

Peran Media Monopoli dalam Membentuk Karakter Kerja Keras Siswa Kelas X pada Pembelajaran PPKn di SMAS Tamansiswa Mojokerto

Putresa Eka Irmandini¹, Suhari²

^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: putresaeka@gmail.com¹, suhari@unipasby.ac.id²

Article History:

Received: 04 April 2025

Revised: 19 Mei 2025

Accepted: 26 Mei 2025

Keywords:

Media Pembelajaran,
Karakter Kerja Keras,
Pembelajaran PPKn

Abstract: Menurunnya karakter kerja keras siswa, seperti kurangnya motivasi dan ketidakmampuan untuk mengatasi rintangan, menjadi perhatian dalam dunia pendidikan. Media Monopoli menjadi solusi efektif melalui pembelajaran PPKn yang tidak hanya menekankan pada nilai-nilai moral, tetapi juga mengajak siswa untuk tekun, ulet, teliti, disiplin, pantang menyerah, dan bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran media monopoli dalam membentuk karakter kerja keras siswa kelas X pada pembelajaran PPKn di SMAS Tamansiswa Mojokerto. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan siswa kelas X-8 dan guru PPKn di SMAS Tamansiswa Mojokerto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Monopoli berperan dalam membentuk karakter kerja keras siswa yang ditunjukkan dengan terlaksananya indikator-indikator kerja keras yaitu adanya pertanyaan dan aturan yang tertera pada media monopoli membuat siswa lebih tekun, teliti dan pantang menyerah ketika menjawab pertanyaan dan melakukan permainan monopoli dengan mengikuti aturan yang berlaku; siswa datang lebih awal karena antusias dengan media yang belum pernah dimainkan pada saat pembelajaran; siswa berusaha menjawab pertanyaan dengan baik melalui diskusi kelompok.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan membentuk karakter generasi muda. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai “usaha sadar dan sistematis untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.” Tujuan utamanya untuk membekali individu terutama peserta didik dengan keterampilan yang diperlukan untuk pedoman tuntutan kehidupan pribadi mereka, serta tuntutan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara (Ujud dkk., 2023). Pada akhirnya, pendidikan bertujuan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) berkualitas serta memiliki

karakter kuat, pengetahuan, dan kemampuan untuk beradaptasi secara efektif dengan lingkungan yang beragam. Dengan demikian, pendidikan bukan sekadar transfer pengetahuan saja, namun juga mencakup penanaman nilai-nilai (Yunarti, 2017). Pembelajaran pada dasarnya, proses interaktif antara pendidik dan siswa, yang menggabungkan berbagai bahan ajar (Salamah, 2022). Di antara materi- materi tersebut, sumber informasi memainkan peran penting dalam pengalaman belajar. Namun, akses yang tidak memadai terhadap sumber-sumber informasi dapat secara signifikan menghambat pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Oleh karena itu, pentingnya media pembelajaran yang efektif sebagai alat yang dapat meningkatkan dan mendukung proses belajar mengajar (Firmadani, 2020).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media pembelajaran adalah “alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran.” Istilah “media” berasal dari kata Latin “*medium*” diterjemahkan sebagai “perantara” atau “pengantar.” Sehingga media pembelajaran mencakup semua sumber daya yang memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Jika digunakan secara efektif, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar dan mengarah pada peningkatan hasil belajar seseorang (Ramli, 2019). Media pembelajaran berfungsi sebagai saluran vital yang memfasilitasi transfer informasi antara pengirim pesan dan penerima pesan (Moto, 2019). Menurut (Saleh dkk., 2023), ada beberapa kategori media pembelajaran: 1) Media pendengaran, memanfaatkan suara untuk mengkomunikasikan informasi; 2) Media visual, menggunakan gambar untuk menyajikan konten pendidikan kepada siswa; dan 3) Media audiovisual, yang mengintegrasikan elemen visual dan pendengaran untuk meningkatkan pembelajaran.

Media pembelajaran seharusnya terdiri dari dua elemen penting. Pertama, perangkat lunak yang merujuk pada suatu informasi yang terkandung pada media pembelajaran tersebut. Kedua, perangkat keras yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan tersebut (Pagarra dkk., 2022). Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media bahan (*materials*) yaitu alat peraga berupa permainan monopoli. Permainan monopoli merupakan permainan papan melibatkan strategi, keberuntungan dan pengetahuan ekonomi. Salah satu bentuk inovasi dalam media pembelajaran adalah penggunaan permainan sebagai sarana edukasi seperti permainan monopoli. Media pembelajaran monopoli adalah salah satu jenis media yang telah dimodifikasi dan diadaptasi, dirancang khusus untuk menciptakan suatu pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Sihotang, 2022). Dalam konteks ini, media pembelajaran monopoli berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa (Parsianti dkk., 2020). Media pembelajaran berbasis monopoli sebagai media pembelajaran yang menyajikan situasi dan tantangan yang menuntut siswa untuk berusaha keras, sungguh-sungguh dan berpikir strategis (Septianingrum dkk., 2019).

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang memudahkan belajar siswa dan tidak hanya melibatkan lingkungan yang digunakan, tetapi juga metode, media, dan perangkat yang digunakan untuk menyampaikan informasi (Wulandari dkk., 2023). Melalui proses pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh proses pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi juga berkesempatan dalam mengembangkan nilai- nilai karakter, sikap, dan perilaku yang akan membentuk kepribadiannya (Dewi dkk., 2021). Nilai karakter merupakan prinsip moral dan etika yang menjadi dasar perilaku manusia. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional dan Kebudayaan (Widyatama & Suhari, 2023), termuat 18 nilai yang harus dikembangkan yaitu: Religius; Jujur; Disiplin; Toleransi; Kerja Keras; Kreatif; Mandiri; Demokratis; Rasa Ingin Tahu; Menghargai; Komunikatif; Cinta Damai; Gemar Membaca; Peduli Lingkungan; Peduli Sosial; Tanggungjawab; Semangat Kebangsaan; Cinta Tanah Air. Pengembangan nilai karakter dapat dicapai melalui pendidikan kewarganegaraan.

Pendidikan kewarganegaraan memberikan landasan kokoh untuk memahami betapa pentingnya mempromosikan kerja keras, tanggung jawab, dan disiplin serta kesederhanaan (Mulianingsih & Zaman; Putra dkk., 2024). Di Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ini memiliki peran besar dalam pengembangan karakter siswa. Dalam proses pembelajaran PPKn, siswa diarahkan berpikir kritis, partisipatif berdiskusi, dan berpartisipasi aktif. Pendekatan ini membantu peserta didik mengasah karakter kerja keras, dengan penekanan pada pendidikan moral mencakup sikap disiplin, etos kerja tinggi serta bertanggung jawab (Mahendra dkk., 2023).

Kerja keras adalah pola pikir yang teguh yang diwujudkan seorang individu, yang ditandai dengan tingkat motivasi dan antusiasme yang tinggi (Kholillah dkk, 2021). Seperti didefinisikan oleh Kementerian Pendidikan Nasional, kerja keras merupakan dedikasi untuk mengatasi tantangan dalam belajar dan berusaha keras menyelesaikan tugas dengan baik. Sehingga dapat disimpulkan kerja keras merupakan wujud kualitas fundamental yang memungkinkan seseorang untuk mengejar tujuan mereka dengan tekad dan kesungguhan. Adapun tujuan dari kerja keras yaitu: 1) Membentuk sikap ulet dan gigih siswa dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan; 2) Membentuk ketelitian siswa dalam mengerjakan tugas; 3) Menumbuhkan sikap disiplin siswa mengelola waktu dengan efektif; 4) Menumbuhkan sikap tanggung jawab siswa atas pekerjaan yang diberikan; 5) Membantu siswa mengatasi hambatan dan tantangan yang ditemui saat pembelajaran (Yuniarti, 2020). Karakter kerja keras memerlukan suatu indikator yang dapat digunakan sebagai acuan. Indikator adalah ukuran atau kriteria yang digunakan menilai atau mengukur fenomena, variabel, atau konsep tertentu. Berikut indikator karakter kerja keras: 1) Tekun dan Ulet; 2) Disiplin waktu dan mengikuti aturan permainan dengan baik; 3) Teliti mengerjakan soal serta aturan permainan; 4) Pantang menyerah; 5) Bertanggungjawab pada tugas yang diberikan (Lasmita, 2020).

Karakter kerja keras penting dalam pembelajaran karena dapat menunjang keberhasilan peserta didik, namun kenyataannya karakter kerja keras juga dapat mengalami penurunan seperti, kurangnya motivasi (semangat), ketidakmampuan mengatasi hambatan, kurangnya dorongan dari lingkungan. Hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik kehilangan semangat, kegigihan dan ketekunan dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Fenomena menurunnya karakter kerja keras saat ini menjadi perhatian utama bagi dunia pendidikan (Muslich, 2022). Oleh karena itu, peneliti terdorong menggali mengenai “Peran Media Monopoli dalam Membentuk Karakter Kerja Keras Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran PKN di SMAS Tamansiswa Mojokerto”. Penelitian bertujuan memahami bagaimana penggunaan media Monopoli dapat berperan dalam membentuk sikap kerja keras siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti akan mengidentifikasi aspek-aspek karakter kerja keras siswa, seperti ketekunan, kedisiplinan, dan tanggung jawab, yang bisa dikembangkan melalui permainan Monopoli. Penelitian ini bertujuan mengungkap hambatan-hambatan yang timbul di antara siswa dan guru dalam memanfaatkan media monopoli sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan sikap kerja siswa.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media pembelajaran diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi digunakan untuk menyebarkan pesan atau isi pelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang semuanya berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempercepat proses belajar siswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memperjelas materi yang disampaikan guru, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami informasi. Menurut (Ramli, 2019), penggunaan media yang efektif dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar siswa, sedangkan

(Hasan dkk., 2021) menambahkan bahwa media berfungsi menstimulus siswa agar termotivasi dan mampu berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara aktif.

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Menurut (Zahwa & Syafi'i, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran, yang dapat menyajikan informasi secara visual, audio, atau interaktif, membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut (Rohani, 2020) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai materi yang disampaikan oleh guru, serta meningkatkan semangat dan interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar. Salah satu jenis media yang cukup efektif dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran monopoli, yang menggabungkan unsur-unsur permainan dengan pembelajaran, menciptakan situasi yang menyenangkan dan mendidik bagi siswa (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Media pembelajaran monopoli, sebagai inovasi dalam pembelajaran, telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Menurut (Parsianti dkk., 2020) menjelaskan bahwa media monopoli yang dimodifikasi dan diadaptasi untuk tujuan edukasi dapat menjadi sarana yang interaktif dan menarik. Media ini membantu siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, berinteraksi dengan teman-teman mereka, dan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam situasi yang menyerupai dunia nyata. Menurut (Septianingrum dkk., 2019) menambahkan bahwa media monopoli juga mendorong siswa untuk berusaha keras, berpikir strategis, dan tidak mudah putus asa ketika menghadapi tantangan. Selain itu, media ini juga mengajarkan siswa tentang pentingnya kerja keras dan kerja sama dalam rangka mencapai tujuan, yang sangat penting dalam pembentukan karakter kerja keras pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi peran media monopoli dalam membentuk karakter kerja keras siswa dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif menurut (Sugiyono, 2018) adalah cara penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena secara mendalam tanpa mengubah atau memanipulasi objek yang diteliti. Pendekatan ini berfokus pada pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk menggali informasi lebih rinci tentang peristiwa atau kejadian yang sedang terjadi, serta memberikan gambaran yang lebih jelas tentang suatu fenomena dalam konteks sosial, pendidikan, atau budaya. Subjek penelitian terdiri dari enam siswa kelas X-8 dan dua guru PPKn di SMAS Tamansiswa Mojokerto, yang berlokasi di Jalan Taman Siswa No. 30, Mergelo, Purwotengah, Kecamatan Magersari, Kota Mojokerto, Jawa Timur 61311.

Penelitian memanfaatkan metode pengumpulan data, termasuk observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama pelajaran PPKn yang berfokus pada "pengenalan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari," dengan fokus utama pada pembentukan karakter kerja keras siswa kelas X-8 sebelum dan sesudah penerapan media monopoli. Selain itu, wawancara dilakukan dengan enam siswa kelas X-8 dan dua guru PPKn untuk mengetahui peran media monopoli dalam pembentukan karakter kerja keras siswa. Dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan bahan kualitatif seperti dokumen publik dan pribadi, profil siswa, arsip, dan catatan resmi sekolah, guna mendukung temuan penelitian. Peneliti ini memastikan keabsahan data penelitian dengan memakai metode triangulasi, yang melibatkan triangulasi sumber, waktu, dan teknik. Triangulasi sumber melibatkan verifikasi data dari berbagai pihak, triangulasi waktu memilih waktu yang tepat untuk memperoleh data berkualitas, dan triangulasi teknik yang menggunakan berbagai metode pengumpulan data.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan model analisis data Miles dan Huberman (Sugiyono, 2018) yang terdiri dari empat komponen utama. Langkah yang pertama adalah pengumpulan data, di mana peneliti mengumpulkan informasi melalui berbagai metode seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi, yang menjadi dasar bagi analisis selanjutnya. Setelah data terkumpul, langkah kedua adalah reduksi data, di mana data yang berlebihan atau tidak relevan disaring agar analisis lebih fokus pada informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, dalam langkah penyajian data, data yang telah direduksi akan disajikan dalam bentuk narasi, tabel, atau diagram, yang memudahkan peneliti untuk mengorganisir dan menginterpretasi temuan penelitian. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti menarik makna dari data yang telah dianalisis untuk mampu memberikan jawaban atas permasalahan penelitian dan menginterpretasikan hasil temuan secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menyajikan data yang dikumpulkan selama penelitian lapangan secara langsung, mencakup hasil dari data observasi, wawancara serta dokumentasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti berhasil mengumpulkan data sebagai berikut.



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2024)

Gambar 1. Pembelajaran Menggunakan Media Monopoli

Berdasarkan Gambar 1. dan peneliti melakukan proses observasi untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan peran media monopoli guna membentuk karakter kerja keras pada siswa di SMAS Tamansiswa Mojokerto. Observasi ini dilakukan melalui berbagai aktivitas yang sesuai dengan indikator karakter kerja keras yang telah disusun sebelumnya. Hasil Observasi yang menunjukkan bahwa media monopoli berperan dalam membentuk karakter kerja keras siswa sebagaimana termuat dalam Tabel 1. berikut. Selain itu, peneliti juga melampirkan dokumentasi terkait aktivitas-aktivitas yang ada di SMAS Tamansiswa Mojokerto, lengkap dengan pelaksanaan dan keterangan yang relevan.

Tabel 1. Hasil Observasi

No.	Aktivitas yang diteliti	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa datang tepat waktu dan mempersiapkan alat tulis sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan media monopoli	✓	
2.	Siswa mendengarkan arahan permainan monopoli dengan seksama	✓	

3.	Siswa memastikan kembali aturan permainan dengan teliti	✓
4.	Siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan media monopoli dengan sungguh-sungguh	✓
5.	Siswa menjawab soal pada permainan monopoli dengan baik	✓
6.	Siswa merencanakan strategi permainan monopoli dengan melakukan diskusi kelompok dengan baik	✓
7.	Siswa fokus dan pantang menyerah saat menghadapi hambatan	✓
8.	Siswa mencari solusi dari kendala yang dihadapi dengan mendengarkan pendapat satu sama lain	✓
9.	Siswa melaksanakan permainan dengan bergantian	✓
10.	Siswa bertanggungjawab menjawab soal dengan baik	✓

Sumber: Data Olahan Peneliti (2024)

Penggunaan media monopoli sebagai sarana pembelajaran dalam pembentukan karakter kerja keras di kalangan siswa kelas X-8 SMAS Tamansiswa Mojokerto telah menunjukkan hasil yang cukup besar. Namun, seperti halnya metode pembelajaran lainnya, penerapannya menghadapi beberapa kendala saat penerapannya. Untuk menggali lebih dalam penggunaan media monopoli sebagai sarana pembelajaran dalam pembentukan karakter kerja keras siswa, wawancara dilakukan dengan pihak yang terlibat pada proses pembelajaran, baik siswa dan guru. Wawancara bertujuan untuk memahami bagaimana peran media monopoli dalam membentuk karakter kerja keras siswa, aspek karakter kerja keras yang dapat ditingkatkan dalam penggunaan media monopoli, serta menggali kendala yang dihadapi dalam menggunakan media monopoli sebagai alat pembelajaran dalam pembentukan karakter kerja keras. Melalui wawancara ini, diharapkan diperoleh gambaran langsung terkait topik yang ingin diteliti, serta persepsi pihak yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media monopoli:

1. Desfrian Yudi Pratama, siswa kelas X-8: *“Media monopoli membuat saya lebih termotivasi, saya datang lebih awal, mencari pertanyaan relevan, berdiskusi, belajar memahami aturan dan teman sekitar.”*
2. Felita Afni, siswa kelas X-8: *“Media monopoli sangat menyenangkan, saya datang lebih awal agar tau aturan bermain dari awal hingga akhir. Saya mencatat poin penting aturan agar tidak terjadi kesalahan dalam bermain.”*
3. Kayysa Reva Lativah Khanza, siswa kelas X-8: *“Media monopoli membantu teman-teman saya yang pasif menjadi aktif. Adanya kartu pertanyaan dan hambatan membuat saya berpikir dengan serius agar menemukan jawaban tepat. Diskusi dan pemahaman peran penting untuk kekompakan dan mengantisipasi kendala muncul.”*
4. Naysilla Putri Mayrin, siswa kelas X-8: *“Media monopoli membantu saya memahami norma dan penerapannya. Kartu ajaib memotivasi kelompok agar segera mencapai finish. Maka perlu persiapan seperti, mendengarkan aturan dengan seksama, fokus dan melakukan diskusi.”*
5. Reza Dwi Saputra, siswa kelas X-8: *“Media monopoli menciptakan suasana pembelajaran aktif, agar menjawab pertanyaan dengan tepat saya berinisiatif berlatih menjawab pertanyaan di luar jam pelajaran. Kunci menghindari kesalahan bermain yaitu, mendengarkan aturan dengan seksama dan peka terhadap sekitar saat berdiskusi agar tujuan kita sejalan.”*
6. Rokky Farel Altiansyah, siswa kelas X-8: *“Media monopoli membuat saya terlibat interaksi yang intens dengan teman saya. Dengan interaksi yang baik kami dapat memahami peran masing-masing saat permainan. Sehingga komunikasi dan koordinasi terbentuk melalui diskusi agar mencapai tujuan yang sama.”*
7. Ibu Farin Habibillah Ainayah, S.Pd., selaku guru PPKn: *“Penggunaan media monopoli membantu*

siswa memahami tentang ketelitian, kerja sama yang baik dan tanggung jawab. Melalui keterlibatan langsung siswa dapat langsung menerapkan hal tersebut sehingga membantu mengembangkan sikap kerja keras siswa.”

8. Ibu Tutut Sinta Nuriyah, S.Pd., selaku guru PPKn: “Media monopoli meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Diskusi memperkaya pemahaman siswa dan mengembangkan sikap tanggung jawab siswa dalam kelompok. Kedisiplinan mereka seperti, datang tepat waktu dan mempersiapkan alat tulis membantu suasana kelas menjadi kondusif.”

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memainkan peran vital dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Penggunaan media yang tepat meningkatkan motivasi siswa, mempermudah pemahaman materi, dan mempercepat proses belajar. Salah satu jenis media yang kini semakin populer digunakan adalah media pembelajaran monopoli. Media ini menggabungkan konsep permainan dengan pembelajaran yang interaktif, memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain. Melalui penerapan media monopoli, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga dilatih mengembangkan karakter kerja keras, strategi, dan kerja sama yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Pembahasan ini akan mengulas tentang pengertian media pembelajaran, manfaatnya, serta peran media monopoli meningkatkan karakter kerja keras siswa dalam proses pembelajaran.

1. Peran Media Monopoli dalam Membentuk Karakter Kerja Keras Siswa Kelas X di SMAS Tamansiswa Mojokerto

SMAS Tamansiswa Mojokerto adalah sekolah swasta terakreditasi A yang memiliki motto “Hargai Tradisi, Junjung Prestasi”. “Moto ini mencerminkan dedikasi sekolah mengembangkan bakat siswa, yang tidak hanya memprioritaskan keunggulan akademis tetapi juga pengembangan karakter. Penelitian ini mempelajari peran permainan Monopoli sebagai alat pendidikan yang efektif dalam menumbuhkan etos kerja yang kuat di kalangan siswa. Melalui kombinasi observasi, dokumentasi, dan wawancara, peneliti menemukan dampak signifikan dari permainan Monopoli terhadap pengembangan kerja keras pada kalangan siswa di Kelas X-8 di SMAS Tamansiswa Mojokerto. Permainan ini tidak hanya sebagai sumber belajar yang menarik, namun juga sebagai instrumen yang berharga untuk mengembangkan berbagai aspek karakter siswa, sesuai dengan indikator pendidikan yang telah ditetapkan terutama dalam hal ketekunan dan keuletan, disiplin, teliti, pantang menyerah dan bertanggungjawab. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk terlibat aktif dalam proses belajar, yang mendorong mereka untuk menunjukkan sikap kerja keras.

Media monopoli yang sebelumnya belum pernah mereka mainkan, menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi siswa kelas X-8 di SMAS Tamansiswa Mojokerto. Ketidaktahuan ini memicu antusiasme mereka untuk mencoba dan memainkan permainan tersebut. Siswa menunjukkan sikap bersungguh-sungguh dengan ditunjukkan aktivitas siswa pada saat menjawab pertanyaan. Adanya pertanyaan yang dirancang secara strategis dalam media monopoli, tidak hanya menuntut siswa untuk memberikan jawaban, tetapi juga menganalisis dan mengevaluasi informasi yang ada.



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2024)

Gambar 2. Media Monopoli

Seperti Gambar 2. bahwa hal ini mendorong mereka untuk berpikir secara kritis, proses ini melatih siswa untuk menjadi lebih tekun dan berhati-hati dalam berpikir. Pernyataan ini selaras dengan pandangan yang disampaikan Roky Farel Altiansyah dalam wawancara yang dilakukan pada hari Jumat, 29 November 2024 pukul 10.00 WIB, yang mengatakan *“Saya berkomitmen sepenuh hati untuk menggunakan media monopoli ini dalam mengajar. Permainan ini tidak hanya sebagai sarana yang menghibur, namun juga sebagai sarana yang efektif untuk memahami konsep-konsep berkaitan dengan norma-norma sehari-hari. Selain itu, saya menyadari bahwa memahami aturan dengan baik itu penting untuk kelancaran permainan dan agar saya bisa berkontribusi secara efektif dalam diskusi kelompok. Teman kelompok saya mencatat poin-poin penting yang dijelaskan agar bisa merujuk kembali saat bermain”*.



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2024)

Gambar 3. Siswa Mendengarkan Arahan Permainan Monopoli dengan Seksama

Permainan yang belum pernah mereka mainkan sebelumnya, membuat siswa merasa lebih antusias, siswa menunjukkan sikap disiplin waktu dan aturan permainan dengan ditunjukkan aktivitas datang tepat waktu dan mempersiapkan dirinya dengan baik sebelum pelajaran dimulai. Gambar 3. adanya media ini membuat siswa mendengarkan arahan dengan seksama dan mencatat poin-poin penting terutama saat guru menjelaskan aturan dan cara bermain menggunakan media monopoli. Aturan yang terdapat pada media monopoli memicu siswa untuk waspada dan teliti dalam setiap langkah yang mereka ambil. Aktivitas tersebut mencerminkan karakter kerja keras mereka. Pernyataan ini selaras hasil wawancara dengan Desfrian Yudi Pratama pada Selasa, 26 November 2024 pukul 15.30 WIB, yang mengatakan *“Saya berusaha mendengarkan penjelasan dengan seksama dan mencatat poin-poin penting tentang aturan permainan, karena itu dapat membantu saya dan kelompok mengikuti permainan monopoli dengan baik dan sesuai aturan. Saya juga selalu mengecek ulang aturan jika ada keraguan dengan melakukan diskusi”*.



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2024)

Gambar 4. Siswa Menjawab Soal pada Permainan Monopoli dengan Tepat

Seperti Gambar 4. dalam media monopoli terdapat beragam pertanyaan yang dikemas dalam kartu pertanyaan dan kartu hambatan. Siswa yang menunjukkan sikap pantang menyerah dengan ditunjukkan aktivitas di mana siswa yang berusaha menjawab pertanyaan dengan baik dan tepat meskipun mereka menghadapi kesulitan saat menemui pertanyaan yang cukup sulit pada kartu pertanyaan dan kartu hambatan. Dengan menghadapi pertanyaan yang cukup sulit, maka siswa belajar untuk mencari solusi dan berkolaborasi melalui diskusi dengan teman-teman mereka. Tindakan tersebut yang menunjukkan adanya wujud karakter kerja keras siswa kelas X-8 di SMAS Tamansiswa Mojokerto. Uraian tersebut masih selaras dengan hasil wawancara Reza Dwi Pratama pada Selasa, 26 November 2024 pukul 14.50, yang mana mengatakan *“Bagi saya, mendengarkan pendapat teman atau berdiskusi dengan teman sebaya saat menghadapi soal yang sulit sangat membantu. Dengan mendengar pendapat mereka, saya bisa mendapatkan ide baru atau cara yang berbeda untuk menyelesaikan soal tersebut. Karena mereka memiliki pandangan yang berbeda dengan saya sehingga hal tersebut mencari corak tersendiri bagi saya dan anggota saya”*.



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2024)

Gambar 5. Siswa Bergiliran Memainkan Permainan Monopoli

Dalam permainan monopoli, siswa yang menunjukkan adanya sikap bertanggung jawab dengan ditunjukkan aktivitas menjawab pertanyaan dengan baik dan tepat, serta melaksanakan permainan dengan mematuhi aturan dan batas waktu yang telah ditetapkan seperti Gambar 5. Selain itu, siswa yang mengarahkan teman-teman dalam diskusi, dan memastikan bahwa setiap anggota

kelompok bergiliran untuk memainkan permainan dan berkontribusi. Dari beberapa tindakan yang telah diuraikan oleh peneliti yang didapat dari hasil proses pengumpulan data yang menunjukkan adanya peran media monopoli dalam membentuk karakter kerja keras siswa kelas X-8 di SMAS Tamansiswa Mojokerto.

2. Aspek-aspek Karakter Kerja Keras yang Dapat Ditingkatkan Melalui Penggunaan Media Monopoli

Penggunaan media monopoli pada proses pembelajaran PPKn efektif dalam meningkatkan berbagai aspek karakter kerja keras siswa. Siswa kelas X-8 di SMAS Tamansiswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam menjawab suatu pertanyaan pada media monopoli dan menunjukkan keseriusan dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan kedisiplinan waktu dan aturan dengan datang lebih awal dan tidak terburu-buru menjawab pertanyaan dalam permainan monopoli, sehingga mereka dapat memberikan jawaban yang tepat. Melalui media tersebut siswa dapat mengembangkan sikap disiplin waktu dan aturan.

Selain itu, siswa kelas X-8 di SMAS Tamansiswa selalu memeriksa langkah-langkah melalui catatan mereka untuk memastikan tidak ada kesalahan. Sikap fokus dan hati-hati ini mencerminkan kemajuan karakter kerja keras dalam ketelitian. Sehingga melalui media tersebut siswa dapat mengembangkan sikap tekun, ulet dan teliti mereka. Pernyataan ini yang sejalan dengan data hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa sumber. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara Felita Afni pada Jum'at, 29 November 2024 pukul 12.20 WIB, yang mengatakan *"Saya dan kelompok sering berdiskusi tentang strategi dan aturan yang harus diikuti. Saya juga berusaha untuk mematuhi setiap langkah yang telah ditetapkan dan mengingat kembali aturan yang telah dijelaskan. Jika ada kebingungan, kami saling mengingatkan serta melihat kembali catatan agar permainan tetap berjalan sesuai dengan ketentuan."*

Siswa menunjukkan sikap pantang menyerah dengan ditunjukkan aktivitas mengambil inisiatif untuk menjawab dan bertukar pikiran dengan temannya melalui diskusi dalam kelompok. Dengan terus berusaha dan tidak menyerah, mereka belajar mengatasi kendala yang ditemui dan menemukan cara-cara kreatif untuk mencapai tujuan mereka. Sikap pantang menyerah yang terbentuk akan membantu mereka menghadapi berbagai tantangan akademik maupun personal di masa depan. Dengan demikian, media monopoli bukan hanya sebagai sarana pembelajaran yang menghibur, melainkan juga sebagai alat untuk mengembangkan karakter kerja keras yaitu sikap pantang menyerah. Pernyataan ini juga sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Felita Afni pada Jum'at, 29 November 2024 pukul 12.20 WIB, yang mengatakan *"Saya mencari solusi dengan merencanakan strategi permainan sejak awal. Dengan melakukan permainan sesuai dengan aturan yang baik dan benar selain itu, saya juga berkomunikasi dengan teman-teman untuk memastikan bahwa kami semua berkomitmen untuk menyelesaikan permainan dalam waktu yang ditentukan. Dengan begitu saya dan kelompok dapat menemukan solusi dengan tepat"*.

Melalui permainan ini siswa diajarkan bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, ditunjukkan dengan cara mereka menjawab pertanyaan dengan baik dan sesuai sekaligus melaksanakan permainan sesuai dengan aturan dan batas waktu yang berlaku. Mereka tidak hanya fokus pada penyelesaian permainan secara individu, melainkan juga secara aktif berdiskusi untuk mencari jawaban bersama. Sikap ini mencerminkan pemahaman mereka akan pentingnya kerja sama dan saling mendukung demi mencapai tujuan bersama. Selain itu, siswa juga memastikan setiap anggota kelompok mendapat kesempatan yang adil, yang mencerminkan rasa tanggung jawab terhadap kelompok. Hal ini masih sejalan dengan hasil wawancara Kayysa Reva Latifah Khanza pada Jum'at, 29 November 2024 pukul 11.45 WIB, yang mengatakan *"Dengan begitu semua anggota akan merasakan kesempatan untuk bermain."*

Berdasarkan uraian di atas, maka aspek-aspek karakter kerja keras yang dapat ditingkatkan melalui penggunaan media monopoli dalam pembelajaran PPKn yaitu, tekun dan ulet, teliti, disiplin waktu, pantang menyerah dan bertanggungjawab. Dibuktikan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam menerapkan media monopoli dalam pembelajaran, yang diperkuat dengan hasil wawancara dan dokumentasi dengan pihak-pihak yang terlibat dalam penggunaan media monopoli.

3. Kendala yang Dihadapi oleh Siswa dan Guru dalam Menggunakan Media Monopoli Sebagai Alat Pembelajaran dalam Pembentukan Karakter Kerja Keras

Penggunaan media monopoli sebagai sarana pembelajaran dalam pembentukan karakter kerja keras di kalangan siswa kelas X-8 SMAS Tamansiswa Mojokerto menunjukkan perubahan yang baik. Namun, seperti halnya metode pembelajaran lainnya, proses penerapannya menghadapi beberapa kendala bagi siswa dan guru. Kendala ini dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran serta pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan.

Kendala yang ditemui oleh siswa saat menggunakan media monopoli yaitu, koordinasi dan komunikasi kelompok dan pemahaman strategi serta antusiasme yang tinggi dapat mengganggu konsentrasi dan keterlibatan siswa. Untuk mengatasi masalah ini siswa mengadakan pertemuan sebelum pertandingan dimulai untuk merencanakan strategi dan membagi tugas dengan jelas. Hal ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kolaborasi di antara mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sedangkan kendala yang ditemui oleh guru, yaitu diperlukan waktu untuk menciptakan media, mengolah ide dan materi serta persiapan yang matang dan perlu waktu panjang dalam penerapannya. Untuk mengatasi masalah ini, guru dapat menerapkan batas waktu setiap putaran permainan atau membagi permainan menjadi beberapa sesi. Manajemen waktu yang baik juga memungkinkan siswa untuk mengatur waktu dengan lebih efisien.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan media monopoli efektif dalam meningkatkan pembentukan karakter kerja keras siswa kelas X di SMAS Tamansiswa Mojokerto. Peningkatan karakter kerja keras terlihat melalui keterlaksanaan indikator-indikator yang telah disusun, yang diukur melalui proses penelitian. Beberapa aspek karakter yang ditingkatkan melalui penggunaan media monopoli meliputi ketekunan, ketelitian, disiplin, pantang menyerah, dan tanggung jawab. Namun, penggunaan media monopoli menghadapi beberapa kendala, seperti masalah koordinasi dan komunikasi dalam kelompok, antusiasme mengganggu konsentrasi siswa, serta kebutuhan waktu yang cukup panjang untuk menciptakan media yang efektif. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, disarankan agar dilakukan simulasi permainan, pengelolaan waktu yang baik, serta persiapan yang matang sebelum penerapan media monopoli dalam pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., Apriliani, S. L., & Purnamasari, Y. F. (2021). Peran pembelajaran PKN SD dalam membentuk karakter moral siswa untuk mempersiapkan masa depan bangsa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5258-5265. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1621>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. Dalam *KoPeN: Konferensi pendidikan nasional*, (Vol. 2, hlm. 93-97).
- Fitriani, R., Kholilah, K., Rini, E. F. S., Pratiwi, M. R., Safitri, H., Syiarah, H., & Ramadhanti, A. (2021). Analisis karakter kerja keras siswa kelas XI IPA di SMAN 1 Kota Jambi. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(2), 188-194. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.2.188-194>

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Lasmita, L. (2020). Identifikasi Karakter Kerja Keras dalam Mata Pelajaran IPA di SMPN 3 Batanghari. *Integrated Science Education Journal*, 1(1), 07-15. <https://doi.org/10.37251/isej.v1i1.14>
- Mahendra, Y., & Momo, A. H. (2023). Integrasi Nilai-Nilai Karakter Kerja Keras Dalam Pembelajaran PPKn Di SMP Negeri 3 Watopute. *Mores: Jurnal Pendidikan, Moral dan Kewarganegaraan*, 1(1), 21-25. <https://doi.org/10.36709/mores.v1i1.4>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian journal of primary education*, 3(1), 20-28. <https://doi.org/10.17509/iipe.v3i1.16060>
- Mulianingsih, A., & Zaman, A. Q. (2024). Penggambaran Karakter Nasionalisme Pada Film Laskar Pemimpi (Analisis Untuk Pembelajaran PPKn). *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 7(6).
- Muslich, M. (2022). *Pendidikan karakter: menjawab tantangan krisis multidimensional*. Bumi Aksara.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Penerbit UNM.
- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan media pembelajaran monopoli aritmatika (monika) pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133-140. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.133-140>
- Putra, V. W. A., Porbowati, A., Ananda, C. A., Hudi, I., & Habincaran, T. (2024). Optimalisasi Karakter Mahasiswa Melalui Pendekatan Terintegrasi Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(1), 1-9. <https://doi.org/10.36456/p.v4i1.8946>
- Ramli, M. (2013). Pengembangan media pembelajaran menurut konsep teknologi pembelajaran. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 3(2). <https://doi.org/10.18592/jtipai.v3i2.1862>
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. Penerbit Uinsu.
- Salamah, E. R. (2022). Pentingnya Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. Dalam *Proceeding Umsurabaya*, 1(1).
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*. Penerbit Eureka.
- Septianingrum, A., Susanto, H., & Sumargono, S. (2019). Analisis Kepemimpinan Siswa Dalam Penerapan Media Permainan Monopoli Dan Simulasi Pada Pembelajaran Sejarah. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya dan Pengajarannya*, 13 (1), 74-83.
- Sihotang, N. (2022, September). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Dalam *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* (Vol. 2, No. 1, hlm. 60-67).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 10 Kota Ternate kelas X pada materi pencemaran lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337-347. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1621>
- Wati, A. R. Z., & Trihantoyo, S. (2020). Strategi pengelolaan kelas unggulan dalam meningkatkan

- prestasi belajar siswa. *JDMMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 5(1), 46-57. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v5n1.p46-57>
- Widyatama, P. R., & Suhari. (2023). Penanaman nilai karakter cinta tanah air pada siswa di SMP PGRI 1 Buduran. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis, Dan Sosial (EMBISS)*, 3(2), 174-187.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yunarti, Y. (2014). Pendidikan kearah pembentukan karakter. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(02), 262-278.
- Yuniarti, D., & Sukestiyarno, Y. L. (2020). Pembentukan Karakter Kerja Keras dan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Berbantuan Modul Etnomatematika dan Pendampingan dengan Teknik Scaffolding. Dalam *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 3, hlm. 279-284).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>