

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
MONOPOLI EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR**

**(Tesis)**

**Oleh :**

**UMIHANI**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
MONOPOLI EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR**

Oleh  
**UMIHANI**

**Tesis**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR

Oleh

Umihani

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis, 1) potensi dan kondisi; 2) proses pengembangan; 3) efektifitas; 4) kemenarikan; 5) pengaruh peningkatan media pembelajaran permainan monopoli ekonomi. Penelitian ini menggunakan model desain pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Sampel penelitian ini berjumlah 36 orang peserta didik di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar kelas XII IPS. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian ini adalah; 1) potensi dan kondisi di SMA Negeri 1 Terbanggi besar sangat mendukung untuk dikembangkannya media pembelajaran permainan monopoli ekonomi; 2) Proses pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ekonomi meliputi; analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi; 3) media pembelajaran permainan monopoli ekonomi dinilai efektif karena dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran; 4) kemenarikan media memiliki klasifikasi sangat menarik dengan hasil persentase 89,8 %; 5) peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dengan menggunakan *gain score* sebesar 0,22, artinya peningkatan minat belajar termasuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* <0,3

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media, Permainan Monopoli Ekonomi, Minat Belajar.*

## **ABSTARCT**

### **DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR ECONOMIC MONOPOLY GAMES TO INCREASE STUDENT INTEREST IN LEARNING CLASS XII IPS SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR**

**By**

**Umihani**

The purpose of this research is to analyze, 1) potential and condition; 2) development process; 3) effectiveness; 4) attractiveness; 5) the effect of increasing the learning media of economic monopoly games. This study uses the ADDIE development design model developed by Robert Maribe Branch. The sample of this research was 36 students at SMA Negeri 1 Terbanggi Besar class XII IPS. The instruments used in this study were questionnaires and interviews. The results of this research are; 1) the potential and conditions at SMA Negeri 1 Terbanggi Besar are very supportive for the development of learning media for economic monopoly games; 2) The process of developing learning media for economic monopoly games includes; analysis, design, development, implementation and evaluation; 3) the learning media of economic monopoly games is considered effective because it can increase students' interest in learning in the learning process; 4) the attractiveness of the media has an interesting classification with an average percentage of 89,8%; 5) an increase in students' interest in learning after using the monopoly game learning media by using a gain score of 0.22, meaning that an increase in learning interest is included in the low category because the gain value is  $<0.3$

**Keywords: Media Development, Economic Monopoly Game, Learning Interest.**

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
PERMAINAN MONOPOLI EKONOMI UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS  
XII IPS DI SMA NEGERI 1 TERBANGGI BESAR**

Nama Mahasiswa : **UMIHANI**

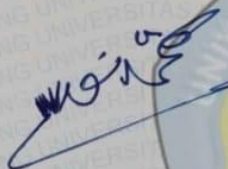
Nomor Pokok Mahasiswa : 2123011019


Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

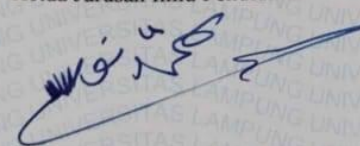
1. Komisi Pembimbing

  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Si., M. Ag.**  
NIP. 197412202009121002


  
**Dr. Pujiati, S. Pd., M. Pd.**  
NIP. 19770808 200604 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag.,M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

Ketua Program Studi  
Pascasarjana Teknologi Pendidikan

  
**Prof. Dr. Herpratiwi., M.Pd.**  
NIP 19640914 198712 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Si., M. Ag

Sekretaris : Dr. Pujiati, S. Pd., M. Pd

Penguji Anggota : I. Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd

II. Dr. Rangga Firdaus, M. Kom

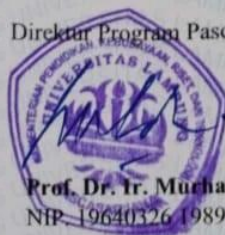
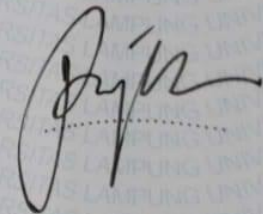
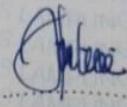
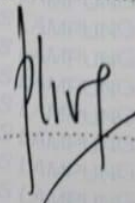
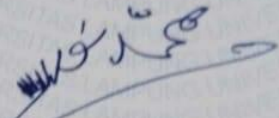
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M. Si  
NIP. 196511230 199111 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Ir. Muchadi, M. Si  
NIP. 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian : 17 Mei 2023





## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Terbanggi Besar*" adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya dan bersedia serta sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 17 Mei 2023  
Pembuat Pernyataan



**Umihani**  
NPM 2123011019

## RIWAYAT PENULIS



Penulis dilahirkan dari pasangan yang berbahagia ayahanda Alm. Hi. Umar Hasan dan ibunda Alm. Hj.Nuryah, Terlahir sebagai anak kelima dari tujuh bersaudara pada tanggal 20 Februari 1981, di Bandarjaya Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah. Penulis menikah dengan Chaidir Jamin pada tahun 2010 dan di karunia satu orang anak Bernama Dzakwan Aziz Alchaini.

Penulis mengawali Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Bandarjaya pada tahun 1993, Sekolah Menengah Pertama diselesaikan pada tahun 1996 di Mts Pondok Pesantren Darussalam Natar Lampung Selatan, dan Sekolah Menengah Atas diselesaikan pada tahun 1999 di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Darussalam Natar Lampung Selatan. Penulis menempuh Pendidikan Strata 1 di STIE Lampung Angkatan 1999 pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Lampung Jurusan Akuntansi.

Pada tahun 2013 sampai dengan sekarang penulis mendapat tugas mengajar di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar sebagai guru mata pelajaran Ekonomi. Pada tahun 2021 peneliti memiliki kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.



## **MOTTO**

”Ilmu itu seperti air. Jika ia tidak bergerak, maka ia akan menjadi keruh lalu membusuk.”

**(Imam Syafi’i)**

”Berbuat baiklah tanpa perlu alasan.”

**(Umihani)**

”Rahasia kecerdasan bukan terletak pada mempelajari apa yang disenangi, tetapi menyenangi apa yang sedang dipelajari.”

**(Umihani)**

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan lafal Bismillahirrahmanirrahiim  
Saya persembahkan karya Ilmiah sederhana ini  
Sebagai ungkapan rasa syukur dan bangga kepada :

1. Suami saya tercinta **"IPDA Chaidir Jamin, S.H, M.H."** yang selalu memberi semangat dan motivasi kepada saya, yang selalu mendampingi saya serta mendukung karir dan pendidikan.
2. Alm. Ibu saya Hj. Nuryah, yang selama saya menempuh pendidikan ini selalu memberikan semangat untuk melanjutkan studi serta tak pernah lelah berdoa untuk keberhasilanku selama masa hidupnya.
3. Putraku tercinta Dzakwan Aziz Alchaini yang selalu menjadikan penyemangat hidup saya.
4. Ayundaku tercinta Nurma Yunita, M.Pd. Siti Zainab, S.Ag., Muslim Umar, S.E., M.M., Yunda Junaini Jamin, M.M. dan Adik-adik saya fiqoh, mulia dan semua keponakanku, yang selalu kompak mendukungku.
5. Keluarga besarku yang selalu mendoakan serta menantikan keberhasilanku.
6. Bapak dan Ibu Dosen Magister Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kehidupan yang sangat bermanfaat.
7. Teman seperjuangan Magister Teknologi Pendidikan dan sahabatku yang selalu mendukung, mendoakanku untuk selalu menjadi yang terbaik dalam menjalani kehidupan.
8. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayahnya serta sholawat serta salam yang selalu penulis haturkan untuk Junjungan Nabi Muhammad SAW yang kita nanti syafaatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar”**. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menghaturkan terima kasih dengan tulus dan penuh hormat kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung, sekaligus selaku Pembimbing I.
5. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung sekaligus penguji tesis ini.
6. Ibu Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memotivasi, membimbing, dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis.
7. Ibu Ferdesi Hanafia, M.Pd dan Titin Muhartini, M.Pd selaku ahli uji kelayakan materi pada media permainan monopoli ekonomi.
8. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M. Kom., dan Ibu Yeni Trisnawati, M.Pd., selaku ahli uji kelayakan media pada media permainan monopoli ekonomi.

9. Bapak Haryono, S. Sos, M.Pd. dan Ibu Sri Aryani Wulandar, M. Pd, selaku ahli uji kelayakan desain media pembelajaran pada media permainan monopoli ekonomi.
10. Bapak/Ibu Dosen dan para staf administrasi Program Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
11. Teman-teman seperjuangan Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2021. Khususnya sahabat ku Marlinda, Umi Kurnia Sari, mbak Ita, mbak Dessy, mbak Reni, Tika yang selalu mendukung dan memberi semangat.
12. Bapak Haryono, S. Sos. M.Pd selaku Kepala SMA Negeri 1 Terbanggi Besar, selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan pendidikan S2.
13. Rekan Wakil Kepala Sekolah, Guru, Tenaga Kependidikan dan Peserta Didik SMA Negeri 1 Terbanggi Besar atas doa dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan studi S2.
14. Anak-anak didik ku kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2022-2023.

Saran dan kritik sangat diharapkan untuk memperbaiki kekurangan tesis ini semoga pihak yang telah membantu penulisan tesis ini dapat memperoleh berkah kesehatan, kebahagiaan, dan kekuatan. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, Mei 2023

Penulis

**Umihani**

## DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI .....	i
DAFTAR GAMBAR .....	iv
DAFTAR TABEL .....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Pembatasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
1.7 Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan.....	13
1.8 Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
2.1 Minat Belajar .....	17
2.1.1 Pengertian Minat Belajar.....	17
2.1.2 Ciri-Ciri Minat Belajar.....	19
2.1.3 Fungsi Minat Belajar.....	20
2.1.4 Indikator Yang Dapat Mempengaruhi Minat dalam Belajar ...	22
2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa....	24
2.1.6. Solusi Minat Belajar Rendah.....	25
2.1.7 Jenis-jenis Minat.....	27
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Permainan.....	28
2.2.1 Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi.....	28
2.2.2 Penelitian dan Pengembangan Media.....	29
2.2.3 Pemilihan media Pembelajaran Permainan.....	31
2.2.4 Model Pembelajaran Tipe Student Teams Achievement Division (STAD).....	33
2.2.5 Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi.....	33
2.3 Kajian Teori Pembelajaran .....	34
2.3.1 Hakekat Belajar.....	34
2.3.2 Teori Belajar dan Pembelajaran Yang Mendasari Penelitian	

dan Pengembangan.....	35
2.4 Hasil Penelitian yang Relevan .....	38
2.5 Kerangka Pikir.....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>46</b>
3.1 Desain Penelitian.....	46
3.2 Subjek Uji Coba.....	48
3.3 Defenisi Konseptual dan Operasional.....	48
3.3.1 Defenisi Konseptual Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi untuk meningkatkan Minat Belajar.....	48
3.3.2 Defenisi Operasional Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi untuk meningkatkan Minat Bealajar.....	49
3.4. Prosedur Pengembangan.....	49
3.4.1 Tahap Analisis (Analysis).....	49
3.4.2 Tahap Perancangan (Design).....	50
3.4.3 Tahap Pengembangan (Development).....	50
3.4.4 Tahap Implementasi (Implementation).....	51
3.4.5 Tahap Evaluasi (Evaluation).....	51
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.5.1 Validasi Ahli.....	52
3.5.2 Validasi Ahli Desain.....	53
3.5.3 Validasi Ahli Materi.....	53
3.5.4 Validasi Ahli Media.....	54
3.5.5 Angket Pengukuran Minat Belajar Siswa.....	54
3.5.6 Angket Uji Kemenarikan.....	55
3.6 Teknik Analisis Data.....	56
3.6.1 Uji Prasyarat Instrumen.....	56
3.6.2 Uji Validitas.....	57
3.6.3 Reliabilitas.....	58
3.6.4 Mengukur Peningkatan Minat Belajar Siswa.....	59
3.6.5 Analisis Data Kemenarikan.....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>61</b>
4.1 Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	61
4.1.1 Potensi Dan Kondisi Di Lapangan Kebutuhan Media.....	62
4.1.2 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi.....	62
4.1.3 Efektifitas Pengembangan Produk.....	76



4.1.4	Kemenarikan Pengembangan Produk.....	80
4.1.5	Peningkatan Minat Belajar Siswa setelah Menggunakan Media Permainan Monopoli Ekonomi.....	80
4.2	Pembahasan.....	81
4.2.1	Potensi dan Kondisi Pengembangan media Pembelajaran Permainan monopoli ekonomi untuk meningkatkan minat belajar siswa .....	81
4.2.2	Proses Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat belajar.....	82
4.2.3	Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.....	84
4.2.4	Kemenarikan Pengembangan Media Permainan Monopoli Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.....	86
4.2.5	Peningkatan Minat Belajar Setelah Menggunakan Media Permainan Monopoli Ekonomi.....	87
4.3	Keunggulan Media Monopoli.....	89
4.4	Kelemahan Media Monopoli .....	89
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	89
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		91
5.1	Simpulan.....	91
5.2	Implikasi.....	93
5.3	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....		94
LAMPIRAN.....		98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pikir.....	45
Gambar 2 Model Pengembangan ADDIE .....	47
Gambar 3 Menambahkan Logo pada Papan .....	72
Gambar 4 Revisi Konsisten dalam menggunakan Bahasa. ....	72
Gambar 5. Desain Papan Permainan dibuat lebih menarik .....	73
Gambar 6 Papan Permainan Setelah Revisi .....	73
Gambar 7 Revisi Warna pada Kotak Kartu .....	73
Gambar 8 Sebelum Menambahkan Jumlah Soal di kartu Kejutan .....	74
Gambar 9 Setelah Menambahkan Jumlah Soal di kartu Kejutan .....	74
Gambar 10. Kartu Bonus .....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kondisi harapan, Kondisi sebenarnya dan Kesenjangan.....	2
Tabel 1.2 Media yang telah dipergunakan pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar .....	3
Tabel 1.3 Faktor Penyebab Siswa Kelas XII IPS Kurang berminat belajar Ekonomi .....	4
Tabel 1.4 Kebaruan dari Media Monopoli yang Di kembangkan .....	15
Tabel 2.1 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE .....	30
Tabel 3.1 Desain Penelitian .....	47
Tabel 3.4 Kerriteria Validator Penelitian Pengembangan .....	52
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain .....	53
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	54
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	54
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa .....	55
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Uji Kemenarikan .....	55
Tabel 3.10 Penskoran Kuisisioner (angket).....	56
Tabel 3.11 Kriteria Validasi Produk .....	56
Tabel 3.13 Interpretasi Validitas Angket Minat Belajar .....	57
Tabel 3.14 Reliabilitas Statisctic.....	59
Tabel 3.15 Kriteria Penilaian Skala <i>Likert</i> Angket Minat Belajar.....	59
Tabel 3.16 Kriteria Nilai Gain.....	59
Tabel 3.18 Nilai Kemenarikan dan klasifikasinya.....	60
Tabel 4.1. Fungsi Komponen Monopoli .....	63
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Desain .....	65
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media .....	67
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	69
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Ahli Desain .....	71
Tabel 4.6 Hasil Pretest dan Posttest .....	77
Tabel 4.7 Hasil N-Gain .....	79
Tabel 4.8 Kemenarikan Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi .....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Validasi Ahli Media .....	98
2. Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran .....	104
3. Lembar Validasi Ahli Materi .....	110
4. Angket Uji Coba Daya Tarik Produk .....	116
5. Angket Kemenarikan Untuk Peserta Didik .....	118
6. Kuesioner Lembar Uji Coba Siswa .....	120
7. Kuesioner Minat Belajar Siswa Sebelum Uji Validitas .....	122
8. Kuesioner Minat Belajar Siswa Setelah Uji Validitas	
1. Sebelum Penerapan Monopoli Ekonomi .....	124
2. Kuesioner Minat Belajar Siswa Setelah Penerapan Monopoli .....	126
9. Kuisisioner Angket Soal Uji Validitas dan Reabilitas .....	128
10. Data Hasil Minat Belajar Siswa	
1. Sebelum Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Ekonomi .....	133
2. Setelah Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Ekonomi .....	135
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	137
12. Perangkat Permainan Monopoli Ekonomi .....	141
13. Tampilan Visual Monopoli Ekonomi .....	144
14. Foto Kegiatan Pembelajaran .....	149
15. Surat Permohonan Menjadi Validator .....	151
16. Surat Izin Penelitian .....	157
17. Surat Keterangan Penelitian .....	158

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang berpendidikan kehidupannya akan selalu berkembang kearah yang lebih baik. Setiap zaman, pasti akan selalu ada perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan yang makin baik. Disamping itu, dunia pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi. Hal ini sangat penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori, tetapi juga harus bisa diarahkan pada hal yang bersifat praktis. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran agar para peserta didik menjadi bersemangat, mempunyai Minat untuk belajar, dan antusias menyambut pelajaran di sekolah.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri (Dimiyati dan Mudjiono 2010). Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotor (Djamarah 2011) Sering kali guru mengeluh, banyak peserta didik yang minat belajarnya rendah walau pun guru sudah berupaya menggunakan berbagai metode.

Belajar juga memerlukan situasi yang menggembirakan dan tenang. Ketenangan dalam arti luas meliputi ketenangan lahir maupun batin. Kondisi lingkungan yang mendukung menyenangkan dan terbebas dari rasa bosan baik dilingkungan keluarga maupun sekolah pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dapat mengantar siswa untuk mengekspresikan segala kemampuannya. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengurangi kebosanan, kesulitan dan kondisi tertekan siswa terhadap mata pelajaran sekaligus menciptakan suasana pembelajaran adalah mengemas pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain (Media et al. 2014).

SMA Negeri 1 Terbanggi Besar merupakan salah satu sekolah menengah yang sudah menerapkan Kurikulum 2013. SMA Negeri 1 Terbanggi Besar berlokasi di Jalan A. Yani No 1 Poncowati yang tepatnya beralamat di Jalan Jend. A. Yani No 1 Poncowati Kecamatan Terbanggi Besar Lampung Tengah. Sekolah ini memiliki berbagai fasilitas Pembelajaran Permainan yang cukup untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. SMA Negeri 1 Terbanggi Besar juga didukung oleh tenaga pengajar yang berjumlah 84 orang. Sekolah ini juga memiliki jumlah kelas 36 kelas, yang terdiri dari kelas X, kelas X, dan kelas XI. Pada tahun ajaran 2021/2022 sekolah ini memiliki peserta didik sebanyak 1.280 orang yang terdiri dari kelas X 462 orang, kelas XI 407 orang, kelas XII 411.

Berdasarkan pengamatan langsung pada saat pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar pada saat pembelajaran Ekonomi dikelas XII IPS didapatkan beberapa fakta yang menunjukkan kondisi harapan belum sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, dari hasil observasi dapat dijabarkan dalam tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1.1 Kondisi Harapan, Kondisi Sebenarnya Dan Kesenjangan

<b>Kondisi Harapan</b>	<b>Kondisi Sebenarnya</b>	<b>Kesenjangan</b>
1. Terwujudnya Pembelajaran yang aktif.	1. Pembelajaran yang pasif.	1. Pembelajaran masih terpusat pada guru.
2. Ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Ekonomi	2. Tidak tertariknya siswa terhadap mata pelajaran Ekonomi	2. Pembelajaran hanya bersifat monoton dan tidak menambah minat belajar.
3. Tingginya minat belajar.	3. Rendahnya minat belajar.	3. Rendahnya persentase setiap indikator minat belajar.
4. Penggunaan media Pembelajaran yang optimal.	4. Penggunaan media Pembelajaran belum optimal.	4. Terbatasnya media Pembelajaran di sekolah, sehingga guru menjadi satu-satunya sumber dan pemberi informasi utama.

*Sumber: Observasi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar*



Kondisi proses pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar yang terjadi saat ini, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Ekonomi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar masih lebih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran Ekonomi yang telah dipergunakan selama ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1.2 Media Yang Telah Dipergunakan Untuk Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar

No	Jenis Media	Media
1.	Media presentasi visual	- <i>Software Microsoft Powerpoint</i> - <i>Chart</i>
2.	Media presentasi audio visual	- Video / film documenter

*Sumber: Catatan hasil wawancara dengan guru Ekonomi*

Berdasarkan data tabel tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran Ekonomi di SMAN 1 Terbanggi Besar yang digunakan guru adalah penggunaan media visual. Penggunaan media *powerpoint* merupakan media yang paling banyak dipergunakan guru Ekonomi untuk menjelaskan materi pelajaran, media *chart* atau gambar yang telah dipergunakan adalah *chart Circular flow diagram*, Media audio visual.

Berdasarkan data penggunaan media, diperoleh fakta bahwa guru Ekonomi di sekolah tersebut dominan menggunakan media untuk metode ceramah. Media *powerpoint* merupakan media yang paling banyak dipergunakan guru Ekonomi untuk menjelaskan materi pelajaran, guru belum memiliki media belajar lain yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang sifatnya lebih variatif sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa siswa kurang berminat untuk belajar Ekonomi, karena pada saat proses pembelajaran Ekonomi di kelas diketahui banyak siswa yang tampak kurang senang dan terpaksa dalam menjalankan pembelajaran Ekonomi, dengan didapati fakta siswa mengobrol dengan teman baik teman sebangku atau teman yang ada di bangku depan atau bangku belakangnya. Minat belajar Ekonomi yang kurang lainnya adalah siswa

yang tampak tidak tertarik belajar dan kurang fokus saat menjalankan proses pembelajaran dengan ditemui fakta pada saat pembelajaran Ekonomi berlangsung hampir seluruh siswa di kelas XII IPS sebanyak 24 dari 32 siswa yang ada di kelas XII IPS 4 didapati sedang mengerjakan tugas pelajaran lain. Berbagai fakta yang didapatkan di lapangan ini akhirnya menimbulkan situasi kondisi belajar yang tidak berjalan secara kondusif, hal ini terjadi dikarenakan siswa tidak berminat untuk menjalankan proses pembelajaran yang mengakibatkan suasana di dalam kelas menjadi gaduh atau bahkan berjalan pasif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XII IPS diperoleh fakta beberapa faktor yang membuat siswa kurang berminat pada pelajaran Ekonomi pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.3 Faktor Penyebab Siswa Kelas XII IPS Kurang Berminat Belajar Ekonomi Di SMAN 1 Terbanggi Besar Tahun Pelajaran 2022/2023

No.	Faktor siswa kurang berminat belajar Ekonomi	Kelas					Jumlah
		XII IPS	XII IPS	XII IPS	XII IPS	XII IPS	
		1	2	3	4	5	
1.	Materi Ekonomi Sulit dipahami	-	5	7	5	8	25
2.	Pelajaran Ekonomi membosankan	6	6	7	7	5	31
3.	Pelajaran Ekonomi kurang menarik (monoton)	9	9	8	12	10	48

*Sumber: Hasil wawancara dengan siswa kelas XII IPS*

Berdasarkan data tabel tersebut dapat diketahui bahwa faktor dominan siswa kurang berminat belajar Ekonomi dikarenakan pelajaran Ekonomi dianggap kurang menarik dan dilaksanakan dengan monoton dimana guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab saja. Selain itu siswa merasa pelajaran Ekonomi membosankan yang membuat siswa menjadi mengantuk dan jenuh pada akhirnya dikelas didapati siswa ada yang tertidur, lebih banyak yang mengobrol, dan sebagainya. Sebanyak 25 siswa menganggap pelajaran Ekonomi sulit dipahami, dengan alasan pembelajaran Ekonomi tidak hanya harus dapat memahami suatu konsep ilmu, tetapi juga terdapat materi pembelajaran Ekonomi yang bersifat menghitung dan materi yang mengharuskan penggunaan rumus

hitungan. Begitu banyak yang harus dikuasai siswa terkadang hal ini yang membuat siswa kesulitan untuk belajar Ekonomi. Hal-hal ini menjadi gambaran permasalahan kurang berminatnya siswa terhadap pelajaran Ekonomi selama ini.

Proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan mendapatkan hasil pembelajaran Ekonomi siswa yang diharapkan haruslah ditunjang dengan adanya kreatifitas dari para guru untuk dapat menyajikan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif agar pelajaran berjalan menarik minat siswa dan pada akhirnya mudah untuk dipahami. Guru memiliki peran dalam keberhasilan pendidikan, harapan agar bisa memperbaiki kehidupan dan kesejahteraan disematkan dalam proses dan hasil pendidikan. Guru dituntut untuk dapat mengetahui, memperhatikan, dan mengembangkan minat belajar siswa. Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar memiliki posisi yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru adalah merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Salah satu dari tahapan mengajar yang harus dilalui guru adalah menyusun perencanaan pembelajaran. Perencanaan adalah langkah-langkah kearah tujuan dan aktivitas yang akan ditampilkan dalam proses pembelajaran. Perencanaan yang dipersiapkan oleh guru pada dasarnya bertujuan untuk menentukan arah kegiatan pembelajaran, memberi makna pembelajaran, menentukan cara mencapai tujuan yang ditetapkan, dan mengukur seberapa jauh tujuan telah dicapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa adalah memilih dan menetapkan media mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik serta kondisi lingkungan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Media belajar sangat efektif untuk digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penerapan media yang inovatif dapat membuat siswa untuk semangat belajar dan memicu siswa untuk lebih aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan dengan demikian hasil belajar dari siswa akan meningkat (Mahesti dan Koeswanti, 2021). Keahlian guru dalam perancangan dan penerapan suatu media pembelajaran adalah kunci dari berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran (Ulfaeni, 2017).

Penggunaan alat peraga dan media pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi tingkah laku siswa dan dapat mengkomunikasikan pesan guru kepada siswa serta dapat menumbuhkan minat, mudah mengingat dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam merespon pelajaran. Media permainan dapat membantu keefektifan proses pembelajaran, karena dengan media permainan selain dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa juga memudahkan siswa dalam menafsiran data dan dapat memadatkan informasi yang diperoleh siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sebaiknya dipergunakan oleh guru mata pelajaran secara berkelanjutan, pada semua jenjang pendidikan dan setiap mata pelajaran yang ada di sekolah tidak terkecuali mata pelajaran Ekonomi dan IPS pada umumnya dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran sistem permainan. Berdasarkan pendapat Sadiman (2014:70) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan bersifat menghibur, permainan menjadi menarik karena didalamnya terdapat unsur kompetisi, serta keragu-raguan karena tidak tahu sebelumnya siapa yang akan menang dan kalah. Menggunakan sistem permainan dalam pembelajaran adalah suatu bentuk kegiatan dimana siswa yang terlibat aktif didalamnya sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan langsung melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial. Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi permainan, bertujuan untuk mengajak siswa menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran tertentu dengan cara menyelesaikan latihan maupun simulasi yang tertuang dalam aplikasi tersebut.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran ekonomi berupa permainan papan monopoli. Alasan digunakan permainan monopoli karena permainan monopoli merupakan permainan yang rata-rata diketahui siswa cara mainannya, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaannya di kelas. Materi pembelajaran ekonomi dapat menggunakan media permainan monopoli untuk memudahkan siswa dalam pemahaman materi dalam pelajaran Ekonomi yang diajarkan pada Sekolah Menengah Atas tentang pengertian Ekonomi secara umum sampai ke laporan keuangan perusahaan jasa dan dagang. Tujuan pembelajaran ini, untuk membekali siswa mengetahui, memahami dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur Ekonomi yang benar. Salah satu materi pelajaran Ekonomi pada kelas XII IPS adalah menganalisis dan mencatat transaksi yang terjadi pada perusahaan jasa. Pada pokok bahasan ini, siswa dituntut memahami beberapa siklus Akuntansi dalam perusahaan jasa. Materi pembelajaran dapat digunakan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan kartu soal yang disediakan di setiap kartu monopoli untuk melatih pemahaman materi yang disajikan secara menarik sehingga mendorong siswa untuk belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan.

Penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran ditujukan untuk dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Permainan monopoli diharapkan dapat membuat siswa lebih terpacu bersaing satu sama lainnya untuk memenangkan permainan dengan syarat penguasaan materi. Perlu diingat persaingan yang terjadi dalam pengembangan media pada pembelajaran ini adalah suatu persaingan yang bersifat positif dimana siswa berusaha untuk memenangkan permainan, sehingga proses permainan yang dijalankan ini secara tidak sadar telah membimbing siswa sekaligus menjalani proses belajar. Penggunaan media permainan ini diharapkan membuat siswa mendapatkan pengalaman kegiatan belajar yang menyenangkan.

Hasil penelitian yang telah menguji kelayakan media Permainan monopoli, memberikan kesimpulan bahwa media Permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satunya hasil penelitian Astuti (2014: 98) yang menyatakan bahwa minat para siswa terhadap penggunaan media monopoli

menggunakan xampp dalam pembelajaran apresiasi cerpen dapat dilihat dari perolehan pengisian angket sikap siswa yang menunjukkan sangat tinggi sebesar 87%. Hasil ini sesuai dengan salah satu kelebihan penggunaan multimedia interaktif.

Pengembangan media pembelajaran monopoli dengan menggunakan model berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi xampp, walaupun memiliki kelebihan yaitu menarik dan juga meningkatkan penguasaan pengoperasian komputerisasi siswa namun masih memiliki kekurangan, yaitu pada saat pelaksanaannya memerlukan sedikitnya lima komputer yang harus digunakan siswa. Hal ini akan sulit dilaksanakan karena di SMAN 1 Terbanggi Besar ruang kelas yang menggunakan media komputer dalam jumlah banyak hanyalah di ruang laboratorium komputer. Apabila siswa harus berpindah ruangan ketika pelajaran Ekonomi hal ini akan memakan waktu, sehingga proses perpindahan seluruh siswa di kelas dari ruang kelas menuju laboratorium itu sudah memotong waktu pelajaran yang harusnya sudah terlaksana. Selain itu guru harus benar-benar dapat mengatur jam pembelajaran ekonomi di laboratorium komputer agar tidak mengganggu siswa lain yang memang memiliki jadwal di laboratorium tersebut.

Berdasarkan fakta di SMAN 1 Terbanggi Besar diperoleh informasi bahwa dalam sepekan penggunaan laboratorium komputer tidak memungkinkan digunakan untuk mata pelajaran lain dikarenakan jadwal pelajaran yang padat. Laboratorium komputer yang ada digunakan untuk 38 (Tiga puluh delapan) rombel dalam sepekan. Sehingga akan sulit menggunakan ruang laboratorium untuk pelaksanaan pelajaran Ekonomi.

Pembelajaran di sekolah masih belum melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru masih bersifat dominan dalam pemberian materi. Oleh karena itu perlu diupayakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Para guru diharapkan terus meningkatkan keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran diharapkan hasil pembelajaran peserta didik dapat meningkat dan kegiatan pembelajaran lebih bermakna.



Media pembelajaran seperti permainan Monopoli Ekonomi dikembangkan karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Sadiman 2012)

Selain Astuti, Susanto (2012) telah mengembangkan monopoli sebagai media pembelajaran materi sel kelas XI IPA. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan telah dihasilkan media permainan monopoli biologi dengan topik sel mendapatkan validitas secara teoritis dengan kelayakan aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/kualitas media 92,86%, dan aspek kejelasan media dalam penyajian konsep 88,33%. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka media permainan monopoli Biologi layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Biologi dengan topik sel.

Pengembangan media monopoli pada pembelajaran Biologi ini sudah cukup baik dimana siswa diajak untuk dapat belajar secara aktif pada materi sel. Sistem penghargaan mengakui usaha individual, sama baiknya seperti usaha bersama. Pembelajaran kooperatif tidak hanya keterampilan kognitif yang diajarkan melainkan ada ketrampilan lain yang diberikan oleh guru. Keterampilan sosial yang akan tampak pada siswa seperti tenggang rasa, bersikap sopan terhadap teman, mengkritik ide orang lain dan berani mempertahankan pikiran yang logis.

Pembelajaran media monopoli yang dikembangkan oleh Susanto terdapat kekurangan, yaitu pertanyaan yang ditampilkan dalam kartu soal hanya akan tampak oleh kelompok siswa yang mendapatkan soal tersebut. Kartu soal yang ada tentu tidak akan begitu jelas terlihat terlebih dengan siswa lain dikarenakan ukuran kartu soal yang kecil. Padahal ada kemungkinan siswa lain mendapatkan soal yang sama. Terlebih lagi pada pelajaran Ekonomi dimana soal lebih banyak akan ditampilkan dalam bentuk tulisan. Apabila menggunakan kartu soal saja,

dikhawatirkan untuk soal-soal akan tampak tidak begitu jelas oleh siswa. Selain itu monopoli yang dikembangkan terbatas hanya pada materi Biologi sub materi tentang sel saja dan tidak dapat digunakan pada materi lain. Sehingga kurang efisien dan efektif penggunaannya.

Mengatasi kekurangan yang ada dari penelitian sebelumnya ini, akan dikembangkan media pembelajaran Ekonomi sistem permainan monopoli, dengan cara membuat sendiri papan monopoli yang akan digunakan dalam pembelajaran Ekonomi dengan memodifikasi papan permainan monopoli yang ada selama ini di pasaran. Media pembelajaran monopoli ekonomi dalam permainan monopoli merupakan salah satu papan permainan yang paling terkenal di dunia. Permainan ini juga merupakan penyederhanaan sistem ekonomi yang berada di masyarakat yaitu adanya transaksi transaksi yang terjadi di dalam perusahaan jasa. Monopoli Ekonomi merupakan simulasi atau penyederhanaan realita dari transaksi-transaksi yang ada di perusahaan jasa. Dengan demikian, siswa dapat mengetahui dan merasakan transaksi secara langsung dengan adanya simulasi melalui permainan ini. Media permainan monopoli ekonomi menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, pemain, aturan, tujuan, dan penyajian model situasi sebenarnya. Setiap siswa dalam permainan ini akan menjadi pemilik perusahaan dan melakukan transaksi dengan perusahaan lain. Pemilik harus menjurnal transaksi yang dialami oleh perusahaan tersebut ke dalam lembar yang telah disediakan. Tujuan dari permainan Monopoli Ekonomi adalah melatih siswa untuk menciptakan strategi agar perusahaannya dapat berkembang. Dari sisi pembelajaran, diterapkannya media pembelajaran permainan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa maka penting untuk dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Proses belajar yang kurang variatif membuat siswa kurang berminat belajar Ekonomi
2. Fakta pada saat pembelajaran menggunakan ceramah dan tanya jawab, situasi belajar tidak berjalan secara kondusif karena siswa kurang berminat menjalankan proses pembelajaran.
3. Guru Ekonomi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar belum menggunakan teknik Permainan Monopoli Ekonomi dalam proses belajar sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi.
4. Media pembelajaran monopoli yang telah ada masih memiliki kekurangan.
5. Sejauh mana efektifitas media pembelajaran teknik permainan monopoli dalam meningkatkan minat belajar Ekonomi siswa di SMAN 1 Terbanggi Besar.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Penelitian dibatasi pada pengembangan media permainan Monopoli Ekonomi pada tema Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi dan kondisi dalam mengembangkan media pembelajaran permainan Monopoli Ekonomi pada tema Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran permainan Monopoli Ekonomi pada tema Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?

3. Bagaimana efektivitas penggunaan produk media permainan Monopoli Ekonomi pada tema Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
4. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran permainan Monopoli Ekonomi pada tema Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?
5. Bagaimana pengaruh peningkatan setelah penggunaan produk pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ekonomi pada tema Siklus akuntansi perusahaan jasa untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis :

1. Potensi dan kondisi untuk mengembangkan media pembelajaran permainan Monopoli Ekonomi pada tema Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar
2. Proses pengembangan media pembelajaran permainan Monopoli Ekonomi pada tema Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar
3. Efektivitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran permainan Monopoli Ekonomi pada tema Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar
4. Kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran permainan Monopoli Ekonomi pada tema Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar
5. Untuk mengetahui pengaruh peningkatan dalam penggunaan produk pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ekonomi pada pelajaran Ekonomi tema Siklus akuntansi perusahaan jasa dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Dikembangkannya media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis :

Manfaat teoritis,

1. Berupa kontribusi keilmuan dan teori terkait dengan pengembangan media pembelajaran permainan Monopoli Ekonomi pada tema Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.
2. Memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian lanjutan tentang hal yang sama tentunya dengan menggunakan teori dan metode lain yang belum pernah digunakan sebelumnya.

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai.

1. Menghasilkan media pembelajaran permainan monopoli untuk pelajaran Ekonomi
2. Bahan untuk memperkaya metode pembelajaran dan sumber inspirasi bagi guru Ekonomi pada khususnya serta guru lain pada umumnya
3. Bagi siswa dapat terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
4. Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran.

## **1.7 Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan**

Ruang lingkup penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar tahun pelajaran 2022/2023 yang terdiri atas kelas XII IPS.
2. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran permainan monopoli dan meningkatkan minat belajar siswa.
3. Tempat penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar yang beralamat di jalan Ahmad Yani No 1 Poncowati Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah

#### 4. Ruang lingkup keilmuan

Ruang lingkup keilmuan diharapkan dapat memperkaya penelitian pendidikan yang berkenaan dengan bidang Teknologi Pendidikan

### **1.8 Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Produk yang diharapkan setelah selesai penelitian ini adalah media pembelajaran permainan Monopoli Ekonomi pada tema Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Produk media pembelajaran ini diharapkan menjadi media yang baik dan berkualitas yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Media pembelajaran permainan Monopoli Ekonomi adalah suatu media pembelajaran Ekonomi yang dikemas dalam suatu permainan monopoli.

Merujuk dari hasil penelitian sebelumnya dengan penggunaan media monopoli pada pembelajaran yang diampu dan mendapatkan ada perbaikan yang optimal pada nilai belajar siswa serta menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan aktif, oleh karena itu dikembangkan media permainan monopoli pada pelajaran Ekonomi sebagai salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan sedikit perubahan, papan monopoli dirancang menjadi media monopoli yang dijadikan media dalam pengajaran Ekonomi. Desain papan Monopoli Ekonomi dirubah dengan gambar sesuai dengan materi siklus akuntansi perusahaan jasa.

Memainkan monopoli dibutuhkan alat permainan sebagai berikut:

1. Sebuah papan permainan yang dilengkapi dengan petak-petak akun menerangkan "PEMILIK"
2. Bidak bidak yang mewakili permainan yaitu orang orangan
3. Dua buah batu dadu
4. Uang uangan
5. 32 buah biji rumah warna hijau dan 12 hotel dengan warna merah

6. 1 set kartu Dag Dig Duk Der, 1 set kartu Kejutan, Kartu Dag Dig Dug Der yang berisikan hadiah yang di dapatkan oleh pemain jika beruntung dan kartu kejutan yang berisikan pertanyaan pertanyaan teori.
7. Kartu Pemilik, Tanah Bangunan dengan keterangan mengenai pemilik perusahaan jasa dengan kompleks harga, sewa dan hipotiknya.

Aspek kebaruan dari pengembangan media monopoli ini dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.4. Kebaruan Dari Media Monopoli Yang Dikembangkan

No	Produk monopoli awal	Kebaruan produk monopoli yang dikembangkan
1	Petak- petak monopoli berupa gambar materi biologi sub materi sel.	Petak-petak monopoli berupa gambar bermacam macam perusahaan jasa yang ada di Indonesia
2	Hanya dapat dipergunakan pada materi pelajaran Biologi sub materi sel.	Dapat dipergunakan pada beberapa materi hanya dengan cara mengganti kartu soal, pelajaran yang dapat menggunakan monopoli yang dikembangkan adalah: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Geografi</li> <li>b. Sejarah</li> <li>c. Sosiologi</li> <li>d. Pkn</li> <li>e. Ekonomi</li> <li>f. Biologi</li> </ol>
3	Dimainkan secara individu.	Dimainkan secara kelompok untuk menumbuhkan kerjasama, dan sportivitas pada siswa.

Produk yang dikembangkan berwujud papan permainan, Pada papan monopoli disajikan petak-petak dengan gambar Perusahaan Jasa yang ada di Indonesia, sedangkan pada bagian tengah petak besar disajikan tulisan monopoli dan petak Dag Dig Dug Deer serta Kejutan. Pemilihan warna dalam papan monopoli dipilih warna-warna cerah agar dapat lebih menarik dan memudahkan melihat gambar obyek tiap petak yang berbeda. Media permainan monopoli berwujud permainan dua dimensi yang didukung seperangkat media yang berupa miniatur pemain yang

akan berjalan mengelilingi kotak kotak yang tersedia. Dadu digunakan sebanyak dua buah yang berfungsi sebagai acuan jumlah melangkah pemain.

Media ini dimainkan oleh beberapa kelompok masing-masing kelompok beranggotakan pemain sebanyak lima anggota dan ditambah satu siswa menjadi petugas bank yang bertugas sebagai sirkulasi keuangan. Permainan diawali dengan pengambilan keputusan oleh guru, mengenai kelompok yang akan mulai melangkah terlebih dahulu dengan syarat kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan rebutan maka berhak memulai lebih awal digaris *start*. Untuk menentukan jumlah langkah yang akan dilakukan pemain, maka ditentukan dengan jumlah kedua mata dadu yang keluar setelah dilempar. Siswa yang sudah berhasil dalam mengitari petak petak satu kali dan tidak berhenti pada garis *start*, maka berhak mendapatkan uang sesuai tata aturan yang tertera. Setelah berhasil berjalan mengitari petakan- petakan tersebut, maka pemain diberi kesempatan menentukan pilihan apakah pemain ingin membeli perusahaan yang diparkirinya atau tidak. Jika pemain membeli wilayah tersebut, maka pemain membayar uang sejumlah harga yang tertera pada wilayah tersebut yang ditujukan kepada petugas bank untuk mendapatkan kartu pemilik. Apabila pemain terparkir kembali di petak yang telah dibeli maka pemain dapat membeli rumah dan selanjutnya hotel. Sedangkan bagi pemain lain yang parkir diwilayah yang telah dimiliki pemain lain maka harus membayar biaya parkir sesuai dengan ketentuan yang ada. Penentuan pemenang adalah kelompok yang memiliki harta baik kepemilikan uang dan kepemilikan bangunan rumah atau hotel terbanyak serta penyajian jurnal yang benar.

Lamanya waktu pembelajaran dilaksanakan fleksibel, apabila waktu pelaksanaan telah selesai yaitu 90 menit, maka tanpa menunggu ada kelompok yang mengalami kebangkrutan permainan dapat dihentikan. Penentuan pemenang berdasarkan kepemilikan harta terbanyak dihitung dari jumlah uang yang dimiliki dan kepemilikan rumah dan hotel serta penyajian jurnal yang benar.



## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Minat Belajar**

#### **2.1.1 Pengertian Minat Belajar**

Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin/akan (Depdiknas, 2013:1152). Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan (Depdiknas, 2013:656). Menurut Santrock (2012:135) minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Pada kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya (Iskandar, 2012:181). Minat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin (Nashar, 2014:42). Berdasarkan definisi dari para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar.

Pada hakekatnya minat belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Uno,2014:23). Peserta didik yang termotivasi karena ingin berprestasi pada setiap mata pelajaran yang ditempuh adalah contoh, selalu berusaha membaca buku di malam hari pada mata pelajaran yang akan diajarkan oleh pendidik. Jadi kebutuhan yang ingin dia penuhi adalah berprestasi. Itulah contoh motivasi yang berasal dari dalam diri. Contoh kedua, peserta didik yang termotivasi untuk belajar karena mendapat janji dari pendidik untuk mendapat hadiah, maka dia bersemangat untuk belajar itulah contoh motivasi yang berasal dari luar (Asrori, 2012:183). Minat itu erat hubungannya dengan kepribadian seseorang, ketiga fungsi jiwa: kognisi, emosi dan konasi terdapat dalam minat kadang minat itu timbul dengan sendirinya, dan kadang-kadang perlu diusahakan (Sirait, 2016). Minat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam sesuatu maka siswa tersebut cenderung untuk memperhatikan terhadap sesuatu yang diminatinya dan mengikuti kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang (Kartika et al., 2019).

Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Dengan demikian minat belajar dapat kita definisikan sebagai ketertarikan dan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan terlibat dalam aktivitas belajar karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal yang dipelajari. Menurut Susanto (1998), beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, adalah sebagai berikut: (1) Motivasi dan cita-cita; (2) Keluarga; (3) Peranan guru; (4) Sarana dan prasarana; (5) Teman pergaulan; (6) Media masa (Kartika et al., 2019).

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Apabila seseorang memiliki minat terhadap suatu objek, maka dia cenderung akan memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi

rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut.

Minat memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Sesuai dengan pendapat Djamarah (2008: 133) bahwa anak didik yang berminat terhadap suatu pelajaran akan mempelajari dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Anak didik mudah menghafal yang menarik minatnya, proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan minat, karena minat merupakan alat yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam rentangan waktu tertentu.

Penjabaran pendapat ahli ini dapat dikatakan bahwa minat adalah kecenderungan siswa untuk memusatkan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu objek atau situasi tertentu dalam hal ini adalah belajar. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas siswa yang memiliki minat terhadap subjek tersebut.

### **2.1.2 Ciri-Ciri Minat Belajar**

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock (Susanto, 2013: 62) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Menurut Slameto (2010:57) siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar antara lain memiliki kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus, merasa bangga dan puas ketika melakukan hal-hal yang menurut Anda menarik, terlibat dalam kegiatan pendidikan, dan dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa tertarik dengan apa yang dipelajarinya, mereka akan selalu berperan aktif di dalamnya dan menghasilkan karya yang berkualitas (Maulidina & Bhakti, 2020).

### **2.1.3 Fungsi Minat Belajar**

Minat berhubungan erat dengan sikap kebutuhan seseorang dan mempunyai fungsi sebagai berikut (Hidayat, 2013:88).

- a. Sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan anak yang kurang berminat.
- b. Minat memengaruhi bentuk intensitas apresiasi anak. Ketika anak mulai berpikir tentang pekerjaan mereka di masa yang akan datang, semakin besar minat mereka terhadap kegiatan di kelas atau di luar kelas yang mendukung tercapainya aspirasi itu.
- c. Menambah kegairahan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang. Anak yang berminat terhadap suatu pekerjaan atau kegiatan, pengalaman mereka jauh lebih menyenangkan dari pada mereka yang merasa bosan (Pratiwi, 2017).

Fungsi minat dalam belajar lebih besar sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang berminat pada pelajaran akan terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk tekun karena tidak ada pendorongnya. Untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar peserta didik harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta didik tersebut untuk terus belajar. Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari. Hal ini diterangkan oleh Sadiman (2013:84) yang menyatakan berbagai fungsi minat, sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Dalam hal fungsi minat dalam belajar (Gie, 2014: 29). mengemukakan bahwa minat merupakan salah satu faktor untuk meraih sukses dalam belajar. Secara lebih terinci arti dan peranan penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan belajar atau studi ialah:

1. Minat melahirkan perhatian yang serta merta.

Perhatian seseorang terhadap sesuatu hal dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu perhatian yang serta merta, dan perhatian yang dipaksakan, perhatian yang serta merta secara spontan, bersifat wajar, mudah bertahan, yang tumbuh tanpa pemaksaan dan kemauan dalam diri seseorang, sedang perhatian yang dipaksakan harus menggunakan daya untuk berkembang dan kelangsungannya.

2. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi.

Menyatakan bahwa minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemaksaan tenaga kemampuan seseorang memudahkan berkembangnya

konsentrasi, yaitu memusatkan pemikiran terhadap sesuatu pelajaran. Jadi, tanpa minat konsentrasi terhadap pelajaran sulit untuk diperhatikan.

3. Minat mencegah gangguan perhatian di luar.

Minat belajar mencegah terjadinya gangguan perhatian dari sumber luar misalnya, orang berbicara. Seseorang mudah terganggu perhatiannya atau sering mengalami pengalihan perhatian dari pelajaran kepada suatu hal yang lain, apabila minat belajarnya rendah.

4. Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.

Anak yang mempunyai minat dapat menyebut bunyi huruf, dapat mengingat kata-kata, memiliki kemampuan membedakan dan memiliki perkembangan bahasa lisan dan kosa kata yang memadai.

Pendapat di atas, menunjukkan minat belajar memiliki peranan memudahkan dan menguatkan melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Hal ini berkaitan erat dengan konsentrasi yang dapat membuat siswa mengingat materi yang telah diberikan. Pengingatan itu hanya mungkin terlaksana kalau seseorang berminat terhadap pelajarannya. Seseorang kiranya pernah mengalami bahwa bacaan atau isi ceramah yang menarik perhatiannya atau senantiasa teringat walaupun hanya dibaca atau disimak sekali. Sebaliknya, sesuatu bahan pelajaran yang berulang-ulang dihafal mudah terlupakan, apabila tanpa minat.

5. Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

Segala sesuatu yang menjemukan, membosankan, sepele dan terus menerus berlangsung secara otomatis tidak akan bisa untuk memikat perhatian (Kartono, 1996: 31). Pendapat senada dikemukakan oleh Gie (2014: 29) bahwa kejemuan melakukan sesuatu atau terhadap sesuatu hal juga lebih banyak berasal dari dalam diri seseorang daripada bersumber pada hal-hal di luar dirinya. Oleh karena itu, penghapusan kebosanan dalam belajar dari seseorang juga hanya bisa terlaksana dengan jalan pertama-tama menumbuhkan minat belajar dan kemudian meningkatkan minat itu sebesar-besarnya.

#### **2.1.4 Indikator Yang Dapat Mempengaruhi Minat dalam Belajar**

Minat merupakan kecenderungan seseorang yang berasal dari luar maupun dalam sanubari yang mendorongnya untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga

mengarahkan perbuatannya kepada suatu hal tersebut dan menimbulkan perasaan senang. Berdasarkan pendapat Safari (2013:15) Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi adalah.

a. Perasaan senang.

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan siswa.

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian siswa.

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap pelajaran Ekonomi maka akan mempelajari Ekonomi dengan sungguh-sungguh. Seperti rajin belajar, merasa senang mengikuti penyajian pelajaran Ekonomi dan dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dalam belajar menyelesaikan soal-soal latihan. Adanya daya tarik yang diperoleh dengan mempelajari Ekonomi, membuat siswa mudah memahami pelajaran dan pada akhirnya diharapkan dengan adanya minat akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Minat belajar yang ada pada diri seorang pebelajar, termasuk siswa terbentuk karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat belajar, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu: motif, perhatian, dan bahan pelajaran dan sikap guru (Rusmiati 2017:280). Sedangkan menurut Fadilah (2016:116), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu, motivasi, sikap terhadap guru dan pelajaran, keluarga, fasilitas sekolah, dan teman pergaulan, minat belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang saling berhubungan erat dan tidak dapat berdiri sendiri. Dalam artian secara umum faktor yang mempengaruhi minat belajar dikategorikan dalam dalam dua faktor, yakni faktor dari dalam diri dan faktor dari luar individu.

Faktor intern merupakan faktor yang mampu menumbuhkan minat seseorang karena adanya kesadaran dari diri sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain seperti faktor emosional, persepsi, motivasi, bakat dan penguasaan ilmu pengetahuan. Sedangkan faktor ekstern yaitu faktor yang mampu menumbuhkan minat seseorang akibat adanya peran orang lain dan lingkungan yang ada di sekitar seperti faktor lingkungan keluarga dan lingkungan sosial (Ardyani dan Latifah, 2014:233). AlFuad dan Zuraini (2016:4-5) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

1. Faktor dari dalam/internal, yang terdiri dari:
  - (a) aspek jasmaniah, mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa, kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar.
  - (b) aspek psikologis/kejiwaan, meliputi perhatian, pengamatan tanggapan fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif.
2. Faktor dari luar siswa/eksternal, yang meliputi
  - (a) Keluarga, merupakan lembaga pendidikan pertama bagi anak, orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan, menyediakan peralatan belajar yang dibutuhkan anak, menciptakan suasana yang nyaman mendukung anak dalam belajar.



- (b) Sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan teman guru dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kurikuler.
- (c) Lingkungan masyarakat, meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal, kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah.

Slameto (2010:54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

#### 1. Faktor Intern

- a. Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh
- b. Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

#### 2. Faktor Ekstern

- a. Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa minat yang ada pada diri siswa dapat terbentuk dari diri siswa itu sendiri juga faktor dari luar yang menunjang proses pembelajaran siswa untuk dapat membuat siswa berminat pada suatu pelajaran baik dari guru, lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat sekitar.

#### **2.1.6. Solusi Minat Belajar Rendah**

Solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas, adalah:

1. Berikan Peserta didik untuk Mengambil Keputusan serta Kontrol

Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih dari berbagai pilihan dan kendali atas apa yang terjadi di kelas sebenarnya adalah salah satu hal terbaik yang dapat dilakukan guru untuk memastikan bahwa siswa tetap terlibat dalam pembelajaran ketika instruksi guru menjadi sangat penting untuk mempertahankan motivasi dan pembelajaran siswa (Picauly & Toy, 2013). Memberi siswa pilihan untuk memilih jenis ujian yang mungkin akan mereka ambil atau jenis mata pelajaran yang ingin mereka peroleh saat belajar adalah dua contoh. Setidaknya, ini bisa memberi anak banyak dorongan untuk belajar.

2. Berikan Sebuah Instruksi yang Jelas

Jika mereka diberi tugas di mana tugasnya tidak jelas, siswa akan menjadi sangat frustrasi. Karena mereka tidak akan termotivasi untuk belajar karena mereka tidak akan memahami tugas yang ada. Agar siswa dapat memahami maksud dan tujuan guru di masa depan, guru berusaha untuk memberikan harapan, aturan, dan petunjuk yang jelas kepada siswa pada setiap awal tahun pelajaran.

3. Ciptakan Lingkungan Kelas Bebas Ancaman

Beberapa pendidik berada di bawah tekanan ekstrim untuk mengingat dan mengulangi topik diskusi di setiap kelas karena potensi konsekuensi jika ada murid yang melanggar (Picauly & Toy, 2013). Siswa pasti akan mengembangkan pendapat buruk dari guru sebagai hasilnya. Mereka tidak akan dipercaya lagi setelah mengalahkan gurunya. Namun, daripada berulang kali membahas hal ini, yang akan membuat salah satu peserta dan membuat anak-anak dalam kondisi terancam, lebih baik menciptakan insentif dengan membangun kepercayaan dengan mereka. Alih-alih menghukum siswa yang mengalami kesulitan keuangan, guru yang percaya pada apa yang dilakukan siswanya dapat membantu siswa tetap termotivasi di tempat kerja (Halik et al., 2018).

4. Ubah Suasana Belajar

Meskipun ruang kelas adalah tempat yang bagus untuk belajar, jika terlalu sering digunakan, siswa dapat menjadi bosan (Wardah & Abdul, 2016).

### 2.1.7 Jenis-jenis Minat

Banyak ahli yang mengemukakan mengenai jenis-jenis minat. Diantaranya Safran dalam (Sukardi, 2013: 35) mengklasifikasikan minat menjadi empat jenis:

1. *Expressed interest*, minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai dan tidak menyukai suatu objek atau aktivitas
2. *Manifest interest*, minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu
3. *Tested interest*, minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan
4. *Inventoried interest*, minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan.

Sedangkan menurut Surya (2014: 23) mengenai jenis minat, menurutnya minat dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Minat *volunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa tanpa ada pengaruh luar.
2. Minat *involunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa dengan pengaruh situasi yang diciptakan oleh guru
3. Minat *nonvolunter* adalah minat yang ditimbulkan dari dalam diri siswa secara dipaksa atau dihapuskan.

Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa minat dapat ditimbulkan dalam diri siswa itu sendiri atau stimulus dari guru. Guru dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan diharapkan akan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menciptakan pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan penggunaan media permainan, untuk dapat membangkitkan keaktifan siswa di kelas dapat dipergunakan media pembelajaran dengan sistem permainan.

## **2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Permainan**

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Berdasarkan undang-undang nomor 18 tahun 2002 tersebut, pengembangan pada bidang pendidikan merupakan suatu cara atau upaya untuk menemukan suatu yang baru (inovatif) di bidang pendidikan, baik pada media, model ataupun hal lainnya dalam pembelajaran. Karena dunia pendidikan adalah program yang dinamis yang selalu membutuhkan inovasi-inovasi untuk perbaikan pembelajaran atau praktik pendidikan lainnya.

### **2.2.1 Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi**

#### *a.* Definisi Monopoli

Monopoli adalah salah satu papan permainan yang paling terkenal di dunia. Tujuan Permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Media permainan Monopoli Ekonomi berupa simulasi atau penyederhanaan realita dari transaksi-transaksi yang ada di perusahaan Jasa. Media ini menggabungkan unsur-unsur pembelajaran dan simulasi yaitu adanya *setting*, pemain, aturan, tujuan, dan penyajian model situasi sebenarnya. Setiap siswa dalam permainan ini akan menjadi pemilik perusahaan dan akan melakukan transaksi dengan perusahaan lain. Pemilik harus menjurnal transaksi yang dialami oleh perusahaan tersebut ke jurnal. Tujuan permainan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan.

*b. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran.*

Permainan monopoli dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Ekonomi karena monopoli merupakan sistem ekonomi yang disederhanakan dan terdapat transaksi pembelian, penyewaan maupun pertukaran properti. Berbagai komponen dalam monopoli dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan permainan sehingga monopoli dapat menjadi media permainan yang tepat dan menyenangkan.

### **2.2.2 Penelitian dan Pengembangan Media**

Penelitian pengembangan Media Permainan Monopoli Ekonomi sebagai media pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran.

Aktivitas pada setiap tahap pengembangan model pembelajaran, yaitu (Mulyatiningsih, 2011:184-186):

*a. Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran baru. Pengembangan model pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran baru tersebut.

*b. Design*

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

*b. Development*

*Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model pembelajaran baru. Pada tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

*c. Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model berikutnya.

*d. Evaluation*

Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- 1 Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis
- 2 Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk
- 3 Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran
- 4 Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil yang baik.

Tabel 2.1. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

<b>Tahap Pengembangan</b>	<b>Aktivitas</b>
1. <i>Analysis</i>	Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.
2. <i>Design</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Merancang konsep produk baru di atas kertas.</li> <li>b. Merancang perangkat pengembangan produk baru</li> <li>c. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci</li> </ol>
3. <i>Develop</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya yang sesuai dengan struktur model</li> <li>b. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk</li> </ol>

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| 4. <i>Implementation</i> | Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan nyata |
| 5. <i>Evaluation</i>     | Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan Produk                         |
- 

### 2.2.3 Pemilihan media Pembelajaran Permainan

Menurut Hamalik (2016: 7) ada beberapa faktor yang harus di perhatikan dalam pemilihan media antara lain:

- a. Rasional, artinya media pengajaran yang akan disajikan harus masuk akal dan mampu dipikirkan.
- b. Ilmiah, artinya media yang digunakan sesuai dengan perkembangan akal dan ilmu pengetahuan.
- c. Ekonomis, artinya dalam pembuatannya tidak terlalu mengeluarkan banyak biaya atau sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada.
- d. Praktis dan efisien, artinya media tersebut mudah digunakan dan tepat dalam penggunaannya. Fungsional, artinya media yang disajikan oleh guru dapat digunakan dengan jelas oleh siswa.

Dalam pemilihan media pengajaran harus diperhatikan faktor-faktor serta kriteria pemilihan media agar sesuai dengan apa yang akan disampaikan. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran permainan monopoli. Menurut Sadiman, dkk (2011: 75-76) salah satu jenis dan karakteristik media adalah permainan, yang disebut permainan (*games*) adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Setiap permainan harus memiliki 4 komponen utama yaitu.

1. Adanya pemain.
2. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi.
3. Adanya aturan-aturan main.
4. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Berdasarkan pendapat Sadiman, dkk (2011: 78-81) sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut ini:

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Dalam permainan menjadi menarik karena didalamnya ada unsur kompetisi dan akan menimbulkan rasa penasaran karena tidak diketahui siapa yang menang dan kalah.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Seperti yang kita ketahui belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan dalam proses belajar mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung, umpan balik yang secepatnya atas apa yang dilakukan akan memungkinkan proses belajar yang lebih efektif.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peranan-peranan yang sebenarnya dalam masyarakat. Keterampilan yang dipelajari lewat permainan jauh lebih mudah untuk diterapkan pada kehidupan nyata daripada keterampilan yang diperoleh melalui penyampaian pelajaran konvensional.
5. Permainan bersifat luwes, karena permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan memodifikasi media pembelajaran yang dipakai.
6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak oleh guru. Bahan yang digunakan juga tidak harus mahal, bahan bekas pun dapat dipakai. Bahkan ada permainan yang tidak memerlukan bahan sama sekali. Mahalnya bahan atau biaya pembuatan media permainan bukanlah ukuran baik jeleknya suatu permainan.

Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan selama proses belajar, siswa yang bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan berbagai kelebihan mengembangkan media pembelajaran dengan permainan diharapkan akan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran.



#### **2.2.4 Model Pembelajaran Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)**

STAD merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang paling awal ditemukan dan populer di kalangan ahli pendidikan, dan telah banyak diterapkan sebagai suatu model pembelajaran yang mudah diterapkan. Ide dasar STAD adalah bagaimana mesikap percaya diri peserta didik dalam kelompok agar mereka dapat saling mendorong dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi yang disajikan, serta menumbuhkan suatu kesadaran bahwa belajar itu penting, bermakna dan menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sukirno (2012) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan Aktivitas Belajar dengan penerapan model Cooperative Learning Tipe STAD Berbantu Media Monopoli. Hal ini ditunjukkan pada Aktivitas peserta didik sebelum menggunakan model Cooperative Learning Tipe STAD Berbantu Media Monopoli sebesar 39,31%, pada pelaksanaan tindakan siklus I Aktivitas Belajar meningkat menjadi 67,43%, dan selanjutnya pada pelaksanaan tindakan siklus II meningkat menjadi 88,06%. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 75% dari jumlah peserta didik dalam satu kelas telah aktif selama pembelajaran menggunakan model Cooperative Learning Tipe STAD.

Gagasan utama dibalik tipe STAD adalah untuk memotivasi para peserta didik, mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai materi pelajaran yang disajikan oleh guru. Jika para peserta didik menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan, mereka harus membantu teman sekelompoknya mempelajari materi yang diberikan. Mereka harus mendorong teman mereka untuk melakukan yang terbaik dan menyatakan suatu norma bahwa belajar itu merupakan suatu yang penting, berharga dan menyenangkan.

#### **2.2.5 Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi**

Pada umumnya orang bermain monopoli hanya sekedar mencari hiburan semata, akan tetapi seiring pengamatan selama ini tentang minat anak-anak terhadap

pelajaran Ekonomi, dimana sedikit sekali anak-anak yang menyatakan pelajaran favoritnya adalah Ekonomi. Terlebih lagi bila mereka mendapat nilai kurang maksimal, siswa memiliki niat tekun mempelajari akan kembali hilang semangat. Jika keadaan ini dibiarkan terus menerus ke jenjang pendidikan berikutnya, maka sepanjang masa pendidikan mereka akan menganggap Ekonomi pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. Oleh karena itu penelitian ini mencoba mengubah permainan monopoli yang biasa dimainkan menjadi permainan Monopoli Ekonomi, dengan bermain Monopoli Ekonomi anak-anak akan mendapatkan pengalaman belajar Ekonomi sambil bermain.

### **2.3. Kajian Teori Pembelajaran**

#### **2.3.1 Hakekat Belajar**

Menurut Arthur dalam (Herpratiwi, 2014) belajar terjadi bila mempunyai arti bagi individu. Secara psikologis pengertian belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi pada seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar, (Daryanto, 2013).

Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir. Bahwa antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya (Trianto, 2012). Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan.

Dari berbagai definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan adanya beberapa ciri belajar, yaitu:

1. Belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku (change behavior).
2. Perubahan perilaku relative permanent. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah.
3. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial
4. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman
5. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

Di dalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar berikut:

1. Apa pun yang dipelajari peserta didik, dialah yang harus belajar bukan orang lain.
2. Setiap peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya
3. Peserta didik akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
4. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan peserta didik akan membuat proses belajar lebih berarti.
5. Motivasi belajar peserta didik akan lebih meningkat apabila ia diberikan tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

### **2.3.2 Teori Belajar dan Pembelajaran Yang Mendasari Penelitian dan Pengembangan**

Belajar merupakan sebuah proses yang dilalui manusia untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan baru. Sebagai langkah untuk memperoleh pengetahuan baru manusia harus melalui proses belajar. Dalam proses belajar dengan mengembangkan media digunakan beberapa teori belajar dari beberapa tokoh sebagai landasan penulisan, yaitu.

### a. Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan suatu perubahan perilaku yang dapat diamati melalui hubungan antara stimulus dan respon berdasarkan prinsip mekanistik. Menurut pendapat Thorndike pada Winansih (2009:10) terbentuknya hubungan stimulus dan respon pada suatu organisme, akan menimbulkan kesan-kesan tertentu dan kesan tersebut akan diolah menjadi pengalaman. Proses belajar melibatkan terbentuknya hubungan tertentu antara stimulus-stimulus dan respon-respon. Stimulus adalah penyebab terjadinya proses belajar yang berasal dari sekitar individu dan menjadi sumber belajar, bertindak selaku organisme, sehingga organisme tersebut memberikan respon atau meningkatkan probabilitas terjadinya respon tersebut. Sedangkan respon yaitu akibat atau efek yang merupakan reaksi fisik suatu organisme stimulus baik internal maupun eksternal. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah laku. Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau *Input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *Output* yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa, misalnya daftar perkalian, alat peraga, pedoman kerja, atau cara-cara tertentu, untuk membantu belajar siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Menurut teori behavioristik, apa yang terjadi diantara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Hal yang dapat diamati hanyalah stimulus dan respon. Oleh sebab itu, apa saja yang diberikan guru (stimulus) dan apa yang dihasilkan siswa (respon), semuanya harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku.

Faktor lain yang juga dianggap penting menurut teori behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*), yaitu apa saja yang diberikan guru dalam proses pembelajaran siswa yang dapat memperkuat timbulnya respon. Hal ini dikemukakan oleh Skinner pada Hargenhan (2010:36) bahwa kita semua dikontrol oleh banyak rancangan penguatan sebagian disengaja sebagian kebetulan. Jika penguatan positif yang digunakan oleh pemodifikasi perilaku lebih efektif daripada lainnya sekaligus lebih menyenangkan bagi pelajar lebih bagus efeknya, maka tidak

perlu dikritik. Pendapat lain mengenai belajar sebagai perubahan *behavior*, dikemukakan oleh Gagne (Purwanto, 2007: 38) belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa, sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum mengalami situasi dan sewaktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

Belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku baik yang dapat diamati atau tidak dapat diamati, sebagai reaksi yang ditimbulkan oleh adanya stimulus. Stimulus dapat berupa apa saja yang diberikan guru kepada siswa seperti alat peraga, pedoman kerja, atau cara-cara tertentu untuk membantu belajar siswa. Salah satu tujuan mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli dalam rangka menciptakan stimulus berupa kondisi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Dengan terlibat secara aktif, peserta didik akan termotivasi dalam belajar dan terhindar dari kejenuhan dan dapat belajar secara efektif. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadi perubahan sikap atau perilaku dari tidak mengerti menjadi mengerti dan dari tidak berminat menjadi berminat belajar Ekonomi.

#### **b. Teori Konstruktivisme**

Teori-teori baru dalam psikologi pendidikan dikelompokkan dalam teori pembelajaran konstruktivis (*constructivist theories of learning*). Berdasarkan pendapat Maxim (2010:313-315) belakangan ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran yang semula bersifat *teacher center* berubah menjadi *student center*. Perubahan ini mendorong terjadinya aktivitas belajar yang lebih berfokus pada upaya siswa untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri.

Teori konstruktivistik ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai bagi siswa, agar dapat memahami dan menerapkan pengetahuan. Siswa harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan ide-ide terbaiknya yang berguna dalam proses pemecahan.

Teori konstruktivistik berlandaskan pada teori Piaget, Vygotsky, teori-teori pemrosesan informasi dan teori psikologi kognitif yang lain seperti teori Bruner. Merujuk pada teori Bruner bahwa pembelajaran secara konstruktivistik berlaku pada saat siswa membina pengetahuan dengan menguji ide dengan pendekatan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki. Siswa kemudian mengimplikasinya pada satu situasi baru dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang diperoleh dari pembimbing atau guru. Selain itu menurut Piaget dalam Greadler (2011:24) fokus dari konstruktivistik adalah menemukan asal muasal logika ilmiah dan transformasi anak dari satu bentuk penalaran ke penalaran lain.

Kebanyakan peneliti berpendapat setiap individu membina pengetahuan dan bukan hanya menerima pengetahuan dari orang lain. Wood dalam Greadler (2011:26) menyatakan bahwa konstruktivistik merupakan pendekatan pembelajaran dengan cara penemuan. Pendekatan teori konstruktivistik lebih menekankan siswa dari pada guru. Penekanan tersebut berupa tindakan siswa yang lebih aktif dibandingkan guru, dengan harapan siswa akan mendapatkan materi dan pemahaman. Pada teori ini siswa dibina secara mandiri melalui tugas dengan konsep penyelesaian suatu masalah.

Berdasarkan teori konstruktivistik dapat dinyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Tuntutan pada teori konstruktivistik lebih terletak pada penyelesaian sebuah masalah dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menjadi pondasi utama dalam teori konstruktivistik.

#### **2.4 Hasil Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Hasil penelitian Amalina (2021) dengan judul “Pengembangan Media Economic Monopoly Berbasis Game untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Singosari” menunjukkan hasil bahwa media Permainan Ecopoly sangat layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran ekonomi kelas X materi bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran. Media

Ecopoly yang berbasis game, dioperasikan melalui smartphone, serta materi yang disajikan dalam bentuk video, peta konsep, dan teks disertai gambar ilustrasi memudahkan siswa belajar sesuai dengan gaya belajarnya, mendorong siswa untuk belajar mandiri dan meningkatkan minat belajar siswa. Ecopoly yang dimainkan secara berpasangan meningkatkan semangat belajar siswa (Amalina and Inayati 2021)

2. Hasil penelitian dari Annisa Nur (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan gain score menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22. Peningkatan tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai gain  $<0,3$ . Artinya, meskipun ada peningkatan Motivasi Belajar, tetapi secara signifikansi dari peningkatannya tidak terlalu banyak (Isnaini and Rahmawati 2016).
3. Hasil penelitian Pratiwi (2017) dengan judul “Penerapan pembelajaran TGT Berbantu Media Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa SMKN 1 Pengasih”. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Monopoli dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. Dibuktikan dengan adanya peningkatan setiap indikator Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 17,86% (relatif) dan 13,87% (absolut) dari siklus I sebesar 77,68% menjadi sebesar 91,55% pada siklus II.
4. Hasil penelitian Prasetyo (2016) dengan judul “Pengembangan Permainan MONOLA (Monopoli Berjendela) Ekonomi Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa” menunjukkan hasil Kelayakan pembelajaran monola (monopoli berjendela) Ekonomi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang dikembangkan ini ditinjau dari hasil validasi ahli materi dan ahli media berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pengayaan. Hasil

respon siswa terhadap permainan monola Ekonomi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa memperoleh hasil sangat baik digunakan sebagai media pengayaan (Prasetyo and Listiadi 2016).

5. Hasil penelitian Islamiyah (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli”. Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar berupa media Pembelajaran berbasis permainan monopoli IPS ini menghasilkan produk cetak yang menyerupai permainan monopoli yang semua komponennya bertemakan materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia. Dari analisis paparan data memiliki tingkat kelayakan dengan hasil validasi ahli isi mencapai tingkat kevalidan 95% menyatakan sangat valid, ahli media mencapai tingkat kevalidan 80% menyatakan valid, ahli Pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 75% menyatakan valid. Nilai rata-rata post-test kelas kontrol mencapai 72,5% dan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen mencapai 79,1%. Pada uji gain score dapat diketahui kelas kontrol mengalami peningkatan sebanyak 14,3%, sedangkan kelas eksperimen 19,7%. Dapat disimpulkan hasil belajar kelas menggunakan media Pembelajaran berbasis monopoli IPS lebih meningkat dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli IPS (Islamiyah 2017).
6. Hasil penelitian Fitri (2019) dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Kimia Pada Materi Struktur Atom Kelas X MIPA SMA”. Berdasarkan hasil penelitian, didapat bahwa rata-rata momen uji validitas adalah 0.846 dengan kategori sangat tinggi, sedangkan untuk uji praktikalitas yang dilakukan guru dan siswa mendapat hasil 0.929 dan 0.756 dengan kategori kepraktisan sangat tinggi dan tinggi. Dengan demikian, disimpulkan bahwa media permainan monopoli kimia pada materi stuktur atom kelas X MIPA SMA yang dibuat sudah valid dan praktis. (Aidhilla Fitri dan Fauzana Gazali 2019).
7. Penelitian yang dilakukan oleh Parsianti (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONIKA) Berdasarkan analisis peneliti melakukan desain pembelajaran monopoli aritmatika (monika). Peneliti melakukan desiain layout dengan bantuan PhotoShop. Instrumen yang



digunakan adalah berupa angket. Validator yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran monika adalah validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Perbaikan-perbaikan telah dilakukan dengan arahan para ahli yang dapat disimpulkan bahwa media monika dinyatakan layak uji dan telah di uji cobakan pada kelas kecil sehingga media pembelajaran layak digunakan. Hasil desain pembelajaran monopoli aritmatika diharapkan dapat meningkatkan semangat dan raasa percaya diri peserta didik untuk terus belajar matematika. (Indah Parsianti,2020).

8. Hasil penelitian Suprpto (2013) dengan judul “Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA” Berdasarkan penelitian permainan monopoli sebagai media Pembelajaran sub materi sel pada siswa IPA yang dilakukan oleh Susanto, dkk. (2012) aspek kelayakan 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi media 92,86%. Berdasarkan penelitian tersebut maka media Permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran (Suprpto 2013)
9. Hasil penelitian dari Siskawati (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa” Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: 1) validasi ahli menyatakan produk menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Geografi, 2) hasil uji kelompok kecil, besar dan lapangan menunjukkan hasil tes minat belajar Geografi kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai koefisien t hitung sebesar 20,878 dan t tabel sebesar 1,675. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa (siskawati maya, pargiti 2016)
10. Hasil penelitian dari Nilawati (2020) dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi”. Hasil dari uji pengembangan pada siswa kelas V dilingkungan sekitar didapatkan hasil bahwa respon siswa pada media menunjukkan presentase 84% atau kategori sangat baik. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh dari peserta didik,

persentase yang paling rendah terdapat pada aspek penggunaan media, menurut peserta didik aturan dalam permainan monopoli kurang sesuai sehingga perlu dilakukan revisi dalam buku panduan Monopoly Smart Games (Aslam, Ninawati, and Noviani 2021).

11. Hasil penelitian dari Peranti, Purwanto (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOFIN (monopoli Fisika Sain) Pada Siswa SMA Kelas X”. Hasil produk penelitian ini menunjukkan bahwa pada aspek desain media memiliki kriteria yang baik (81%), aspek penyajian materi memiliki kriteria baik (74%), dan aspek kelayakan media pembelajaran Mofin dalam pembelajaran memiliki kategori baik (88%). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan Mofin dalam bentuk papan permainan pada materi Dinamika Partikel untuk siswa SMA Kelas X secara keseluruhan memiliki kriteria baik dan layak digunakan dalam pembelajaran (Peranti, Andik Purwanto 2019).
12. Hasil penelitian yang dilakukan Elvita K (2022) dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi” dari penelitiannya menunjukkan Dari hasil uji coba lapangan didapatkan hasil coba perorangan dengan jumlah skor rata-rata presentase 72% dengan kategori “baik”, Hasil coba Small Group dengan skor rata-rata presentase 75% dengan kategori baik, Hasil uji coba Field Group dengan skor rata-rata presentase 81 dengan kategori “sangat baik” untuk pembelajaran permainan monopoli ini dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah. (Dini elvita K, Satriyo Pamungkas 2022).
13. Hasil penelitian Vikagustanti (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP Negeri 1 Doro Jawa Tengah” menunjukkan hasil bahwa media Pembelajaran monopoli IPA tema organisasi kehidupan dapat dikatakan layak oleh pakar sesuai dengan indikator kelayakan yang ditetapkan BSNP. Pada uji coba skala kecil dan besar, media pembelajaran monopoli IPA mendapat respon sangat baik oleh guru dan siswa. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media Pembelajaran monopoli IPA

berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa mencapai tingkat keberhasilan 87% (Vikagustanti, Sudarmin, and Pamelasari 2014).

14. Hasil penelitian Susanto (2012) dengan judul “Media Permainan monopoli sebagai media Pembelajaran untuk siswa SMA kelas XI IPA pada materi sel”. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan telah dihasilkan media Permainan monopoli biologi dengan topik sel mendapatkan validitas secara teoritis dengan kelayakan aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/kualitas media 92,86%, dan aspek kejelasan media dalam penyajian konsep 88,33%. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka media permainan monopoli biologi layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran biologi dengan topik sel (Susanto, Raharjo, and Prastiwi 2012).
15. Hasil Penelitian Fauziah (2019) dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Materi Termokimia di Kelas XI SMAN 12 Padang” Dari analisis data, diperoleh bahwa permainan monopoli kimia sebagai media pembelajaran pada materi termokimia memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan momen kappa sebesar 0,815 dan tingkat praktikalitas yang sangat tinggi dengan momen kappa dari penilaian guru dan peserta didik berturut-turut sebesar 0,951 dan 0,905. Data ini menunjukkan bahwa permainan monopoli kimia dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi termokimia. (Lina Fauziah dan Fauzana Gazzali 2019).

## **2.5 Kerangka Pikir**

Istilah generasi millennial saat ini sedang tren didengar. Pada generasi milenial ini sangat dekat dengan yang dinamakan perubahan atau kecanggihan teknologi yang sedang tren pada saat ini. Sebagai tenaga pendidik, selain memperluas tentang ilmu pengetahuan materi pelajaran, juga diharapkan agar mampu untuk memahami dan menyesuaikan karakteristik dari peserta didik sebagai generasi milenial pada saat ini, agar dapat menggunakan strategi, metode, dan media pembelajaran yang tepat. Adapun yang dimaksud dengan strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat di sini adalah yang disesuaikan dengan kecanggihan media informasi dan teknologi.

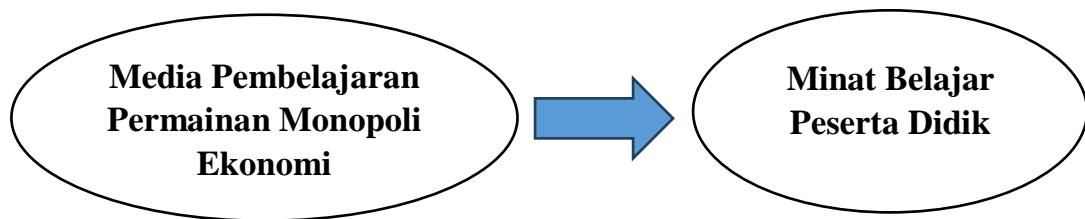
Pendidik diharapkan bisa menggunakan teknologi yang cerdas dalam mengetahui situasi pembelajaran, salah satunya dengan menyuguhkan pembelajaran yang menyenangkan dan penuh makna, maksudnya disini adalah cara mengajar yang menggunakan teknik atau metode yang menyenangkan dan mudah untuk dipahami siswa, agar siswa pun tidak merasa bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Karena siswa generasi milenial zaman now sudah tidak hanya disuguhi dengan metode ceramah oleh gurunya saja. Paradigma pembelajaran masa kini harus memberikan keleluasaan siswa berperan aktif. Melalui teknik permainan monopoli diharapkan siswa akan terpacu untuk bersaing satu sama lainnya untuk memenangkan permainan dengan syarat penguasaan materi.

Tujuan mendapatkan hasil pembelajaran Ekonomi siswa yang diharapkan haruslah ditunjang dengan adanya kreatifitas dari para guru agar materi yang disampaikan menarik minat siswa dan pada akhirnya mudah untuk dipahami. Minat belajar yang tinggi pada siswa terhadap pelajaran Ekonomi diharapkan akan meningkatkan juga prestasi belajar siswa. Sebaliknya apabila minat terhadap pelajaran pada diri siswa masih rendah hal ini diduga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa juga yang belum maksimal. Penggunaan alat peraga dan media pembelajaran dapat mempengaruhi setiap tingkahlaku peserta didik dan dapat juga mengkomunikasikan pesan kepada peserta didik serta menumbuhkan minat, mudah mengingat dan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam merespon pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan minat dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi materi pada saat itu. Selain membangkitkan minat belajar, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Media pembelajaran yang baik harus digunakan pada setiap mata pelajaran di sekolah tak terkecuali mata pelajaran Ekonomi, dalam menyampaikan materi pelajaran harus disesuaikan

dengan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Penelitian ini mencoba memperkenalkan teknik permainan monopoli dalam proses pembelajaran. Teknik permainan monopoli digunakan untuk mengetahui sejauh mana teknik permainan monopoli dapat memperbaiki minat belajar Ekonomi siswa SMAN1 Terbanggi Besar. Melalui teknik permainan monopoli diharapkan siswa akan terpacu untuk bersaing satu sama lainnya untuk memenangkan permainan dengan syarat penguasaan materi. Pada persaingan ini secara tidak sadar siswa telah menjalani proses belajar. Berdasarkan penjabaran tersebut, ditampilkan diagram kerangka pikir dari penelitian pengembangan media monopoli untuk meningkatkan minat belajar Ekonomi adalah sebagai berikut:



*Gambar 1. Kerangka Pikir*

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2014: 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media permainan Monopoli Ekonomi pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa. Pada penelitian ini digunakan model penelitian dan pengembangan melalui ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*).

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini berupa pendekatan campuran (*Mixed method*) yang bertujuan untuk menganalisis 1) potensi dan kondisi pengembangan media permainan monopoli ekonomi untuk meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran ekonomi 2) proses pengembangan media berbasis pengembangan media permainan monopoli ekonomi untuk meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran ekonomi, 3) efektivitas pengembangan media permainan monopoli ekonomi untuk meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran ekonomi, 4) kemenarikan pengembangan media permainan monopoli ekonomi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. 5) pengaruh pengembangan media permainan monopoli ekonomi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Desain penelitian yang digunakan untuk mengukur efektivitas dan pengaruh produk dengan *pre-Experimental Design* khususnya *One Shoot Case Study*. Ilustrasi desain ini telah dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber: Creswell (2016)

Keterangan:

A : Kelompok A

O<sub>1</sub> : *Pretest*

X : Perlakuan (*Treatment*)

O<sub>2</sub> : *Posttest*

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang memiliki langkah dalam mengembangkan produk, yaitu *Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini karena dalam langkah-langkahnya cukup ringkas dan langsung ke masalah pokok dalam mengembangkan suatu produk metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan produk baru. Penelitian ini menggunakan pendekatan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang memiliki langkah dalam mengembangkan produk, yaitu *Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini karena dalam langkah-langkahnya cukup ringkas dan langsung ke masalah pokok dalam mengembangkan suatu produk.



Gambar. 2 Model Pengembangan *ADDIE*

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud mengembangkan media permainan monopoli ekonomi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi peserta didik di kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

### **3.2. Subjek Uji Coba**

Kegiatan uji coba adalah bagian dari proses pengembangan, sehingga hasil dari uji coba menjadi bahan untuk menyempurnakan produk berupa media pembelajaran *Permainan Monopoli Ekonomi*. Subjek uji coba adalah :

a. Uji para ahli

Tahap ini adalah tahap uji ahli yang terdiri dari dua orang ahli materi pelajaran, dua orang ahli media pembelajaran dan dua orang ahli desain pembelajaran.

b. Uji coba terbatas

Media pembelajaran yang telah di hasilkan di tahap desain selanjutnya di uji cobakan dikelompok yang menjadi subjek penelitian. Tujuannya untuk mendapatkan masukan langsung dari guru, peserta didik dan pengamat terhadap media pembelajaran yang telah disusun dan melihat kecocokan waktu yang telah direncanakan dalam RPP dengan pelaksanaannya selama pelaksanaan uji coba. Pengamat mencatat semua reaksi, aktivitas peserta didik dan respon peserta didik. Hasil uji coba ini akan di gunakan untuk merevisi media pembelajaran dalam penelitian ini. Uji coba tahap satu pada kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik dan uji coba tahap dua kelompok besar dilakukan pada kelas XII IPS 1 dengan 30 peserta didik serta pada 2 orang guru ekonomi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.

### **3.3. Definisi Konseptual dan Operasional**

#### **3.3.1 Definisi Konseptual Media Pembelajaran Permainan Monopoli**

##### **Ekonomi untuk meningkatkan Minat Belajar.**

Minat belajar adalah kecenderungan siswa untuk memusatkan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu objek atau situasi tertentu dalam hal ini adalah belajar ekonomi. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan



yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya. Siswa yang mempunyai minat terhadap pelajaran ekonomi, ia akan berusaha lebih keras untuk mempelajari mata pelajaran ekonomi yang diminatinya atau dengan kata lain dengan adanya minat dalam diri siswa, maka ia akan termotivasi untuk mempelajarinya.

### **3.3.2 Definisi Operasional Media Pembelajaran Permainan Monopoli**

#### **Ekonomi untuk meningkatkan Minat Belajar.**

Minat belajar merupakan skor jawaban responden terkait dengan kecenderungan siswa untuk memusatkan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu objek atau situasi tertentu, indikator minat belajar meliputi hasrat dan keinginan, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan serta adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Pengukuran variabel minat belajar menggunakan instrumen angket yang terdiri dari 4 alternatif jawaban (1-4) yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak setuju dan Sangat Tidak Setuju.

### **3.4. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian pengembangan model ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

#### **3.4.1 Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap awal peneliti menganalisis permasalahan di kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Minat Belajar siswa di kelas tersebut masih rendah. Rendahnya minat belajar siswa salah satunya diakibatkan karena metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran monoton. Permainan Monopoli dapat menjadi alternatif media pembelajaran karena memiliki karakteristik yang sama dengan sistem ekonomi.

Tahapan analisis ini berkaitan dengan kegiatan pengidentifikasian terhadap situasi dan kondisi lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tahapan ini dilakukan agar peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), khususnya pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar kelas XII IPS pada materi

Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan berupa wawancara, serta observasi pada saat proses pembelajaran dikelas, hal ini dilakukan untuk mengetahui informasi terkait aktivitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang digunakan pendidik serta media apa yang mereka butuhkan. Berdasarkan observasi awal peneliti memperoleh hasil bahwa Minat Belajar siswa di kelas tersebut masih rendah. Rendahnya minat belajar siswa salah satunya diakibatkan karena metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran monoton, kurangnya media yang menarik, beberapa peserta didik merasa bosan dengan metode konvensional yang diberikan oleh pendidik saat proses pembelajaran. Peserta didik merasa termotivasi saat ditampilkan media-media terbaru seperti permainan monopoli ekonomi selama proses pembelajaran di dalam kelas.

#### **3.4.2 Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap kedua yaitu merancang konsep di atas kertas dan menentukan komponen-komponen dalam monopoli beserta fungsinya. Monopoli dirancang dengan tampilan yang menarik dan disesuaikan dengan materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Terdapat beberapa komponen dalam Media Permainan Monopoli Ekonomi, diantaranya adalah papan monopoli yang berisi transaksi perusahaan jasa dan masih banyak lagi.

#### **3.4.3 Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan dengan memproduksi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi yang akan digunakan dalam permainan. *Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Kegiatan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat, dan pengujian produk. Pada tahap ini dalam mengembangkan sebuah produk harus sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan terhadap media *Permainan Monopoli Ekonomi* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi peserta didik SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Setelah produk awal dibuat langkah selanjutnya di validasi oleh

tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli desain dan ahli materi. Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain, gambar, video, dan warna, uji coba media dilakukan oleh 2 validator ahli media. Kemudian, Uji ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi, yakni materi tema Ekonomi, uji ahli media dilakukan oleh 2 ahli validator. Setelah desain produk di validasi oleh validator dan di revisi serta dinyatakan valid selanjutnya di ujicobakan skala besar dan skala kecil dalam kegiatan pembelajaran.

#### **3.4.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Pelaksanaan merupakan kegiatan menggunakan produk. Tahapan ini adalah tahapan penerapan atau pelaksanaan dari hasil produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid. Setelah produk telah dinyatakan valid, kemudian produk diuji coba kepada peserta didik kelas XII IPS I, dan setelah uji coba dilakukan, peserta didik diminta mengisi angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan.

#### **3.4.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap terakhir peneliti akan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Setelah melalui tahap implementasi, produk akan diukur kembali berdasarkan angket Minat Belajar siswa untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sebelum dan setelah media diterapkan.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan dan mengukur Minat Belajar siswa. Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk memperoleh data dari ahli media, ahli desain, ahli materi, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Kuesioner respon siswa digunakan untuk mengukur Minat Belajar. Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif sebagai data pokok dalam penelitian yang berupa data minat belajar siswa dan penilaian tentang media pembelajaran permainan

monopoli ekonomi dari ahli materi, ahli desain, ahli media, dan siswa SMA dalam kuesioner. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media permainan monopoli ekonomi berupa kritik dan saran dari ahli media, ahli desain dan ahli materi.

Menurut Arikunto (2013) instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam pengumpulan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument kuisisioner (angket) dan tes formatif. Pedoman hasil angket digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Tes formatif digunakan untuk memperoleh data dari hasil belajar peserta didik. Tes ini berupa soal pilihan jamak ditinjau dari indikator soal pada pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan media monopoli. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrument berikut ini kisi-kisi instrumen pada kuisisioner (angket) uji ahli materi, uji ahli desain, uji ahli media, uji kemenarikan dan tes formatif.

### 3.5.1 Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk memperoleh data kelayakan dan tanggapan media yang dikembangkan. Data diperoleh sebagai masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan, validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan tenaga ahli yang memiliki pengalaman untuk menilai yang telah dirancang (Sugiyono, 2016: 302).

Adapun kriteria validator penelitian pengembangan media permainan monopoli ekonomi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Tabel 3.4 Kriteria Validator Penelitian Pengembangan

No	Validator	Kriteria	Bidang Ahli
1	Ahli Materi	Lulusan S2	Ahli Materi Ekonomi
2	Ahli Media	Lulusan S2	Ahli Media Pembelajaran
3	Ahli Desain	Lulusan S2	Ahli Desain Pembelajaran

### 3.5.2 Validasi Ahli Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan desain produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan (Sugiyono, 2016:414). Validitas desain ini dilakukan oleh seorang ahli media yang sudah berpengalaman. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan desain dalam media yang di kembangkan. Penilaian melalui angket instrument uji kelayakan ahli desain, adapun kisi-kisi instrument yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Desain

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Jumlah
1.	Tampilan desain	1. Tampilan depan 2. Tampilan gambar	5
2.	Desain isi konten	3. Konsistensi 4. Ilustrasi isi	9
3.	Ketepatan desaian	5. Kemenarikan desain 6. Keterbacaan desain 7. Sistematika desain.	12
<b>Total Jumlah</b>			<b>26</b>

Sumber: Fikri dalam (Silvia, 2020)

### 3.5.3 Validasi Ahli Materi

Ahli materi diartikan sebagai validator yang memiliki pengetahuan tentang materi yang berkaitan. Pada hal ini, peneliti meminta pakar ahli materi ekonomi secara akademis telah memiliki gelar atau berpengalaman di bidang ekonomi. Kritik dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi dalam media yang dikembangkan. Penilaian melalui angket instrument uji kelayakan ahli materi, adapun kisi-kisi instrument yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Tabel. 3.6 Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Jumlah
1	Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian Isi dengan perumusan Tujuan dan Capaian Pembelajaran (CP) 2. Keakuratan Materi 3. Kemutakhiran Materi	8
2	Aspek kelayakan Penyajian	4. Sistematika penyajian materi 5. Pendukung Penyajian materi	6
3	Aspek Penilaian Kontekstual	6. Hakikat kontekstual. 7. Komponen kontekstual	4
<b>Total Jumlah</b>			<b>18</b>

Sumber: Fatimah (2016)

### 3.5.4 Validasi Ahli Media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual dan aspek pembelajaran. Aspek-aspek yang akan diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Table 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Jumlah
1	Petunjuk/panduan belajar	1. Kejelasan informasi dan tuntunan cara menggunakan media pembelajaran 2. Kemenarikan komponen petunjuk/panduan belajar.	6
2	Kualitas Isi Media	3. Kesesuaian isi media dengan CP,TP, ATP dan Indikator pencapaian	3
3	Tampilan media	4. Kesesuaian kombinasi simbol, warna dan huruf	6
4	Efisiensi media	5. Kemudahan penggunaan media. 6. Kebermanfaatan media	3 3
<b>Total Jumlah</b>			<b>21</b>

Sumber: Fikri dalam Silvia (2020)

### 3.5.5 Angket Pengukuran Minat Belajar Siswa

Peneliti menggunakan angket untuk mengukur Minat Belajar siswa. Angket dibagikan kepada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar sebanyak 2

kali, yaitu sebelum media permainan monopoli ekonomi diterapkan dan setelah media permainan monopoli ekonomi diterapkan. Kisi-kisi angket minat belajar siswa yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.8. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

<b>Indikator</b>	<b>No. Butir</b>	<b>Jumlah</b>
1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1, 2	2
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	3, 4, 5	3
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	6, 7	2
4. Adanya penghargaan dalam belajar.	8, 9, 10*	3
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	11,12*,13	3
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.	14, 15*	2
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>

Keterangan: \*Pernyataan Negatif

### 3.5.6 Angket Uji Kemenarikan

Angket yang digunakan guna memperoleh data berupa kemenarikan produk ditinjau dari aspek pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan media *pemainan monopoli*. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada table berikut:

Table. 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Uji Kemenarikan

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Item</b>	<b>Item</b>
Kemenarikan media pembelajaran <i>permainan monopoli ekonomi</i> materi siklus akuntansi perusahaan jasa	Penyajian materi	4	1, 2, 3, 4
	Tampilan	2	5, 6
	Pembelajaran	2	7, 8
	Manfaat	3	9, 10, 11
	<b>Total</b>	<b>11</b>	

Sumber: Giyanti (2019)

Skala pengukuran angket memberikan lima alternative jawaban yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.10 Penskoran Kuisisioner (Angket)

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor Untuk Pertanyaan</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Skala Gutman

Setelah mencari persentase maka ditentukan kriteria dari persentase tersebut berikut disajikan kriteria validasi dari produk yang dikembangkan ini.

Tabel 3.11 Kriteria Validasi Produk

<b>No</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Klasifikasi Kemenarikan</b>	<b>Tingkat Validasi</b>
1	75,01% - 100 %	Sangat Menarik	Sangat mudah
2	50,01% - 75 %	Menarik	Mudah
3	25,01% - 50 %	Cukup Menarik	Cukup Mudah
4	0 % - 25 %	Kurang Menarik	Kurang Mudah

Sumber: (Akbar & Sriwiyana, 2011)

Berdasarkan Tabel, maka nilai persentase minimal yang diperlukan agar produk dapat digunakan sesuai dengan tingkat kriteria kelayakan adalah 50,01% dengan direvisi, sehingga presentasi validasi akan naik dengan adanya revisi tersebut.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2016: 244).

#### **3.6.1 Uji Prasyarat Instrumen**

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan angket yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik. uji coba dalam penelitian perlu



dilakukan untuk mengetahui instrumen yang digunakan sudah sah atau belum, yaitu dengan cara menguji instrumen dengan uji validitas, reliabilitas dan uji t.

### 3.6.2 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Untuk mengetahui validitas angket, dapat digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto, (2010: 213) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefesien korelasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah sampel yang diteliti

X = Jumlah skor X

Y = Jumlah skor Y

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka valid, apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka tidak valid dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n$

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian hasil perhitungan uji validitas menggunakan bantuan komputer yaitu SPSS 22. Dalam perhitungan uji validitas menggunakan lembar angket adapun hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.13. Interpretasi Validitas Angket Minat Belajar

No	Item Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
1.	Item Soal 1	0,463	0,4227	Valid
2.	Item Soal 2	0,465	0,4227	Valid
3.	Item Soal 3	0,451	0,4227	Valid
4.	Item Soal 4	0,456	0,4227	Valid
5.	Item Soal 5	0,471	0,4227	Valid
6.	Item Soal 6	0,471	0,4227	Valid
7.	Item Soal 7	0,465	0,4227	Valid
8.	Item Soal 8	0,479	0,4227	Valid
9.	Item Soal 9	0,518	0,4227	Valid
10.	Item Soal 10	0,540	0,4227	Valid
11.	Item Soal 11	0,496	0,4227	Valid

No	Item Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
12.	Item Soal 12	0,747	0,4227	Valid
13.	Item Soal 13	0,464	0,4227	Valid
14.	Item Soal 14	0,517	0,4227	Valid
15.	Item Soal 15	0,451	0,4227	Valid
16.	Item Soal 16	0,458	0,4227	Valid
17.	Item Soal 17	0,475	0,4227	Valid
18.	Item Soal 18	0,474	0,4227	Valid
19.	Item Soal 19	0,475	0,4227	Valid
20.	Item Soal 20	0,479	0,4227	Valid

Sumber: olah data excel

Berdasarkan olah data uji validitas dari 20 item pertanyaan, didapatkan bahwa 20 item pernyataan dinyatakan valid dengan skor diatas nilai r tabel 0,4227, sehingga 20 item pertanyaan dapat digunakan.

### 3.6.3 Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada tingkat keterandalan sesuatu. Instrumen yang reliabel mengandung arti bahwa instrumen cukup baik sehingga mampu mengungkapkan data yang bisa dipercaya (Arikunto, 2010:221-222). Pada penelitian ini untuk mencari realibilitas instrumen digunakan rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Releabialitas instrumen

$k$  = Banyaknya soal

$\sum \sigma^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma_1^2$  = Varian total.

Berdasarkan penelitian pengembangan ini, Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 maka pengukuran tersebut reliabel dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka pengukuran tersebut tidak reliabel.

Tabel. 3.14 Reliabilitas Statisstic  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,867	20

Berdasarkan hasil reliabilitas diperoleh koreksi sebesar 0,867 yang artinya tingkat reliabilitas instrument interprestasi tinggi.

### 3.6.4 Mengukur Peningkatan Minat Belajar Siswa

Angket Minat Belajar siswa menggunakan skala *Likert* dengan alternatif jawaban dan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.15. Kriteria Penilaian Skala *Likert* Angket Minat Belajar

Alternatif Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Peningkatan minat belajar siswa akan dianalisis dengan menggunakan *gain score*. Teknik analisis data *gain-score* adalah dengan menghitung nilai *gain* (g) dengan rumus:

$$g = \frac{\% \text{ rerata minat akhir} - \% \text{ rerata minat awal}}{100 - \% \text{ rerata minat awal}}$$

Hake (2012: 1)

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* yang ditunjukkan pada tabel.

Tabel 3.16. Kriteria Nilai *Gain*

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 < g < 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (2012: 1)

### 3.6.5 Analisis Data Kemenarikan

Kualitas daya tarik aspek kemenarikan media permainan monopoli ekonomi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SMA Negeri 1 Terbanggi Besar dengan rentang persentasenya sebagai berikut:

Tabel 3.18 Nilai Kemenarikan Dan Klasifikasinya

<b>Nilai Kemenarikan</b>	<b>Klasifikasi</b>	<b>Tingkat Kemenarikan</b>
90% - 100%	Sangat Menarik	Sangat Mudah
70% - 89%	Menarik	Mudah
50% - 69%	Cukup Menarik	Cukup Mudah
0% - 49%	Kurang Menarik	Kurang Mudah

Sumber: Elice (2012: 69)

Adapun persentase diperoleh persamaan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 2.3 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat di simpulkan bahwa:

1. Potensi yang ditunjukkan dengan antusias peserta didik yang sangat tinggi saat setelah ditampilkan media pembelajaran permainan monopoli ekonomi dapat dijadikan acuan untuk dikembangkannya media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran permainan monopoli ekonomi.
2. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan tahap analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi, berdasarkan 1) tahap analisis dikembangkannya media pembelajaran permainan monopoli ekonomi diketahui terdapat kesenjangan antara potensi dan kondisi pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar, potensi dari pengembang media permainan monopoli ekonomi diketahui antusias peserta didik yang sangat tinggi saat setelah ditampilkan media pembelajaran permainan monopoli ekonomi dapat dijadikan acuan untuk dikembangkannya media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran permainan monopoli ekonomi. 2) tahap desain, pada tahap desain peneliti mengembangkan materi pembelajaran yang akan dipadukan dengan buku panduan serta permainan monopoli ekonomi dengan merancang konsep pembelajaran dan merancang desain media permainan monopoli ekonomi di atas kertas. Komponen-komponen pada permainan monopoli diubah fungsinya sesuai dengan konsep media permainan monopoli ekonomi, 3) tahap development, pada tahap ini

peneliti terlebih dahulu mengujikan produk kepada ahli validator yang terdiri dari ahli desain, ahli materi, ahli media dan uji kelompok kecil, setelah mendapatkan saran dan masukan dari validator peneliti melakukan perbaikan produk sebelum produk tersebut di berikan kepada kelompok besar. 4) tahap implementasi, pada tahap ini peneliti memberikan produk kepada kelompok besar untuk menguji keefektivitasan, kemenarikan dari produk yang dikembangkan, 5) tahap evaluasi, tahap evaluasi dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan terhadap minat belajar peserta didik saat sebelum menggunakan produk dan saat setelah menggunakan produk.

3. Sesuai dengan hasil penelitian bahwa pengembangan media pembelajaran memiliki efektivitas dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, hal ini tercermin dari penghitungan nilai rata-rata N-Gain pretest dan posttest dengan hasil 0,63 dengan klasifikasi “cukup efektif”. Nilai tersebut berarti media permainan monopoli ekonomi efektif meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa di SMA Negeri 1 Terbanggi Besar. Hasil rekapitulasi dari ahli desain diperoleh nilai 77,3%, ahli media 83,2%, ahli materi 80,4%. Selanjutnya, efektivitas media terhadap materi pelajaran yang di ujikan kepada kelompok kecil memperoleh kriteria baik dengan nilai 90,2%. Evaluasi akhir oleh pendidik dengan persentase sebesar 87,3%. Berdasarkan hasil analisis media permainan monopoli ekonomi efektif dan memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan minat belajar peserta didik SMA Negeri 1 Terbanggi Besar.
4. Kemenarikan produk yang dikembangkan berdasarkan pendapat peserta didik didasarkan indikator angket yang diberikan. Hasil pengamatan dilapangan menunjukkan respon yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran permainan monopoli ekonomi dengan persentase 89,8% yang menyatakan tingkat kemenarikan sangat menarik.
5. Media pembelajaran permainan monopoli ekonomi yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dilihat dari peningkatan minat belajar siswa. Dari hasil pengukuran minat belajar menggunakan *gain score*, media permainan monopoli ekonomi dapat meningkatkan Minat Belajar siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Terbanggi Besar sebesar 0,22. Peningkatan minat

belajar tersebut termasuk dalam kategori rendah.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan di atas, tindak lanjut penelitian ini berimplikasi pada upaya peningkatan minat belajar Ekonomi siswa. media permainan monopoli ekonomi pada mata pelajaran ekonomi akan melatih siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar, kerjasama, daya saing dan sportivitas. Implikasi secara teoritis dan implikasi secara empiris sebagai berikut:

### **1. Implikasi teoritis**

Untuk meningkatkan minat belajar Ekonomi siswa, guru dapat menggunakan media yang telah dikembangkan teruji validitasnya. Pemilihan media monopoli Ekonomi yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

### **2. Implikasi empiris**

Secara empiris, implikasi media monopoli pada mata pelajaran Ekonomi dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar Ekonomi. Tampilan desain dan isi media permainan monopoli Ekonomi membuat siswa tertantang untuk menyelesaikan permainan monopoli Ekonomi ini.

## **5.3 Saran**

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangannya seperti yang telah dijelaskan, media permainan monopoli ekonomi sebagai media pembelajaran masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut sehingga materi yang terkandung dalam media pembelajaran permainan monopoli ekonomi tidak hanya sebatas pada entri jurnal, tetapi juga dapat digunakan hingga membuat laporan keuangan.
- b. Perlu dilakukan perbaikan angket minat belajar agar hasil pengukuran minat

belajar siswa dengan pengamatan menunjukkan hasil yang relatif sama dengan hasil pengukuran minat belajar siswa dengan menggunakan angket.

- c. Membuat karakter khusus untuk media pembelajaran permainan monopoli ekonomi sehingga media pembelajaran ini dapat diperbanyak dan diperjualbelikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, Endah Nur, and Ro'ufah Inayati. (2021). "Pengembangan Media 'Economic Monopoly' Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Singosari." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 9(3): 129–37.
- Asrori, Muhammad (2012), *Psikologi Pembelajaran*, Cet.I; Bandung: CV. Wacana Prima.
- Al Fuad, Zaki dan Zuraini. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang . *Jurnal Tunas Bangsa* 3 (2).
- Ardyani, Anis dan Latifah, Lyna .2014. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Menjadi Guru Akuntansi Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2010 Universitas Negeri Semarang. *Economic Education Analysis Journal*. 3 (2) (2014).
- Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningsih. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA." *Jurnal Pijar Mipa* 16(2): 170–75.
- Arief S. Sadiman. (2012). "Media Pendidikan." : 17.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S; Suhardjono; & Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aslam, Aslam, Mimin Ninawati, and Anita Noviani. (2021). "Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi." *Al-Aulad: Jour of Islamic Primary Education* 4(1): 35–43.
- Astuti, Yanuarita Widi dan Mustadi, Ali. (2014)." Penagruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas

- V SD". *Jurnal Prima Edukasia*, Volume (2), Nomor (2).
- Creswell, Jhon W. (2016). *Research Design : pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Edisi Keempat (Cetakan Kesatu). Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Desyawati, Kadek et al. (2021). "Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5(2): 168–74. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cip. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang Mulyatiningsih, (2011). *Evaluasi Proses Suatu. Program*, Bumi Aksara. Jakarta.
- Fadillah, Ahmad. (2016). Analisis Minat Belajar dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Mathline: *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Volume 1 Nomor 2. Agustus 2016
- Fatimah, F.N.D. (2016). *Teknik Analisis SWOT*. Yogyakarta: PT. Anak Hebat Indonesia.
- Gie, The Liang (2014), *Cara Belajar yang Efisien*, Cet. I; Yogyakarta: Liberty
- Hake, R, R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education... Research Association's Division.D, *Measurement and Research Methodology*
- Halik, A., Suredah, M., & Ahdar, M. (2018). *The Influence of Emotional and Spiritual Intelligence of Educator towards Learning Quality Improvement*. 231(Amca), 1–4. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.1>
- Herpratiwi. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Media Akademi.
- Hergenhahn, B.R., Matthew H. Olson, *Theory Of Learning*, Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2010.
- Islamiyah, Tsuaibatul. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 4(1): 37.
- Isnaini, Annisa Nur, and Diana Rahmawati. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 1*: 1–9. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/kpai/article/view/5642>.
- Iskandar (2012), *Psikologi Pendidikan*, Ciputat: Gaung Persada Press
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

*Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113.  
<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>

- Khasana, Inna Nur, Desak Putu Parmiti, and I Gde Wawan Sudatha. (2018). "Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran IPS Di SD Mutiara Singaraja." *Jurnal Edutech Undiksha* 6(2): 203–11. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20292>.
- Maulidina, S., & Bhakti, Y. B. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Konsep Pelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 248. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.2592>
- Mahesti, G dan Koeswanti, H. D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1) : 30-39.
- Media, Pengembangan et al. (2014). "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa Smp." *USEJ - Unnes Science Education Journal* 3(2): 468–75.
- Nashar (2014), Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam Kegiatan Pembelajaran, Jakarta: *Delia Press*.
- Prasetyo, Eko Dwi, and Agung Listiadi. (2016). "AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA Eko Dwi Prasetyo Agung Listiadi Abstrak." *Jurnal Pendidikan* 04(03): 1–7.
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Pujangga*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>
- Picauly, I., & Toy, S. M. (2013). Analisis Determinan Dan Pengaruh Stunting Terhadap Prestasi Belajar Anak Sekolah Di Kupang Dan Sumba Timur, Ntt. *Jurnal Gizi Dan Pangan*, 8(1), 55. <https://doi.org/10.25182/jgp.2013.8.1.55-62>
- Rafika Dwi Ismayati, and Ali Mahsun. (2019). "Pengembangan Media Monopoli Berbasis Triprakoro Pada Pembelajaran Tematik Di MI Al-Ittihad Jogoroto Jombang." *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam* 2(2): 83–97.
- Rusmiati. 2017. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi Volume 1*, No. 1, Februari 2017: Page 21-36
- Rohman, Miftah Arif, and Siti Mutmainah. (2015). "Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I." *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 3(1): 47–56.
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. [Online]. [Diakses tanggal 20 Maret 2014] Tersedia : <http://pedomanskripsi.blogspot.com/2011/07/indikatorminat->

belajar.html

- Santrock, John W. (2012), *Live Span Developmen*, Alih Bahasa: Achmad Chusairi, *Perkembangan Masa Hidup*, Edisi Kelima, Jilid 1-2, Jakarta: Penerbit Erlangga
- Siskawati maya, pargiti, Pujiati. (2016). “*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa.*” 4(1): 72–80.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk, (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suminar, Dede Yetty. (2015). “*Pengembangan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Melalui Media Untuk Membangun Konsep Pada Pembelajaran Fisika.*” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 4.
- Suprpto, Anis Nuryati. (2013). “*Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di Sma.*” *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif* 0(1): 37–43.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2963>.
- Surya, Mohamad. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka.
- Sirait, E. D. (2016). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43.  
<https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Uno, Hamzah B. (2014) *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Cet. XI; Jakarta: Bumi Aksara.
- Vikagustanti, Dea Aransa, Sudarmin, and Stephani Diah Pamelasari. (2014). “*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa Smp.*” *Unnes Science Education Journal* 3(2): 468–75.
- Wardah, D.H.S.,&Abdul, H.(2016).*Manajemen Pengendalian Mutu Sekolah Implementasi pada SMA NegeriParepare.Prosiding Seminar Nasional*, 2(1),66-74.