rizqi Press.
- Kemendiknas, (2011). *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Kurikulum Perbukuan.
- Komalasari, K. (2011) *Media Pembelajaran IPS*. Bandung: Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Komara, E. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas dan Peningkatan Profesionalitas Guru*. Bandung: Refika Aditama.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kurniawan, S. (2013). *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya Secara Terpadu Di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, Dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putra, N. (2014). *Penelitian Tindakan*. Bandung: Rosda.
- Sadiman, A, S., dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sahlan, A dan Teguh, P. (2012). *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. dan Rivai A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Buku Seru.

- Sutikno, M. S. (2009). *Belajar dan Pembelajaran “Upaya kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil”*. Bandung: Prospect.
- Widja, I. (1989). *Dasar-dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.
- Wineburg, S. (2001). *Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan Mengajarkan Masa Lalu*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Wiriaatmadja, R. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiriaatmadja, R. (2012). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wiyani, N.A., (2012). *Save Our Children from School Bullying*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Zuriah, N. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori – Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sumber Jurnal

- Hasan, S.H., (2012). Pendidikan Sejarah untuk Memperkuat Karakter: *Jurnal Pendidikan Sejarah Paramita*, 22 (1), hlm.81-95.
- Ismaun (2001). Paradigma Pendidikan Sejarah yang Terarah dan Bermakna: *Historia Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4 (2), hlm. 106.
- Kaimuddin. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Dinamika Ilmu*. 14 (1), 47-64
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Sipatahoenan*. 4 (1), 17-26
- Mulyadi, M. (2011). Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*. 15 (1), 131-132
- Novalita, R., (2014). Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Melalui Implementasi Strategi Pembelajaran. *Lentera*, 14 (2), 2.
- Nurkamilah, M. (2017). Upaya Peningkatan Keingintahuan Matematis Siswa menggunakan Guided Discovery Learning Setting Kolaboratif. *Jurnal Theorems*. 2 (1), 51 – 63
- Puspitasari, M.T., Santoso, S., & Muchsini, B. (2015). Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Akuntansi melalui Kontekstual

dengan Metode Snowball Throwing pada Siswa SMK Muhammadiyah 3 Gemolong. *Jurnal Tata Arta*, 1 (1), 51-59.

Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. *Jurnal Equilibrium*, 5, 40-57.

Suprpto, A. (2013). Permainan Monopoli sebagai Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, No. 01/Tahun XVII/Mei 2013

Susanto, A. (2012). Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*. 1 (1), 14-16.

Zusrotin. (2017). Implementasi Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pawiyatan*. 24 (2), 76-86

Sumber Skripsi, Thesis dan Disertasi

Nurani, G. (2015). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah melalui Metode Diskusi Tipe TTW (Think-talk-write). Skripsi. Bandung : Tidak diterbitkan

Nuzulurrochmah. (2013). *Pengembangan Karakter Siswa melalui Pembelajaran Sejarah di SMA Purwokerto*. (Skripsi). Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Semarang

Oktavioni, W. (2017). *Meningkatkan Rasa InginTahu Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Model Discovery Learning di Kelas V SD Negeri 186/I Sridadi*. (Skripsi). Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Jambi, Jambi

Rufayda, I. (2013). *Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI Attaraqie Kota Malang*. (Skripsi). Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang

Suhendrianto. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec Wlingi Kab Blitar*. (Tesis). Program Magister Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah, Sekolah Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang

Penelitian Terdahulu dan Sumber Internet

Agung, L.S (2012). *Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah SMA Berbasis Pendidikan Karakter di Solo Raya*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. 18 (4). [Online]. Diakses dari

<http://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/viewFile/98/95>

diakses pada 5 maret 2017

Sari, A. (2016). Mengembangkan Rasa Ingin Tahu dalam Pembelajaran Matematika melalui Penemuan Terbimbing Setting TPS. *Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika* (hal 373-382). November 2016.

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id> diakses pada 01 Oktober 2018