MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TENTANG KALOR

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

ELISABETH DETTY
NIM. F1052141007

PROGAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2019

LEMBAR PERSETUJUAN

MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTU MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TENTANG KALOR

ELISABETH DETTY
NIM. F1052141007

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Edi Tandililing, M.Pd	**Diah Mahmuda, M.Sc**
NIP. 195709011986031003	**NUP. 9900980567**

Mengetahui,

Dekan FKIP Untan	Ketua Jurusan PMIPA
Dr. H. Mariono, M. Pd	**Dr. H. Ahmad Yani, M.Pd**
NIP. 196803161994031014	**NIP. 196604011991021001**

MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI KALOR

Elisabeth Detty, Edy Tandililing, Diah Mahmuda
Progam Studi Pendidikan Fisika FKIP Untan Pontianak
Email: elisabethdetty16@gmail.com

Abstract

The aim of this study was to increase the interest and learning outcomes of students in heat material using monopoly game learning media. This research was conducted in class VII E SMP Negeri 13 Pontianak, this was done based on the results of research that showed the average learning outcomes of students in the heat material is quite low, which is 42. One of the causes is the student's low interest in learning physics material. Therefore this study used monopoly game learning media so that it would create fun atmosphere in learning, thus the student's learning interest will begin to grow in harmony with the learning outcomes of students. The participants' interest in learning was carried out using questionnaires, while the learning outcomes of students were conducted using questions test such as multiple choice. The results showed that the student's learning interest increased by 10.19%, while the student's learning outcomes also experienced an increase in this, indicated by the results of the t test, where tcount> t table (10.48> 1.708). Monopoly game learning media could increase student's interest and learning outcomes, it is expected to be one of the alternative teaching media that help increase students' interest and learning outcomes.

Keywords: Interests, Learning Media, Monopoly, and Learning Outcomes

Pendahuluan

Media pembelajaran sering diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan isi dari materi pelajaran (Arsyad, 2013: 3. Sedangkan kata media sendiri berasal dari bahasa latin, yaitu medium. Kata medium diartikan sebagai penyalur atau perantara (Sundayana, 2016: 4). Sedangkan pengertian pembelajaran adalah suatu tindakan belajar mengajar oleh guru yang menggunakan bahan ajar di sekolah (Dimyati, 2013: 20). Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai penyalur atau perantara untuk menyampaikan isi atau pesan dari materi pelajaran dalam suatu proses belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang mulai digunakan disekolah saat ini adalah *powerpoint*, namun media pembelajaran *powerpoint* ternyata belum mampu membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh oleh Noprianti (2015: 13-25), hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen (66) dengan hasil belajar siswa kelas kontrol (64). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa tidak mencapai angka 70 sehingga dapat dikategorikan rendah (Noprianti, 2015: 13-25). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang belum mampu diatasi oleh media pembelajaran *powerpoint* salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa antara minat dan hasil belajar memiliki hubungan yang cukup erat. Hubungan erat antara minat dan hasil belajar juga ditunjukkan oleh hasil

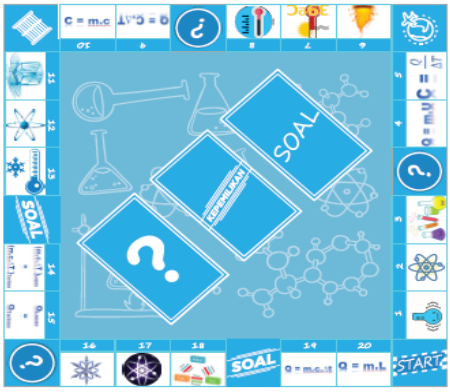
penelitian yang dilakukan oleh Fajriani (2017: 9-11), hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa minat dapat mempengaruhi hasil belajar dengan koefesien korelasi sebesar 0,723 dan koefisien determinasi sebesar 52,2 %. Hasil penelitian diatas menunujukkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa ternyata perlu untuk menumbuhkan minat belajar siswa, ini penting untuk dilakukan terutama pada mata pelajaran yang dianggap sukar, sehingga siswa tidak lagi belajar karena terpaksa, melainkan karena kemauannya sendiri.

Meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran berbasis permaian dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif tergantung pada jenis permainannya (Oktaviatna,2017:2).

Salah satu permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah media pembelajaran permainan monopoli yang memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mampu menciptakan partisipasi aktif dari siswa melalui kompetisi pada permainan monopoli itu sendiri (Arif S. Sadiman dalam Mardia, 2017: 17-18).

Kelebihan permainan monopoli tersebut menjadi alasan penelitian ini menggunakannya sebagai media pembelajaran yang akan dilaksanakan di SMP Negeri 13 Pontianak, karena berdasarkan data hasil belajar siswa pada materi kalor rata-rata belum mencapai KKM (78), yaitu 42. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi kalor.

Media pembelajaran permainan monopoli pada penelitian ini menggunakan desain yang dirancang oleh peniliti. Desain media pembelajaran permainan monopoli dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Papan permainan monopoli sebagai media pembelajaran

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *pre-experimental designs* dengan rancangan desain *one-group pretest-posttest.* Pada desain ini terdapat *pretset* yang diberikan sebelum perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2017: 74). Rancangan desain *one-group pretest-posttest* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan *one-group pretest-posttest design*

O_1	X	O_2

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII A – VII I SMP Negeri 13 Pontianak, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas

VII E yang dipilih dengan menggunakan teknik pemilihan sampel *intact group.* Data minat belajar peserta didik diambil dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang terdiri dari 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif dengan pilihan yang dibuat 4 kategori yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju, skor maksimal yang dicapai oleh peserta didik adalah 10 x 4 = 40 dan skor minimal adalah 10 x 1 = 10. Pemberian skor pada angket minat belajar peserta didik pada penelitian ini menggunakan skala likert yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Skor Skala Likert Terhadap Penggunaan Media PermainanMonopoli

Kategori	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	**4**	**1**
Setuju (S)	**3**	**2**
Tidak Setuju (TS)	**2**	**3**
Sangat Tidak Setuju (STS)	**1**	**1**

Angket ini diberikan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permaian monopoli. Skor minat belajar peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma\, x}{\Sigma\, x_i} \times 100\%$$

(Riduwan, 2008)

Keterangan:
P = persentase perolehan skor.
$\Sigma\, x$ = jumlah perolehan skor (skor total) tiap pernyataan.
$\Sigma\, x_i$ = jumlah skor ideal (skor tertingi)

Sedangkan untuk menghitung besar persentase total peningkatan peserta didik dihitung menggunakan rumus:

$$P_{total} = \frac{\Sigma\, P}{n}$$

(Riduwan, 2008)

Keterangan:
P_{total} = persentase total respon.
$\Sigma\, P$ = jumlah persentase perolehan skor.
n = jumlah pernyataan.

Adapun kriteria interpretasi skor minat belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor

Persentase Rata-rata	Kriteria
0%-20%	**Sangat kurang**
21%-40%	**Kurang**
41%-60%	**Sedang**
61%-80%	**Baik**
81%-100%	**Sangat baik**

Data peningkatan hasil belajar peserta didik akan analisis menggunakan menggunakan nilai *normal gain* (<g>) dengan persamaan:

$$< g > = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:
$< g >$ = gain yang dinormalisasi.
S_{post} = skor posttest.
S_{pre} = skor pretest.
S_{maks} = skor maksimal.

Adapun kriteria interpretasi nilai normal gain dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Interpretasi Nilai Normal Gain

Ngain	Kategori
$(< g >) < 0{,}3$	Rendah
$0{,}3 < (< g >) \leq 0{,}7$	Sedang
$(< g >) > 0{,}70$	Tinggi

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnov*, sedangkan untuk uji penelitian ini homogenitas menggunakan uji F. Selanjutnya untuk menguji hipotesis penelitian ini menggunakan uji T, dengan rumus sebagai berikut:

$$T_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = *mean* dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d – Md).

$\Sigma x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi.

N = banyaknya subjek.

d = gain.

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besar peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi kalor di SMP Negeri 13 Pontianak setelah penggunaan media pembelajaraan permainan monopoli. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 13 Pontianak yang berjumlah 269 peserta didik yang terdiri dari kelas VII A-VII I. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII E yang berjumlah 26 orang.

Minat belajar peserta didik pada materi kalor dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli. Sedangkan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil tes berupa *pretest* dan *posttest.* Berikut hasil angket dan tes yang diperoleh:

Minat Belajar Peserta Didik

Hasil pengukuran minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli secara singkat dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Data minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli

No	Aspek	Total Respon			
		Pretest		*Posttest*	
		P (%)	Kategori	P (%)	Kategori
1	Ketertarikan peserta Didik	68,3%	Baik	81,41%	Sangat Baik
2	Keterlibatan peserta Didik	78,12%	Baik	81,48%	Sangat Baik
3	Perhatian Peserta Didik	63,78%	Baik	80,12%	Baik
	P total	70,87 %	Baik	81,06 %	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat bahwa hasil total respon pengukuran angket minat belajar peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran permainan monopoli adalah sebesar 70,87% dengan kategori baik, sedangkan hasil pengukuran minat belajar peserta didik pada angket sesudah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli adalah sebesar 81,06% dengan kategori sangat baik. Data diatas menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan minat belajar sebesar 10,19% setelah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli.

Hasil Belajar Peserta Didik

*P*retest diberikan pada tanggal 26 November 2018 kepada 26 peserta didik dikelas VII E. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Data hasil belajar peserta didik

Statistik	*Pretest*	*Posttest*
Rata-rata ($\bar{x}$)	**4**	**7,88**
Skor Maksimal	**15**	**15**
Skor Tertinggi(Xmax)	**7**	**13**
Skor Terendah(Xmin)	**1**	**4**
Standar Deviasi (S)	**1,41**	**1,96**
Varians (S^2)	**2**	**3,86**

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat bahwa skor rata-rata *posttest* lebih tinggi dari skor rata-rata *pretest* (7,88>4). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada materi kalor setelah penggunaan media pembelajaran monopoli.

Uji normalitas yang digunakan untuk data pretest dan *posttest* adalah uji normalitas *kolmogorov smirnov* menggunakan miscrosoft excel 2007. Uji normalitas *prestest* mendapatkan hasil D_{hitung} sebesar 0,183 dan D_{tabel} sebesar 0,266 ($D_{hitung}<D_{tabel}$). Sedangkan D_{hitung} pada hasil uji normalitas data *posttest* adalah 0,26 dan D_{tabel} sebesar 0,2 ($D_{hitung}<D_{tabel}$). Sesuai dengan hipotesis uji normalitas, maka kedua data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas dengan uji F. Hasil F_{hitung} adalah 1,93 dan nilai F_{tabel} adalah 4,24. Hasil F_{hitung} dan F_{tabel} menunjukkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, hal ini menunjukan bahwa data *pretest* dan *posttest* homogen.

Berdasarkan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dan uji homogenitas dapat dilihat bahwa data *p*retest dan *posttest* pada penelitian ini berdistribusi normal dan homogen, sehingga uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t.

Sementara itu hasil uji t pada penelitian ini adalah sebagai berikut: t_{hitung} sebesar 10,48, sedangkan t_{tabel} sebesar 1,708, sehingga hasil yang diperoleh adalah 10,48>1,708. Karena $t_{hitung}>t_{tabel}$ maka Ha diterima dan Ho ditolak, atau dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli. Sedangkan besar peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli berdasarkan perhitungan *Ngain* adalah sebesar 0,36 dengan kategori sedang.

Berdasarkan hasil uji t dan perhitungan *Ngain* maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik mengingat materi yang telah disampaikan, media pembelajaran bersifat permainan ini juga berfungsi untuk menarik minat belajar peserta didik pada pelajaran fisika khususnya materi kalor pada penelitian ini. Adapun beberapa beberapa hal yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar peserta didik pada penelitian ini diukur menggunakan instrumen penelitian berupa angket dengan 3 aspek yaitu, keterlibatan peserta didik, ketertarikan peserta didik dan perhatian peserta didik yang termuat dalam 10 pernyataan. Adapun hasil angket minat belajar peserta didik pada penelitian adalah sebagai berikut:

Hasil rata-rata angket minat peserta didik sebelum penggunaan media penggunaan media pembelajaran permainan monopoli adalah 70,06% sehingga minat belajar peserta didik pada pelajaran fisika tergolong baik. Sedangkan hasil rata-rata angket minat belajar peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli adalah 81,06% sehingga minat belajar peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli tergolong sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli mengalami peningkatan sebesar 10,19%. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa minat belajar peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran permainan monopoli sudah tergolong baik, namun ketika digunakannya permainan monopoli sebagai media pembelajaran minat belajar peserta didik pada pelajaran fisika cenderung meningkat sehingga berada pada kategori sangat baik dengan hasil minat belajar peserta didik untuk setiap aspek mencapai angka 80%.

Meningkatnya minat belajar peserta didik ini memperlihatkan bahwa penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan fungsi permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenngkan bagi peserta didik sehingga rasa senang itu menarik minat peserta didik untuk belajar (Sadirman, 1990:17-18). Hal ini juga selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ainul Mardia (2017: 64-65) yang menunjukkan terdapat peningkatan minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan monopli dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli, yaitu sebesar 7,53%, dimana minat peserta didik pada kelas eksperimen adalah 88,76%, sedangkan minat belajar peserta didik pada kelas kontrol adalah 81,23%.

Meningkatnya minat belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli disebabkan oleh sifat dasar media permainan monopoli sebagai permainan. Sifat permainan yang menyenangkan mampu membentuk pola pikir peserta didik bahwa belajar itu menyenangkan dan dapat dinikmati. Sehingga minat belajar peserta didik dapat tumbuh perlahan seiring dengan rasa senang yang diberikan dari penggunaan media pembelajaran permainan monopoli tersebut.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar pada penelitan ini dapat dilihat dengan perolehan skor peserta didik pada *pretest* dan *posttest* yang masing-masing terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Rata-rata skor *pretest* yang diperoleh peserta didik adalah 26,67. Sementara untuk hasil *posttest,* rata-rata skor yang diperoleh adalah 52,53. Berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh antara *pretest* dan *posttest* maka dapa dilihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah digunakannya media pembelajaran permainan monopoli. Peningkatan hasil belajar peserta didik ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor rata-rata *pretest* dan *posttest,* selain itu hasil

gain pada perhitungan *Ngain* juga menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli mengalami peningkatan sebesar 0,36 dengan interpretasi sedang.

Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli juga ditunjukkan oleh hasil perhitungan uji t, dimana diperoleh t_{hitung} sebesar 10,48 dan t_{tabel} sebesar 1,708. Karena $t_{tabel} < t_{hitung}$ maka ho ditolak dan ha diterima, yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar sesudah penggunaan media pembelajaran permaian monopoli. Hasil perhitungan uji T dan Ngain menunjukan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli walaupun rata-rata hasil *posttest*, yaitu 52,53 belum mencapai KKM (78). Hal disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya adalah media pembelajaran permainan monopoli tidak bisa melatih kemampuan prosedural peserta didik serta rumitnya nilai besaran pada soal tes.

Peningkatan hasil belajar ini tentu tidak terlepas dari peran minat belajar peserta didik sebagai salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar (Slameto, 2013:180). Hasil dari penelitian ini telah menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik memiliki peran penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat dan hasil belajar peserta didik yang berbanding lurus, dimana ketika minat belajar peserta didik meningkat maka hasil belajarnya pun meningkat. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hawley yang dikemukan oleh Wardiana (2014:149) bahwa siapapun yang memiliki minat belajar yang tinggi akan melakakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dibandingkan dengan peserta didik yang kurang termotivasi dalam belajar. Prestasi yang diraih akan lebih baik apabila mempunyai minat belajar tinggi.

Peningkatan hasil belajar peserta didik juga dapat diamati ketika digunakannya media pembelajaran permainan monopoli, dimana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga terlihat antusias saat mengerjakan soal yang terdapat pada media permainan monopoli. Rasa senang yang tercipta pada saat penggunaan media pembelajaran monopoli mendorong peserta didik untuk belajar dengan kemauan sendiri, sehingga peserta didik lebih mudah untuk mengingat materi yang telah diajarkan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli walaupun rata-rata hasil *posttest*, yaitu 52,53 belum mencapai KKM (78). Hal disebabkan oleh beberapa hal diantaranya adalah media pembelajaran permainan monopoli tidak dapat melatih kemampuan prosedural peserta didik, seperti menyelesaikan soal yang bersifat hitungan dan mengperasikan persamaan fisika. Oleh sebab itu media pembelajaran permainan monopoli sebaiknya digunakan pada materi yang lebih menekankan kepada kemampuan faktual peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya dalam pengetahuan faktual.

Simpulan dan Saran

Adapun simpulan dan saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian, dapat simpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 13 Pontianak pada materi kalor. Secara khusus penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran permainan monopoli tergolong baik dengan hasil perhitungan presentase total respon sebesar 70,87%, sedangkan minat belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli meningkat dan tergolong sangat baik

dengan hasil perhitungan presentase total respon sebesar 81,06%; (2) Minat belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 10,19% setelah digunakannya media pembelajaran permainan monopoli; (3) Rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran permainan monopoli adalah 4, sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran monopoli adalah 7,88; (4) Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari perolehan rata-rata hasil belajar peserta didik, dimana rata-rata hasil belajar peserta didik pada *posttset* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar peserta didik pada *pretest*. Selain itu peningkatan hasil belajar peserta didik juga ditunjukkan oleh hasil perhitungan uji t, dimana t_{hitung} sebesar 10,48 dan t_{tabel} sebesar 1,708 ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga ho ditolak dan ha diterima, yang bearti terdapat peningkatan hasil belajar setelah digunakannya media pembelajaran permainan monopoli.

Saran

Berdasarkan hasil temuan di lapangan pada saat melakukan penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: (1) Penggunaan media pembelajaran berupa permainan sebaiknya disajikan bersandingan dengan model pembelajaran yang juga cocok dengan media pembeajaran berbasis permainan, hal ini dilakukan agar tahapan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis permainan lebih terkoordinir dan sistematis; (2) Pada saat penggunaan media pembelajaran permainan monopoli, ditemukan bahwa terdapat beberapa soal yang tidak dapat dijawab oleh peserta didik, hal ini bearti tidak semua materi telah dikuasai oleh peserta didik. Oleh sebab itu, sebelum pengambilan tes hasil belajar peserta didik sebaiknya dilakukan kembali *review* materi yang telah dipelajari; (3) Media pembelajaran permainan monopoli kurang cocok digunakan untuk menggali kemampuan prosedural, sehingga lebih baik digunakan pada materi yang menggali kemampuan faktual.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Dimyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Fajriani, N. I. (2017). *Hubungan Minat dan Hasil Belajar Matematika (Penelitian Korelatif pada Peserta didik Kelas VIIIC Semester Ganjil SMP Negeri 3 Sawit*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.

Mardia, A. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika Kelas VIII SMPN 2 Baraka.Didik pada*. Makassar: UIN Alauddin.

Noprianti, I. D., & Syarifuddin, A. (2015). *Pengaruh Penerapan Media Slide PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas III pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Ahliyah 2 Palembang*. Palembang: UIN Raden Fatah.

Oktaviatna, D. F., & Lutfi. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (MONTUM) Tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP*. Journal Biosains. I (2): 175.

Riduwan. (2008). *Metode dan Teknis Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabet.

Sadirman, A. S. 1990. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan*

Slameto.(2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sundayana, H. Rostina. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta

Wardiana, I. P. A. (2014). *Hubungan Antara Adversity Quotient (AQ) dan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD di Kelurahan Pedungan*. Bali: Undiksha.