

Sosialisasi Media Masospoli “Masalah Sosial Monopoli” Pembelajaran Sosiologi Berbasis Problem Based Learning di SMAN 1 Bambaira Kabupaten Pasangkayu Provinsi Sulawesi Barat (Game Edukasi Interaktif)

Andi Fitriani M¹, Abd Rahman BP², Sabhyati Asri Munandar³, Yusdayanti⁴
^{1,2,3,4} Magister Pendidikan Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Makassar

e-mail:

andi.fitriani022@gmail.com¹, abdrahmanbp123@gmail.com², sabhyati.sos753@gmail.com³,
yusdayanti.sosiologi@gmail.com⁴

Abstrak

Mata pelajaran sosiologi dianggap salah satu mata pelajaran yang membosankan dengan materi yang begitu kompleks yang terkait dengan masalah-masalah sosial dalam kehidupan masyarakat. Terlebih lagi ketika menerapkan model pembelajaran yang konvensional sehingga akan membuat peserta didik bertindak pasif dalam kelas. Pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode sosialisasi media pembelajaran MASOSPOLI berbasis *Problem Based Learning*. Sasaran sosialisasi adalah guru dan peserta didik di SMAN 1 Bambaira. Prosedur kegiatan yang dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu: pengamatan, analisis problem pembelajaran, merancang alternatif problem, dan implementasi alternatif problem. Sehingga dengan kegiatan sosialisasi media MASOSPOLI berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran sosiologi dapat dijadikan sebagai media alternatif di dalam pembelajaran untuk memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sosial dengan game edukasi yang dimainkan. Kelebihan media MASOSPOLI adalah meningkatkan memotivasi, keaktifan, pengalaman belajar, dan mediana dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran. Sedangkan Kekurangan media ini adalah guru wajib mendampingi untuk mengoreksi jawaban yang diberikan oleh peserta didik dan memerlukan durasi waktu permainan yang cukup lama.

Kata Kunci: Sosialisasi, Media, Masospoli, *Problem Based Learning*, *Game*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang dibentuk oleh negara untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia yang termuat dalam Undang-Undang Dasar yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan maka negara dapat meneruskan nilai-nilai budaya dan pemikiran kepada generasi-generasi bangsa yang menjadi ujung tombak maju dan berkembangnya sebuah negara, sehingga diperlukan suatu usaha dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Perkembangan abad 21 menuntut peserta didik agar memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, mampu untuk menelaah serta menyelesaikan masalah-masalah sosial dalam kehidupan, dan mampu untuk melakukan komunikasi dan kerjasama yang baik.

Proses pembelajaran bukan hanya sekedar untuk meningkatkan pengetahuan semata, tetapi harus juga dengan kompetensi kemampuan peserta didik yang kritis dan kreatif dan disertai dengan kompetensi untuk mengolah informasi dan komunikasi. Hal ini dibutuhkan bagi peserta didik sebagai modal dalam menghadapi beranekaragam tantangan-tantangan di era globalisasi yang semakin kompleks. Proses pembelajaran adalah proses yang menunjukkan adanya interaksi antaraguru sebagai pengajar sedangkan peserta didik sebagai

penerima pembelajaran. Guru sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran berperan penting dalam menentukan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada lokasi pengabdian yang terletak di SMA Negeri 1 Bambaira tepatnya berada di Jalan Pendidikan Desa Bambaira Kecamatan Bambaira Kabupaten Pasangkayu Provinsi Sulawesi Barat bahwa dalam proses pembelajaran dilokasi mitra ditemukan permasalahan pertama, adanya keanekaragaman karakteristik peserta didik disekolah mulai dari yang aktif, beberapa peserta didik ada yang pasif. kedua, peserta didik yang kurang fokus dalam proses belajar sehingga guru mendapat kesulitan dalam membangkitkan motivasi para peserta didik. Peserta didik merasa kurang berminat serta merasa adanya keberatan dengan penugasan dari model pembelajaran tersebut. Ketiga, Kurang pengembangannya media pembelajaran dalam belajar untuk digunakan yang dan kurang berorientasi pada permainan sambil belajar. keempat, Kurang terciptanya suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, guru hendaknya menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang pada siswa untuk berpikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya. Game edukasi merupakan media pembelajaran baru yang dipercayai dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berupa game yang menarik.

Amanda & Rianto (Widoretno, Setyawan and Mukhlison, 2021) bahwa game edukasi merupakan sebuah media permainan yang dirancang sedemikian rupa secara khusus untuk memberikan pembelajaran tertentu kepada peserta didik, mengembangkan konsep dan pemahaman peserta didik dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan, serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memainkan game edukasi. Melalui game edukasi yang interaktif dibutuhkan pula model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Arends (Hotimah, 2020) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

Mayoritas berpandangan bahwa mata pelajaran sosiologi dianggap salah satu mata pelajaran yang membosankan dengan materi yang begitu kompleks yang terkait dengan masalah-masalah sosial dalam kehidupan manusia. Terlebih lagi ketika menerapkan model pembelajaran yang konvensional sehingga akan membuat peserta didik bertindak pasif dalam kelas. Sehingga dengan kegiatan sosialisasi media MASOSPOLI berbasis *Problem Based Learning* dapat dijadikan sebagai media alternatif di dalam pembelajaran yang diharapkan mampu membentuk daya nalar kritis peserta didik untuk memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sosial dengan game edukasi yang dimainkan.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode sosialisasi media pembelajaran MASOSPOLI berbasis *Problem Based Learning*. Sasaran sosialisasi adalah guru dan peserta didik di SMAN 1 Bambaira. Prosedur kegiatan yang dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu: pengamatan, analisis problem pembelajaran, merancang alternatif problem, implementasi alternatif problem.

Pertama, pada tahap pengamatan adalah kegiatan yang dilaksanakan melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran dilokasi pengabdian sehingga dengan adanya pengamatan yang dilakukan dapat memberikan upaya-upaya pengembangan pada sistem pembelajaran. Kedua, tahap analisis problem pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan dengan melakukan ceklist problem-problem pada lokasi pengabdian sehingga dapat memberikan alternatif solusi dari problem yang ada. Ketiga, tahap merancang alternatif problem adalah kegiatan yang dilaksanakan dengan merancang media MASOSPOLI. Keempat, tahap implementasi alternatif problem adalah kegiatan yang dilaksanakan melaksanakan sosialisasi media MASOSPOLI pada guru dan peserta didik di SMAN 1 Bambaira dengan memperkenalkan media MASOSPOLI serta cara penggunaannya sebagai petunjuk penggunaan dalam melaksanakan permainan serta berupa aturan yang akan digunakan pada media tersebut.

HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

1. Sosialisasi Media MASOSPOLI (Masalah Sosial Monopoli)

Suprpto (Ghaida *et al.*, 2021) Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan dan berkelompok yang sangat terkenal di Indonesia bahkan di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana. Game edukasi merupakan media pembelajaran baru yang dipercayai dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berupa game yang menarik (Widoretno, Setyawan and Mukhlison, 2021).

Tahapan dalam pembuatan MASOSPOLI (Masalah Sosial Monopoli) yakni terdiri atas beberapa tahap yakni sebagai berikut: Tahapan pertama, perancangan desain awal melalui media MASOSPOLI, Tahap kedua, model isi dari pengembangan media MASOSPOLI pada mata pelajaran sosiologi pada materi permasalahan sosial disesuaikan standar Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator. Tahap ketiga, mencari gambar-gambar yang sesuai dan berkaitan dengan pada materi permasalahan sosial yang diambil dari source internet. Tahap keempat, Perancangan/instruksi petunjuk penggunaan dalam melaksanakan permainan serta berupa aturan yang akan digunakan pada media tersebut. Media dirancang agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan merancang dan membuat konsep media yang akan dikembangkan seperti menentukan judul, merancang bentuk papan monopoli, pengumpulan gambar, merancang konsep, kartu peluang dan kartu harapan, membuat dadu dan menyusun aturan permainan.



Gambar 1. Media Monopoli

Adapun aturan permainan monopoli yang disusun adalah sebagai berikut: a) Permainan ini berisi beberapa gambar yang harus kelompok analisis secara singkat. Seluruhnya membahas mengenai karakteristik, faktor, dan contoh dari permasalahan sosial. b) Alat-alat permainan: Sebuah petak permainan yang menerangkan petak gambar permasalahan sosial, Satu buah dadu, Satu set kartu Harapan dan satu set kartu Peluang. c) Kelompok akan mengelilingi setiap wilayah yang di dalamnya terdiri dari: 8 bidang yang didalamnya terdapat 8 buah gambar yang harus peserta didik analisis, Kartu Harapan, Kartu Peluang, Bebas Parkir, Masuk penjara. d) Setiap kelompok terdiri dari: Pelempar dadu, Penulis setiap kegiatan termasuk jawaban, Peserta didik yang bertugas berdiskusi menjawab pertanyaan. e) Mengawali permainan, peserta didik melemparkan dadu (setiap anggota kelompok diharuskan bergantian dalam melempar dadu). Jumlah mata dadu disesuaikan dengan jauh dekatnya langkah di papan monopoli. f) Kelompok yang menempati sub blok akan menjawab pertanyaan berdasarkan sub blok yang ditempati.

2. Implementasi Media MASOSPOLI Berbasis *Problem Based Learning*

Joyce & Weil (Tanjung, 2019) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Problem Based Learning mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena melalui pembelajaran berbasis masalah peserta didik belajar menyelesaikan permasalahan dalam dunia nyata (*real world problem*) secara terstruktur untuk mengonstruksi pengetahuan peserta didik. Masalah sebagai titik awal pembelajaran, yang dirancang dan dipilih hendaknya memiliki kualitas dan berhubungan dengan dunia nyata peserta didik, menstimulus kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik serta memungkinkan peserta didik menemukan solusi dalam diskusi kelompok bersama teman sebaya (Iga Mas Darwati, 2020).

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik (Ardianti, Sujarwanto and Surahman, 2022). Menurut Dutch dalam M. taufik amar (1994) menyatakan bahwa PBL merupakan metode instruksional yang menantang peserta didik agar “belajar dan untuk belajar”, bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Masalah ini di gunakan untuk mengaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis peserta didik dan inisiatif atas materi pembelajaran. PBL mempersiapkan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis, dan untuk mencari serta menggunakan sumber pelajaran yang sesuai (Yulianti and Gunawan, 2019).

Santiani dalam Robiyanto (2021) dengan Menggunakan model *problem based learning* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru. Selain itu, penerapan model *problem based learning* ini dapat menumbuhkan motivasi peseta didik dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan model *problem based learning* adalah peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran karena masalah yang dihadapkan kepada anak dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari .

Sumarmi (Hamdalia Herzon, Budijanto and Hari Utomo, 2018) Sintaks *PBL* berupa (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Jadi model *problem based learning* dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan sistematis untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang akan diperlukan dalam kehidupan nyata. Proses pembelajaran diarahkan agar siswa mampu menyelesaikan masalah secara sistematis.

Adapun implementasi media MASOSPOLI “Masalah Sosial Monopoli” Pembelajaran Sosiologi Berbasis *Problem Based Learning* dengan sintaks pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. Sintaks Pembelajaran Media MASOSPOLI Berbasis *Problem Based Learning*

Tahapan	Deskripsi Kegiatan
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan informasi terlebih dahulu bahwa sistem pembelajaran menggunakan media Monopoli. Permainan ini berisi beberapa gambar yang harus kelompok analisis secara singkat. Seluruh gambar membahas mengenai masalah-masalah sosial
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok pembelajaran
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan aturan permainan MASOSPOLI ▪ Guru membagikan lembar kerja kelompok pada setiap kelompok ▪ Guru bertugas sebagai fasilitator jalannya permainan monopoli
Tahap 4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setiap kelompok mulai menganalisis gambar/ Pernyataan

<p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<p>pada permainan monopoli dengan berdiskusi singkat.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setiap kelompok menuliskan jawaban yang telah di diskusikan pada lembar kerja kelompok ▪ Masing-masing kelompok menjawab setiap gambar secara lisan
<p>Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan skor sesuai dengan jawaban yang dikemukakan setiap kelompok. ▪ Guru memberikan <i>reward</i> (Hadiah) kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi ▪ Guru membantu peserta didik untuk merefleksikan penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

3. Kelebihan dan kelemahan Media MASOSPOLI Berbasis *Problem Based Learning*

Kelebihan media MASOSPOLI berbasis *problem based learning* yakni sebagai berikut: pertama, media permainan monopoli yang dikembangkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran permainan ini sudah layak digunakan dari segi aspek penyajian materi, menarik minat belajar siswa, meningkatkan perhatian siswa, dan dapat memotivasi. Kedua, media MASOSPOLI membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran karena semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama. Media monopoli bukan hanya sekedar mengajarkan siswa tentang materi pembelajaran, tetapi menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Media monopoli lebih menekankan kerjasama, persaingan dan jiwa sportivitas pada siswa.

Ketiga, media MASOSPOLI dapat meningkatkan pengalaman belajar pada siswa. *Problem-based learning* bertujuan membantu peserta didik agar mampu dalam menghadapi situasi kehidupan nyata dan belajar berperan menjadi orang dewasa dalam penyelesaian masalah. (Ardianti, Sujarwanto and Surahman, 2022). Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut aktivitas mental peserta didik untuk memahami suatu konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan. Melalui PBL siswa dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Kemampuan yang dimaksud diantaranya berpikir kritis, inovatif, dan kreatif. Ketika PBL berlangsung, peserta didik dituntut untuk mampu menyelesaikan masalah sendiri dan bekerja mandiri, sehingga peserta didik dapat mengembangkan berpikir kritisnya. Peserta didik dapat dilatih mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan pola berpikir kreatif (Iga Mas Darwati, 2020). Keempat, media MASOSPOLI tidak hanya bisa digunakan pada satu bidang ilmu saja, namun dapat pada materi pelajaran lainnya yang sesuai dengan konteks materi dan karakteristik peserta didik.

Namun disisi lain MASOSPOLI juga memiliki kekurangan yang dapat dikembangkan dalam penelitian lainnya antara lain: pertama, dalam menggunakan media monopoli guru wajib mendampingi untuk mengoreksi jawaban yang diberikan oleh peserta didik. Kedua, memerlukan perencanaan yang benar-benar matang untuk menggunakan media monopoli ini, penggunaan media ini memerlukan alokasi waktu pembelajaran yang lebih panjang untuk menerapkan media monopoli karena banyaknya aturan dalam permainan. dan guru harus dapat mengkondisikan kelas agar tidak terjadi kegaduhan karena media ini berbasis permainan.

KESIMPULAN

Sosialisasi media MASOSPOLI berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran sosiologi dapat dijadikan sebagai media alternatif di dalam pembelajaran untuk memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sosial dengan game edukasi yang dimainkan. Prosedur kegiatan yang dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu: pengamatan, analisis problem pembelajaran, merancang alternatif problem, implementasi alternatif problem. Kelebihan media MASOSPOLI adalah meningkatkan memotivasi, keaktifan, pengalaman belajar, dan mediana dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran. Sedangkan Kekurangan media ini adalah guru wajib mendampingi untuk mengoreksi jawaban yang diberikan oleh peserta didik dan memerlukan durasi waktu permainan yang cukup lama.

Saran untuk pengembangan pengabdian selanjutnya khususnya dalam bidang pengabdian sosialisasi media pembelajaran bahwa sosialisasi media interaktif akan sangat membantu bagi para guru untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga pada pengembangan pengabdian selanjutnya memberikan sosialisasi media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan sesuai dengan kebutuhan tempat pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, R., Sujarwanto, E. and Surahman, E. (2022) 'Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana', *Diffraction*, 3(1), pp. 27–35. Available at: <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>.
- Ghaida, S. *et al.* (2021) 'Pengembangan media moonstar (monopoli super pintar) pada tema 2 kelas iv mi al-firdaus bandung', 2, pp. 52–62.
- Hamdalia Herzon, H., Budijanto and Hari Utomo, D. (2018) 'Pengaruh Problem-Based Learning (PBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), pp. 42–46. Available at: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.
- Hotimah, H. (2020) 'Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Edukasi*, 7(3), p. 5. Available at: <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>.
- Iga Mas Darwati, I.M.P. (2020) 'Widya Accarya : Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra', *Widya Accarya: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 11(1), pp. 24–33.
- Robiyanto, A. (2021) 'Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), Pp.114-121.
- Sari, Milya, & Asmendri. (2020) 'Penelitian Kepustakaan (Library Research) Dalam Penelitian Pendidikan IPA' *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 6(1), pp. 41–53. Available at: <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/naturalscience/article/view/1555/1159>.
- Tanjung, I.F. (2019) 'Penerapan Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dan Strategi Pembelajaran Group Investigation (GI) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Respirasi Tumbuhan Tadris Biologi Uin Sumatera Utara', *Jurnal Biolokus*,

2(1), p. 5. Available at: <https://media.neliti.com/media/publications/292801-studi-meta-analisis-pengaruh-video-pembe-7bf17271.pdf>.

Widoretno, S., Setyawan, D. and Mukhlison (2021) 'Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak', *Transformasi Pembelajaran Nasional*, 1, pp. 287–295.

Yulianti, E. and Gunawan, I. (2019) 'Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis', *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), pp. 399–408. Available at: <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4366>.