

Pengaruh media permainan monopoli terhadap minat belajar siswa sekolah dasar

Ajeng Tasya Permatasari¹, Rosarina Giyartini², Anggit Merliana³

^{1,2,3} UPI Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No.18, Kahuripan, Tawang, Tasikmalaya, Indonesia

¹ ajeng2@upi.edu, ² rosarina@upi.edu, ³ anggit@upi.edu

Abstract

There are several issues that underlie this study, namely the low learning interest of students in the experimental class based on preliminary findings, limited learning media in schools, the lack of implementation of learning media, and the effectiveness of monopoly game media. The purpose of this study is to analyze the effect of monopoly game learning media on increasing student learning interest. This study is a quantitative study using the experimental method and a One Group Pretest-Posttest Design. The data collection techniques used in this study were interviews, tests, and questionnaires. The population of this study was all students at SDN 1 Nanjungjaya. The research sample consisted of 20 fourth-grade students at SDN 1 Nanjungjaya, selected using purposive sampling. The results of the hypothesis test show that the application of monopoly game learning media has a positive effect on students' interest in learning. This can be seen from the increase in the *n-gain* value of 0.75 in the high category. This increase in interest in learning also increased in the four indicators. With details of *n-gain* values of 0.75 on the indicator of happiness with a high category; 0.76 on the indicator of student interest with a high category; 0.69 on the indicator of student attention with a medium category; and 0.73 on the indicator of student involvement with a high category. The results of the analysis and description show that the use of monopoly games in learning has a positive impact on increasing student interest in learning.

Keywords: Learning Media, Monopoly Game, Student Learning Interest.

Abstrak

Terdapat beberapa temuan masalah yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu rendahnya minat belajar siswa kelas eksperimen berdasarkan temuan awal, keterbatasan media pembelajaran di sekolah, belum diterapkannya implementasi media pembelajaran, dan efektivitas media permainan monopoli. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen serta desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, tes, dan angket. Populasi penelitian ini yakni seluruh peserta didik di SDN 1 Nanjungjaya. Sedangkan sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV di SDN 1 Nanjungjaya dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa dengan dasar pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran permainan monopoli memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dengan adanya peningkatan nilai *n-gain* sebesar 0,75 dengan kategori tinggi. Peningkatan minat belajar ini juga meningkat pada keempat indikator. Dengan rincian nilai *n-gain* 0,75 pada indikator perasaan senang dengan kategori tinggi; 0,76 pada indikator ketertarikan siswa dengan kategori tinggi; 0,69 pada indikator perhatian siswa dengan kategori sedang; dan 0,73 pada indikator keterlibatan siswa dengan kategori tinggi. Hasil analisis dan deskripsi menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran memberikan dampak baik terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Minat Belajar Siswa.

1. Pendahuluan

Minat belajar mempunyai peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Minat merupakan sikap yang membangkitkan gairah peserta didik dalam jangka waktu (Wulandari, 2022). Ketika peserta didik memiliki minat belajar yang baik maka pencapaian siswa akan berbuah hasil positif, begitupun sebaliknya ketika siswa tidak memiliki minat belajar maka hasil yang dicapai akan kurang maksimal (Fuad & Zuraini, 2016). Meyanti et al (2019) menyatakan bahwa minat belajar mempunyai pengaruh besar dikarenakan dapat dijadikan sebagai penentu keaktifan dalam pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat dalam pembelajaran dia akan secara mandiri mempelajari dengan baik karena adanya rasa ketertarikan. Oleh karena itu pembelajaran akan berjalan dengan baik jika disertai dengan adanya minat dalam diri peserta didik.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam peningkatan minat belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, proses kegiatan pembelajaran di sekolah akan lebih bervariasi dan menghasilkan pembelajaran yang efektif. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa dengan adanya media pembelajaran, aktivitas belajar di sekolah dapat menjadi lebih beragam dan menarik. Media pembelajaran memungkinkan guru untuk dapat menyajikan materi dengan berbagai cara, seperti menggunakan animasi visual, audio, maupun menciptakan permainan edukatif dan interaktif. Selain itu media pembelajaran menjadikan pembelajaran tidak hanya terpaku pada pembelajaran satu arah, tetapi juga melibatkan berbagai aktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa. Dengan variasi tersebut dapat memberikan pengaruh positif berupa lebih termotivasinya siswa untuk belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman, hasil belajar, dan minat belajar siswa. Pembelajaran yang lebih bervariasi ini dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu pelajaran yang erat kaitannya dengan implementasi media pembelajaran adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah dasar senantiasa menarik untuk dijelaskan karena memiliki hubungan yang erat dengan lingkungan peserta didik, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Tidak jarang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dianggap sebagai subjek yang menantang bagi sebagian peserta didik, baik pada tingkat sekolah dasar maupun menengah. Kesulitan ini tercermin dari pandangan sebagian peserta didik yang menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang sulit. Selain itu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar kurang bervariasi, guru hanya memberikan pembelajaran seadanya yang ada dalam buku ajar. Relevan dengan hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 1 Nanjungjaya melalui observasi ketika pembelajaran berlangsung terdapat beberapa peserta didik yang minat belajarnya rendah. Terdapat kondisi dimana ketika guru menjelaskan materi siswa terlihat kurang berminat dan acuh tak acuh.

Keterbatasan media pembelajaran serta belum adanya implementasi media pembelajaran menjadi hipotesis awal bahwa keterbatasan tersebut menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa di SDN 1 Nanjungjaya. Selain itu guru juga sering menghadapi berbagai kendala dalam pelaksanaan pembelajaran, termasuk kesulitan dalam memilih sumber dan media pembelajaran (Putri, 2020). Jangankan tidak adanya implementasi, implementasi media pembelajaran yang tidak tepat pun dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang tidak efektif. Pemilihan media yang kurang tepat dapat menghasilkan pembelajaran yang monoton, menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik (Puspitarini et al., 2019).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah rendahnya minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media permainan monopoli dalam materi kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Melalui media permainan monopoli dapat membuat peserta didik terlibat aktif untuk bekerja sama sehingga pembelajaran dapat tercapai dan menyenangkan. Menurut Gumilang (2019) permainan monopoli sangat disukai oleh peserta didik karena media yang cara penggunaannya dapat menciptakan suasana yang tidak membosankan sehingga peserta didik merasa senang, selain itu dapat melatih kejujuran siswa dalam menjawab pertanyaan karena media tersebut disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Permainan monopoli adalah media yang digunakan untuk dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan semangat belajar sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, selain itu peserta didik juga dapat termotivasi karena mereka merasa sedang bermain namun pada dasarnya sedang belajar (Widiyana Anwar & Faisal, 2022). Oleh karena itu media permainan monopoli bisa menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa. Permainan ini dirancang untuk membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan monopoli, konsep-konsep yang diajarkan di sekolah bisa dijelaskan melalui simulasi dan permainan yang membuat siswa lebih mudah memahami materi dan lebih bersemangat untuk belajar.

Hasil studi literatur peneliti pada penelitian yang dilakukan oleh Gumilang (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai *pretest* dan *Posttest* di kelas eksperimen sebesar 34,75 kelas control sebesar 18,55. Penelitian juga dilakukan oleh Anang Gatot Subroto (2016) menunjukkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan penyajian perbandingan antar siklus. Pada siklus I hanya 20% siswa yang aktif sehingga tidak mencapai dalam indikator. Namun pada siklus ke II terjadi peningkatan signifikan dengan 70% siswa berpartisipasi aktif.

Ruang lingkup penelitian ini berbeda dengan kajian terdahulu. Penelitian terdahulu lebih menekankan pada hasil belajar siswa yang merupakan ranah kognitif siswa, sedangkan penelitian ini meneliti pada ranah afektif siswa yaitu minat belajar siswa. Penelitian ini dapat menjadi bentuk penelitian lebih lanjut dari penelitian Anang Gatot Subroto, dkk (2016) yang hanya membahas ranah afektif pada aspek keaktifan siswa saja. Sedangkan penelitian ini akan membahas pada segi afektif mencakup indikator yang lebih luas dan terarah pada aspek minat belajar siswa. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran monopoli terhadap minat belajar peserta didik. Tidak hanya berdasarkan data statistik penelitian ini juga menyajikan analisis kualitatif berupa hasil observasi minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan berdasarkan indikator yang diteliti.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket. Populasi penelitian ini yakni seluruh peserta didik di SDN 1 Nanjungjaya. Sedangkan sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV di SDN 1 Nanjungjaya dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa dengan dasar pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan sampel didasarkan pada hasil observasi pada studi pendahuluan di SDN 1 Nanjungjaya bahwa kelas IV cenderung memiliki minat belajar terendah jika dibandingkan dengan kelas lainnya namun energik diluar kegiatan pembelajaran. Peneliti berasumsi bahwa kelas IV sebenarnya memiliki minat belajar yang baik namun gaya belajarnya bisa saja tidak sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu setelah ditelusuri lebih lanjut guru kelas IV belum pernah mengimplementasikan media pembelajaran permainan monopoli, sehingga menjadi sampel yang tepat untuk dijadikan objek penelitian.

Instrumen tes yang digunakan yakni seperangkat angket minat belajar siswa yang terdiri dari 20 butir soal yang memuat indikator minat belajar siswa. Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, tes tersebut diujicobakan untuk mengetahui reliabilitas dan validitas angket.

Desain dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. *One Group Pretest-Posttest Design* melibatkan satu kelompok yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam desain ini, penelitian dimulai dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum subjek menerima perlakuan atau latihan. Setelah itu, perlakuan atau latihan diberikan kepada subjek menggunakan variabel eksperimen X, dan akhirnya, diberikan tes akhir (*Posttest*) untuk mengukur kembali variabel dependen setelah perlakuan atau latihan. Pola penelitian metode *One Group Pretest-Posttest Design*, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2013) dapat dijelaskan sebagai berikut:

O₁ X O₂

O₁ = nilai *pretest* (sebelum perlakuan)

O₂ = nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh perlakuan = O₂ – O₁

Dalam desain ini, tes dilakukan dua kali, yakni sebelum subjek menerima perlakuan (*pretest*) dan setelah subjek menerima perlakuan eksperimen (*posttest*). *Pretest* diberikan kepada kelas eksperimen (O₁). Setelah pelaksanaan *pretest*, subjek kemudian diberikan perlakuan berupa tes eksperimen untuk mencapai tujuan tertentu. Pada tahap akhir, dilakukan *Posttest* (O₂).

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Agar mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal dilakukan uji normalitas dengan uji statistik *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan *SPSS 22* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tabel 1. Uji Normalitas Minat Belajar Siswa

	Kolmogorov-Smirnov			
	Statistic	Df	Sig.	Interpretasi
<i>Pretest</i>	,176	20	,104	<i>H</i> ₀ diterima
<i>Post test</i>	,132	20	,200	

(Sumber: Output SPSS 22)

Berdasarkan hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* diatas didapat nilai sig. (*2-tailed*) *pretest* 0,104 > 0,05 dan nilai sig. (*2-tailed*) *posttest* 0,200 > 0,05 maka *H*₀ ditolak, artinya baik data *pretest* maupun data *posttest* berdistribusi normal.

Untuk mengetahui efektivitas dari penerapan media permainan monopoli dalam kegiatan pembelajaran maka dapat dilakukan uji berpasangan *paired sample test* dengan pengolahan data melalui aplikasi *SPSS 22* dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Hasil uji berpasangan menggunakan *SPSS 22* mengindikasikan apakah perbedaan tersebut secara statistik signifikan.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample Test

Paired Samples Test		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	Lower			
Pair 1	<i>Pretest-PostTest</i>	-18.950	4.084	.913	-20.862	-17.038	-	19	.000
								20.749	

(Sumber: Output SPSS 22)

Berdasarkan hasil uji *paired sample test* didapat nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000 < 0,05 maka *H*₀ ditolak, artinya penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Agar dapat mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan penerapan media pembelajaran monopoli dalam kegiatan pembelajaran, maka dapat dilakukan perhitungan nilai *n-gain* ternormalisasi. Data *n-gain* dapat digunakan oleh peneliti untuk mengukur peningkatan minat belajar sebelum dan sesudah melakukan penelitian eksperimen. Adapun data *n-gain* secara umum dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Data *N- Gain* Minat Peserta Didik

<i>Subject</i>	Nilai	Interpretasi
Skor <i>N- Gain</i> Ternormalisasi	0,75	Tinggi
Persentase <i>N-gain</i>	75 %	Cukup Efektif

(*Sumber: Hasil Analisis*)

Berdasarkan hasil perhitungan uji *n-gain* ternormalisasi diatas menunjukkan nilai *n-gain* 0,75. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan monopoli dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan interpretasi yang tinggi. Selain itu juga dalam segi persentase *n-gain* dapat terlihat bahwa nilai tercantum adalah 75% dengan interpretasi cukup efektif dalam artian penerapan permainan monopoli dalam kegiatan pembelajaran efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN 1 Nanjungjaya. Pada bab ini juga disajikan data distribusi nilai *n-gain* tiap indikator. Data distribusi nilai *n-gain* ini disajikan agar memberikan gambaran peningkatan minat belajar pada keempat indikator dengan 3 indikator kategori tinggi dan 1 indikator kategori sedang. Hal ini dapat dilihat dari distribusi nilai *n-gain* dari setiap butir soal serta setiap indikator minat belajar siswa pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi nilai *n-gain* Tiap Butir Soal Minat Belajar Siswa

No Soal	<i>Pretestt</i>	<i>Posttest</i>	<i>n-gain</i>	Kategori
1	37	77	0.93	Tinggi
2	58	73	0.71	Tinggi
3	66	74	0.57	Sedang
4	50	74	0.8	Tinggi
Indikator Perasaan Senang			0.75	Tinggi
5	59	75	0.76	Tinggi
6	45	70	0.71	Tinggi
7	66	78	0.86	Tinggi
8	47	71	0.73	Tinggi
9	67	78	0.85	Tinggi
10	48	68	0.62	Sedang
Indikator Ketertarikan Siswa			0.76	Tinggi
11	49	78	0.94	Tinggi
12	47	70	0.7	Tinggi
13	74	78	0.67	Sedang
14	64	72	0.5	Sedang
15	68	76	0.67	Sedang
Indikator Perhatian Siswa			0.69	Sedang
16	46	76	0.88	Tinggi
17	49	76	0.87	Sedang
18	48	73	0.78	Tinggi
19	59	70	0.52	Sedang
20	53	69	0.59	Sedang
Indikator Keterlibatan Siswa			0.73	Tinggi
Rata-rata			0.73	Tinggi

(*Sumber: Hasil Analisis*)

3.2. Diskusi

Berdasarkan hasil uji efektivitas penerapan media permainan monopoli terhadap minat belajar siswa menunjukkan bahwa terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain berdasarkan data statistik tentu efektivitas ini dapat dilihat dari pencapaian yang baik dari keempat indikator minat belajar siswa yang dipakai dalam penelitian ini. Penelitian ini melihat adanya kecocokan antara karakteristik

peserta didik yang pada dasarnya memiliki tingkat percaya diri yang baik serta ceria dapat terakomodir dengan baik dengan media pembelajaran permainan monopoli yang dapat mewadahi gaya belajar psikomotorik peserta didik. Secara data telah terbukti bahwa perlakuan dalam penelitian ini efektif maka selanjutnya akan bahas pada tiap indikator berdasarkan hasil observasi secara langsung maupun dari hasil penilaian lembar observasi yang berpedoman pada keempat indikator yang meliputi (a) perasaan senang; (b) ketertarikan untuk belajar; (c) perhatian siswa; (d) keterlibatan dalam belajar.

Pada poin indikator perasaan senang pada kegiatan pembelajaran peneliti melihat bahwa peserta terlihat ceria dan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Seperti dugaan awal bahwa peserta didik hanya memerlukan media untuk menyalurkan keceriaannya kedalam pembelajaran melalui media pembelajaran seperti permainan monopoli. Peneliti juga melihat adanya rasa percaya diri yang tinggi dari siswa ketika membacakan kartu yang memuat materi dalam kegiatan pembelajaran dengan lantang dan tanpa ragu. Siswa terlihat senang ketika mengikuti permainan monopoli, peneliti sesekali memantikan pertanyaan kecil untuk mengkonfirmasi bahwa pembelajaran dengan penerapan media permainan monopoli ini menghilangkan rasa bosan. Hal ini senada dengan nilai *n-gain* 0,75 pada indikator perasaan senang dengan kategori tinggi. Martin Seligman (2011) dengan teorinya mengenai kebahagiaan menekankan pentingnya pengalaman positif dan perasaan bahagia. Pengalaman positif dan perasaan bahagia tersebut dapat berdampak pada motivasi serta ketertarikan individu dalam hal ini peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias. Setiap siswa andil dalam kegiatan pembelajaran melalui perannya masing-masing serta keterlibatan secara menyeluruh dapat memberikan pengalaman positif sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan menikmati kegiatan pembelajaran dengan perasaan bahagia.



Gambar 1. Potret Siswa Terlihat Senang dalam Pembelajaran

Pada poin indikator ketertarikan belajar peneliti mencoba melihat apakah peserta didik aktif dalam bertanya mengenai kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan observasi peneliti melihat bahwa media permainan monopoli mau mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran. Meskipun pertanyaan tidak sepenuhnya mengenai materi pembelajaran, seperti menanyakan teknis permainan maupun aturan dalam permainan. Namun hal tersebut juga menjadi salah satu indikasi adanya ketertarikan siswa untuk ikut dalam kegiatan pembelajaran. Ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga mulai terlihat seperti munculnya rasa suka atau kecintaan terhadap pembelajaran IPS. Hal tersebut dapat terkonfirmasi setelah kegiatan pembelajaran berakhir mereka menanyakan pembelajaran seperti apa lagi yang akan disajikan di pertemuan berikutnya. Berbagai pembahasan tersebut sejalan nilai *n-gain* 0,76 pada indikator ketertarikan siswa dengan kategori tinggi.

Pada poin indikator perhatian peserta didik dimana memang sebelum melakukan penerapan telah memperlihatkan tingkat perhatian yang baik seperti memperhatikan penjelasan, dan pengumpulan tugas tepat waktu. Namun yang berbeda dalam penerapan permainan monopoli ini adalah adanya peraturan permainan yang harus diperhatikan oleh peserta didik. Selain peraturan juga sesi pembacaan kartu satu

sama lain membuat peserta didik tergerak untuk memperhatikan penjelasan dari rekan kelompok permainan dengan seksama. Peserta didik terlatih untuk memperhatikan berbagai hal yang cukup kompleks bagi jenjang sekolah dasar sehingga hal tersebut tercermin dari siswa yang cepat tanggap dalam merespon pembacaan materi pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar dengan diindikasikan oleh meningkatnya fokus serta kecekatan peserta didik dalam merespon materi pembelajaran. Berbagai pembahasan tersebut sejalan nilai *n-gain* 0,69 pada indikator perhatian siswa dengan kategori sedang.

Peningkatan pada indikator ketertarikan belajar serta perhatian siswa pada kedua pembahasan di atas tentu terdapat relevansi dengan teori psikologi pembelajaran. Berkaca pada Deci (1985) dengan teorinya mengenai motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik dapat berupa motivasi yang tumbuh dari keinginnan peserta didik sementara ekstrinsik dalam hal ini media pembelajaran. Tentunya media pembelajaran monopoli menjadi faktor yang mempengaruhi perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Pengalaman serta pembelajaran yang bermakna akan menumbuhkan rasa keinginan untuk bertanggungjawab dan senantiasa belajar. Permainan monopoli sebagai media juga menjadi motivasi ekstrinsik yang relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Cralk dan Mayer (2016) dengan teori keterlibatan menekankan bahwa media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian siswa dan mempertahankan keterlibatan mereka. Dalam artian media pembelajaran monopoli dapat menjadi faktor eksternya yang baik untuk meningkatkan perhatian serta ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pada poin indikator keterlibatan pembahasan ini kurang lebih sama dengan penjelasan pada bab sebelumnya bahwa kunci dari permainan monopoli yang mengedepankan interaksi memaksa atau bahkan mengakomodasi peserta didik dengan gaya belajar psikomotorik. Peserta didik secara otomatis terlibat seluruhnya dalam kegiatan pembelajaran yang menjadikan berbagai indikator lain ikut meningkat seperti adanya perasaan senang serta aktif dalam bertanya maupun menanggapi dalam proses interaksi pembelajaran dalam permainan monopoli. Hal ini senada dengan nilai *n-gain* 0,73 pada indikator keterlibatan siswa dengan kategori tinggi. Relevan dengan pernyataan Andini dan Yuliana (2021) bahwa siswa yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi dan aktivitas menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Permainan monopoli sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara yang menyenangkan, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

Berbagai pemaparan di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari berbagai indikator minat belajar siswa baik secara data maupun observasi. Proses pembelajaran yang melibatkan interaksi siswa dalam kegiatan monopoli menjadi salah satu penentu meningkatnya minat belajar siswa. Selain teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Budiningsih, 2003). Albert Bandura (1986) dengan teori pembelajaran sosial memaparkan bahwa pembelajaran terjadi melalui observasi dan peniruan model. Media pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan model dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan memfasilitasi proses observasi dan partisipasi. Media pembelajaran seperti monopoli merupakan media pembelajaran yang menawarkan proses interaksi, bernegosiasi satu sama lain, partisipasi siswa secara keseluruhan, memainkan peran, dan belajar untuk bersosialisasi.

Penelitian ini menjawab asumsi peneliti bahwa sebenarnya peserta didik memiliki minat yang belajar yang baik namun dengan gaya belajar yang berbeda. Namun sebelum sebelum membahas hal tersebut relevansi antara format permainan dalam kegiatan pembelajaran dalam hal ini permainan monopoli. Tentu terdapat relevansi antara format permainan monopoli dengan perkembangan peserta didik. Menurut Piaget (1972) perkembangan kognitif peserta didik mengikuti tahapan tertentu yang mempengaruhi cara mereka memahami dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Peserta didik pada sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana mereka mulai memahami konsep logis melalui interaksi dengan dunia nyata. Mereka mulai berpikir logis dan sistematis, namun masih memerlukan objek dan pengalaman konkret untuk memahami konsep abstrak. Permainan monopoli

dalam hal ini menyajikan konteks yang realistis dan konkret sehingga peserta didik terbantu dalam proses abstraksi materi. Relevansi tersebutlah yang dapat memaksimalkan efektivitas pembelajaran.

Kembali pada pembahasan mengenai asumsi peneliti bahwa sebenarnya peserta didik memiliki minat yang belajar yang baik namun dengan gaya belajar yang berbeda. Berkaca pada teori gaya belajar VARK dari Fleming dan Mils (1992) yang mencakup gaya belajar *visual*, *auditory*, *reading*, dan *kinesthetic*. Permainan monopoli mengakomodasi secara keseluruhan dimulai dari visualisasi poin-poin materi kedalam papan monopoli, mendengarkan rekan pembelajaran membacakan materi, membaca materi dalam kesempatan membaca kartu dana umum misalnya, dan juga pengalaman secara langsung dimana peserta didik terlibat dari awal sampai akhir dalam pembelajaran dengan media permainan monopoli.

Proses interaksi tentu menjadikan pembelajaran dengan permainan monopoli akan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. David Kolb dengan (1984) Teori Pembelajaran Experiential (*Experiential Learning Theory*) menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen. Pengalaman siswa dalam kegiatan monopoli tentunya akan membekas dikarenakan pembelajaran dilakukan dengan adanya pengalaman langsung berupa berinteraksi dibarengi dengan pembelajaran materi secara implisit. Sutrisno dan Wulandari (2019) menjelaskan bahwa penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan bagi siswa. Media permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Peneliti merangkum kegiatan yang telah dilakukan dan menekankan poin-poin penting yang diharapkan dipahami siswa.

Selain pengalaman unsur permainan dalam media pembelajaran monopoli tentu menjadi faktor lain yang mendukung peningkatan minat belajar siswa. James Paul Gee (Wulandari, 2022) menyatakan bahwa permainan dapat memberikan konteks dimana peserta didik dapat belajar tanpa tekanan dan dengan kegembiraan. Kegembiraan itulah yang tercermin dalam kegiatan pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias serta aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan ketika siswa merasa senang dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan menggunakan kemampuan kognitifnya secara optimal. Siswa akan lebih percaya diri tanpa adanya rasa takut dan malu dalam kegiatan pembelajaran (Fauzan, 2018).

4. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan uraian pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan adanya keterkaitan antara media pembelajaran permainan monopoli dengan peningkatan minat belajar siswa. Penerapan media permainan monopoli terbukti memberikan dampak berupa peningkatan dari berbagai indikator yang diteliti seperti peningkatan keterlibatan siswa, perasaan senang dalam kegiatan pembelajaran, antusias dalam bertanya, dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil penelitian ini juga didorong oleh berbagai teori yang menunjukkan adanya kecocokan antara teori dan praktik.

5. Referensi

- Anang, R. bekti, M. S. D. (2016). *Pemanfaatan Media Monopoli untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016*, 3(2), 2010–2013.
- Andini, R., & Yuliana, T. (2021). Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran: Implikasi dan Strategi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(4), 89-101.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Wiley.

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer Science & Business Media.
- Fauzan, G. A., & Aripin, U. (2018). Penerapan Ice Breaking dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa VIII B SMP Bina Harapan Bangsa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2(1), 17–24.
- Fuad, Z. Al, & Zuraini. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 45–54.
- Gumilang, J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III SD Negeri 1 Gondang. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2).
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Meyanti, R., Bahari, Y., & Salim, I. (2019). *Optimalisasi Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran*. 2(2), 262–266.
- Piaget, J. (1972). *Psychology and Pedagogy*. New York: Viking Press.
- Puspitarini, Dinda, S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common*, 3(1), 71-80.
- Putri, R., & Aditya, R. (2020). Konstruktivisme dalam pembelajaran melalui permainan: Teori dan praktik. *Jurnal Pendidikan*, 21(3), 150-160.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiyana Anwar, N., & Faisal, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekang. *Jurnal Pendidikan*, 02(05), 1–16.
- Wulandari, A. S. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12 (9), 682–689.
- Wulandari, E., & Setiawan, B. (2021). Pembelajaran aktif dan pengaruhnya terhadap pemahaman materi siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(3), 112-123.