

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY GAME SMART TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Faridatul Umah¹, Kholis Aniyati²

Institut Al Azhar Menganti Gresik, IAI Insan Prima Misbahul Ulum

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* Terhadap Minat Belajar Peserta didik kelas V di MI Miftahul Ulum Sooko Wringinanom Gresik. Jenis penelitian ini adalah Pra-Eksperimen (Pre-Experimental) dengan model *The Static Group Comparison Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V MI Miftahul Ulum Sooko Wringinanom Gresik yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 43 siswa yang diambil 10 siswa tiap kelas. Pengumpulan data yang digunakan berupa skala dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data sensitivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan secara signifikan antara skor pretest dan posttest yang artinya Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* Efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika. Dapat diketahui skor rata-rata yang didapat pada siswa kelas eksperimen pada proses sebelum diberikannya perlakuan tindakan (*pretest*) sebesar 12,9000 masuk dalam kategori sedang. Setelah menggunakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* dengan hasil pretest pada kelas eksperimen yang memperoleh skor rata-rata 18,1000 yang menunjukkan bahwa skor rata-rata masuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan penghitungan yang sudah dilakukan, diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Sooko Wringinanom Gresik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart*, Minat Belajar Peserta didik.

¹ Faridatul Umah, Email: faridatulumah05@gmail.com

² Kholis Aniyati, Email: kholisaniyati.a@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Penyampaian pesan merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran.³ Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Di dalam pendidikan terdapat unsur-unsur yang penting diantaranya adalah peserta didik, guru, materi, model atau metode, kurikulum, sarana dan prasarana belajar.⁴ Adapun Media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah salah satunya dengan media *Monopoly Game Smart* yang merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua peta di atas papan melalui pembelian penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan setiap permainan melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bedanya dan apabila ia mendarat di peta yang belum dimiliki oleh pemain lain ia dapat membeli peta itu sesuai harga yang tertera bila peta itu sudah dibeli pemain ia harus membayar lumayan itu uang sewa yang jumlahnya juga ditetapkan.⁵

Minat belajar Matematika siswa masih tergolong rendah. Dari 43 siswa kelas V kelas A dan B, untuk presentase nilai tertinggi mencapai 30% dan untuk presentase nilai terendah 70%. Rendahnya minat belajar matematika siswa dipengaruhi adanya faktor kebiasaan belajar yang masih buruk. Kebiasaan-kebiasaan buruk yang sering dilakukan siswa berupa belajar yang tidak teratur, siswa kurang teliti dalam menjawab soal, siswa mudah jenuh saat proses belajar, belajar hanya menjelang ulangan saja dan siswa kurang disiplin dalam mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Kuantitatif Eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan pendekatan saintifik

³ Dimiyati and Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, 2009th ed. (Jakarta: Rineka Cipta, n.d.).15

⁴ Asrorul Mais. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jombang: Pustaka Abadi, 2016), 7.

⁵ Yuliani Anik and Rusyanto, *Penyusunan Laporan PTK Guru, Guru Menulis*, 2019th ed. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, n.d.). 9

dengan menggunakan dua set variabel. Set pertama bertindak sebagai konstanta, dan set kedua untuk mengukur perbedaan. Penelitian ini termasuk penelitian Pra-Eksperimen (*Pre-Experimental*) dengan model *The Static Group Comparison Design*, dimana pada desain ini terdapat satu kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan satu untuk kelompok control (yang tidak diberi perlakuan).⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V MI Miftahul Ulum Sooko Wringinanom Gresik yang berjumlah 43 anak yang terdiri dari 2 kelas yaitu A dan B.

Untuk mendapatkan data tentang Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik di MI Miftahul Ulum Sooko Wringinanom Gresik, teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut: 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran RPP dan seperangkat media MGS. 2) Tahap pelaksanaan dengan memilih sampel kelas yaitu kelas V A dan V B pada pembelajaran MGS dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun dengan memberikan kuesioner respon minat belajar matematika kepada peserta didik untuk mengisi lembar observasi.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner minat belajar matematika siswa yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang minat siswa terhadap mata pelajaran matematika dengan menggunakan skala likert. Berdasarkan Skala yang disebarkan kepada 43 responden dari siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Sooko Wringinanom Gresik, diperoleh hasil sebagian siswa ada yang mengalami masalah pada hasil belajarnya, ada yang rendah dan sedang dan tinggi, dari 43 responden diperoleh 20 siswa sebagai sampel dalam penelitian ini. 10 orang sebagai kelas kontrol dan 10 orang sebagai kelas eksperimen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengolahan Data

Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* dipaparkan pada tabel 1.1 kelas V A dan tabel 1.2 kelas V B:

Table 1.1 Nilai Hasil *Post-test* dan *pre-test* Kelas V A

No	NAMA	<i>Pre- Test</i>	<i>Post- Test</i>
1	Siswa 1	70	90
2	Siswa 2	65	83
3	Siswa 3	75	85
4	Siswa 4	75	87
5	Siswa 5	70	80
6	Siswa 6	75	85
7	Siswa 7	80	90
8	Siswa 8	75	85
9	Siswa 9	70	88

⁶ fraenkel, Jack R, and Norman E Wallen, "How to Design and Evaluate Research in Education Seventh Edition," 2011, 201.

10	Siswa 10	75	89
----	----------	----	----

Table 1.2 Nilai Hasil *Post-test* dan *pre-test* Kelas V B

No	NAMA	<i>Pre- Test</i>	<i>Post- Test</i>
1	Siswa 1	80	95
2	Siswa 2	75	85
3	Siswa 3	65	80
4	Siswa 4	70	87
5	Siswa 5	75	85
6	Siswa 6	75	90
7	Siswa 7	65	83
8	Siswa 8	80	95
9	Siswa 9	75	90
10	Siswa 10	70	84

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa subjek yang masuk ke dalam kelas eksperimen akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoli Game Smart*. Selanjutnya kedua kelas akan diberikan Skala kembali sebagai hasil skor *post-test*. Hasil nilai post tes menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran *Monopoli Game Smart* pada Mata pelajaran Matematika.

Diketahui nilai rata-rata minat belajar pada *pretest* 12,9000 < *posttest* 18,1000 maka secara deskriptif terdapat perbedaan skor rata-rata antara *pretest* dengan *posttest*. Langkah selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut signifikansi atau tidak, maka perlu menafsirkan hasil *uji paired t-test* yang dapat dilihat pada tabel 1.3 berikut:

Tabel 1.3 Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired 1	Pre-Test - Post-Test	-5,20000	1,81353	,57349	-6,49732	-3,90268	-9,067	9	,000

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai signifikan. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka Efektivitas penggunaan media pembelajaran Monopoly Game Smart untuk meningkatkan minat belajar peserta didik tidak efektif. Sehingga terdapat perbedaan secara signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* yang artinya Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sangatlah efektif.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Sooko Wringinanom Gresik bahwa media pembelajaran dengan memberikan Skala sebagai instrumen. Hal ini akan menjadi *pretest* dari penelitian yang dilakukan. Selanjutnya memisahkan peserta didik dalam dua kategori yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peserta didik yang memperoleh skor tinggi masuk pada kelas kontrol, sedangkan peserta didik yang memperoleh skor rendah dan sedang masuk di kelas eksperimen untuk tindakan lebih lanjut dan pemberian tindakan layanan.

Dapat diketahui skor rata-rata yang didapat pada siswa kelas eksperimen pada proses sebelum diberikannya perlakuan tindakan (*pretest*) adalah sebesar 12,9000. Dimana skor rata-rata 12,9000 pada presentase indikator pencapaian masuk dalam kategori sedang. Kemudian pemberian skala yang sama sebagai tolak ukur skor untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik di kelas eksperimen melalui media *MGS* yang dilakukan 4 kali pertemuan dengan hasil *pretest* pada kelas eksperimen yang memperoleh skor rata-rata 18,1000. Dalam hal ini untuk skor rata-rata masuk dalam kategori tinggi.

Analisis regresi dalam penelitian ini, dibantu dengan software *SPSS 25.0 for windows*. Penggunaan Media pembelajaran *Monopoly Game Smart*, pada kelas eksperimen yang memiliki hasil rendah dan sedang dengan rata-rata skor 12,9000 mengalami peningkatan dan memperoleh skor rata-rata 18,1000 menunjukkan bahwa skor ini masuk dalam kategori tinggi. Sehingga perlu adanya Penggunaan Media pembelajaran *Monopoly Game Smart* untuk meningkat minat belajar matematika peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa Media pembelajaran *Monopoly Game Smart* Berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar Matematika di kelas V MI Miftahul Ulum Sooko Wringinanom Gresik. Diperoleh dari hasil uji analisis menggunakan *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa Efektivitas penggunaan media pembelajaran *monopoly game smart* berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdun Nasir, Muhammad Fikri, and Mahmud Arif. "Sumbangan Studi Al-Qur'an Bagi Dimiyati and Mudjiono. (2009). Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrorul, Mais. (2016). Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus. Jombang: Pustaka Abadi.
- Umah, Faridatul. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Di MI Tarbiyatul Akhlak Wedoroanom Driyorejo Gresik . El-Miaz: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar, 3(1), 8-13. Retrieved from <http://jurnal.mialazhar.sch.id/index.php/el-miaz/article/view/110>.
- Fraenkel, Jack R, and Norman E Wallen. (2011). How to Design and Evaluate Research in Education Seventh Edition.
- Trianingrum, Nevia Dina, Ach. Khusnan, and Barudin. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Canva Pada Mata Pelajaran Qurdis Di SD Al-Furqon 2 Wedoroanom Driyorejo Gresik". Jurnal Pendidikan Agama Islam Miazhar 3 (2), 45-51. <http://jurnal.mialazhar.sch.id/index.php/jpaimi/article/view/49>.
- Yuliani Anik and Rusyanto. (2019). Penyusunan Laporan PTK Guru, Guru Menulis. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.