



PROSIDING

Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro

“Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0”

GAME BASED LEARNING: MENINGKATKAN MINAT SISWA PADA EKONOMI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI DI SMA

Yudhistira I'zaaz Saif Iftikhaar¹, Inayatul Munifah², Aditya Putra Pratama³, Rosalia Maydian Handayani⁴, Ratna Ayu Wirasti⁵, Faizatus Sholihah⁶

IKIP PGRI Bojonegoro. Email: lzaaz437@gmail.com

Abstract

Economic learning at the high school level is often considered boring because of its theoretical nature, thus reducing student interest in learning. This study aims to increase interest in learning economics through the application of Game Based Learning (GBL) with modified Monopoly game media according to the subject matter. The research method uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was developed by incorporating economic concepts such as investment, inflation, and financial management in the form of a board game. The pilot test was conducted on high school students using purposive sampling technique. Data were collected through observation, interviews, and pre-test and post-test of learning interest, then analyzed descriptively and inferentially. The expected results showed a significant increase in students' interest in learning, characterized by active participation, better understanding of the material, and a pleasant learning atmosphere. This media is considered to be able to overcome the limitations of the traditional lecture method and become an innovative alternative in learning economics that suits the characteristics of students in the era of education 5.0.

Keywords: Game Based Learning, Monopoly, Learning Interest, Economics, Learning Media

Abstrak

Pembelajaran ekonomi di tingkat SMA sering dianggap membosankan karena sifatnya yang teoretis, sehingga menurunkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar ekonomi melalui penerapan Game Based Learning (GBL) dengan media permainan Monopoli yang dimodifikasi sesuai materi pelajaran. Metode penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media dikembangkan dengan memasukkan konsep ekonomi seperti investasi, inflasi, dan pengelolaan keuangan dalam bentuk permainan papan. Uji coba dilakukan pada siswa SMA dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta pre-test dan post-test minat belajar, lalu dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil yang diharapkan menunjukkan peningkatan minat belajar siswa secara signifikan, ditandai dengan partisipasi aktif, pemahaman materi yang lebih baik, dan suasana belajar yang menyenangkan. Media ini dinilai mampu mengatasi keterbatasan metode ceramah tradisional serta menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran ekonomi yang sesuai dengan karakteristik siswa di era pendidikan 5.0.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Monopoli, Minat Belajar, Ekonomi, Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Dalam era 5.0 saat ini, pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu membangkitkan minat belajar siswa. Salah satu bidang studi yang sering dianggap abstrak dan membosankan oleh siswa adalah ilmu ekonomi. Sifat ekonomi yang penuh dengan konsep teoretis, angka, dan analisis sering kali membuat siswa merasa jenuh, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep ekonomi dengan situasi yang lebih nyata dan menyenangkan, agar siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang saat ini banyak dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah Game Based Learning (GBL). GBL merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan akademik. Berdasarkan kajian pustaka game based learning merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang menggabungkan proses belajar dengan elemen permainan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Torrente mengungkapkan bahwa pendekatan ini melibatkan penggunaan permainan yang dirancang dengan tujuan khusus untuk secara signifikan mendukung dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Monopoli sebagai permainan strategi berbasis ekonomi mengajarkan berbagai konsep ekonomi dasar seperti transaksi, investasi, pengelolaan sumber daya, serta pengambilan keputusan ekonomi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Monopoli dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, karena permainan ini mampu mengemas konsep ekonomi menjadi lebih konkret dan aplikatif.

Meskipun demikian, pemanfaatan Monopoli sebagai media GBL dalam pembelajaran ekonomi di sekolah masih belum banyak diimplementasikan secara optimal, khususnya pada tingkat sekolah menengah. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah konvensional yang kurang mampu membangkitkan partisipasi aktif siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini dianggap penting untuk mengeksplorasi lebih jauh penggunaan Game Based Learning yang dikembangkan melalui permainan Monopoli dalam menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pelajaran ekonomi. Harapannya, hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, terutama dalam menciptakan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbasis permainan Monopoli dalam pembelajaran ekonomi serta untuk menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam

mengembangkan media pembelajaran yang kreatif serta mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era 5.0 ini.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode Research and Development (R&D), yang didasarkan pada model ADDIE menurut Sugiyono (2017). Dalam penggunaan metode ini berdasarkan pertimbangan manfaat produk sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, metode atau media ADDIE memiliki lima tahapan yaitu analysis, design, development,, implementation, dan evaluation. Dalam peneletian ini, teknik analisis data dan informasi meliputi observasi dan wawancara yang kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan perangkat lunak. Setelah itu dilakukan pembuatan media, kemudian di uji coba Media Monokomi yang telah selesai dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli materi yang berasal dari dosen dan guru ekonomi, serta ahli media. Populasi dalam penelitian ini adalah dikhususkan untuk jenjang SMA, dan pemilihan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu memilih kelompok-kelompok tertentu yang dianggap mewakili berbagai jenis pemain dan strategi di dalam permainan monopoli misalnya memilih kelompok yang cenderung berinvestasi agresif, kelompok yang lebih suka berinvestasi konservatif, atau kelompok yang lebih fokus pada pertukaran dan negosiasi. Media pembelajaran yang digunakan berupa permainan edukatif Monopoli yang dimodifikasi dengan materi pelajaran Ekonomi yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif untuk melihat perubahan skor minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta statistik inferensial menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kelompok. Selanjutnya, pada analisis yang telah dilakukan dengan jenis data yang didapatkan kemudian diambil penarikan kesimpulan dalam bentuk statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut hasil ekonomi monopoly, yaitu media pembelajaran ekonomi berbasis game yang dikembangkan dalam refrensi penelitian ini. Berikut hasil penelitian dan pengembangan media Ecopoly berdasarkan model ADDIE. Ecopoly dikembangkan sebagai solusi dari kesenjangan antara media pembelajaran yang tersedia dengan kebutuhan siswa. Materi yang dimuat kali ini mencakup investasi, resiko investasi, dampak inflasi, obligasi, yang dikenal memuat banyak konsep dan definisi, serta memerlukan latihan soal.

Materi ini memanfaatkan kebiasaan siswa yang gemar bermain monopoly. Tahap desain, media dirancang berbasis permainan monopoli, disesuaikan dengan materi yang akan kita berikan, dimana siswa bisa mengetahui banyak hal soal investasi, materi disajikan dalam bentuk peta monopoli, teks pertanyaan, fakta sebenarnya untuk menyesuaikan berbagai belajar siswa. Media dikembangkan menggunakan canva untuk desain visual monopoli.

Gambar 1.1 Papan Board Monopoli

Gambar 1.2 Smart Card



Media pembelajaran ini memiliki kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, permainan berisi soal dalam bentuk board game monopoli. Game dimainkan dengan perwakilan dengan jumlah 4 kelompok dan siswa memperoleh poin berdasarkan jawaban mereka. Monopoli berisi soal soal tentang seputar investasi, *smart card* (berisi fakta soal investasi), apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan ketika dia berada di board monopoli di beri hukuman 1 putaran dan dijebloskan dipenjara. Penilaian akan dinilai sesuai berapa soal yang dijawab dengan benar, guru disini bertugas sebagai pengawas permainan dan menilai jawaban setiap siswa.

Media pembelajaran berbasis ekonomi monopoli ini berhasil menarik perhatian siswa mendorong mereka untuk terlebih dahulu mempelajari materi sebelum mulai bermain. Permainan ini dirancang berkelompok yang dapat meningkatkan siswa dalam belajar untuk memenangkan kompetensi antar kelompok lainnya. Aktivitas ini mendukung adanya waktu berpikir dan interaksi, diskusi antar siswa. Siswa juga terdorong untuk bersaing secara sehat, yang membuat mereka terdorong untuk mempelajari materi secara serius sebelum bermain. Materi seputar investasi dapat dipelajari secara praktis melalui simulasi permainan, media pembelajaran ini bisa dibuat secara manual dengan alat sederhana dan dapat dimodifikasi sesuai dengan topic pelajaran yang diinginkan.

Penerapan media pembelajaran berbasis game monopoli ekonomi terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA. Media ini mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang selama ini umum digunakan metode ceramah ini siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Melalui permainan monopoli siswa didorong untuk aktif berfikir, diskusi, dan mengambil keputusan yang berkaitan dengan konsep ekonomi yang dipelajari. Ceramah sering kali tidak cukup efektif untuk menyampaikan materi abstrak seperti investasi atau inflasi karena bersifat satu arah dan kurang membangkitkan minat.

Sebaliknya, game monopoli ini mampu memvisualkan materi ekonomi dalam bentuk simulasi, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih tepat. Dengan demikian, pemerapan media pembelajaran berbasis game menjadi solusi atas keterbatasan metode

ceramah yang kurang mampu merangsang minat dan keikutsertaan siswa secara maksimal dalam proses belajar ekonomi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Monopoli dalam mata pelajaran ekonomi mampu meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa secara signifikan. Media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan aplikatif dibandingkan metode ceramah konvensional yang bersifat satu arah dan cenderung membuat siswa pasif. Dengan pendekatan permainan, siswa lebih terdorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan memahami konsep ekonomi seperti investasi, inflasi, serta pengelolaan keuangan secara lebih konkret melalui simulasi. Game Monopoli yang dimodifikasi menjadi alat pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membangun kolaborasi antar siswa serta kompetisi yang sehat. Oleh karena itu, media ini dinilai layak dan relevan untuk diterapkan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran ekonomi di era pendidikan 5.0.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalina. Nur E. & Inayati. Ro'ufah. (2021). *"Pengembangan Media 'Ekonomic Monopoly Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Singosari"*, (Fifty Edition) Universitas Negeri Malang: Jurnal Pendidikan Ekonomi
- Prihantini. Ika, Stevani. Fruri & Sujiran. *"Pengaruh Game Based Learning Berbantu Media Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis"*, (Fifty Edition) IKIP PGRI Bojonegoro: Perspektif Pendidikan dan Keguruan
- Sujitno (2023). *"Media Monopoli"*, (Fifty Edition) Indramayu: Penerbit Arab
- Winatha. Komang. & Setiawan. Dedy Made I.(2020). *"Pengaruh Game based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar"*, (Fifty Edition) Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan

