



## Analisis Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Pada Materi Aritmetika Sosial Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Makassar

*Analysis of the Influence of the Use of Monopoly Game Media on Social Arithmetic Material on Increasing Learning Interest of Class VII Students of SMP Negeri 35 Makassar*

Trivoni Kire Tukan\*, Fathimah Az Zahra Nasiruddin, Jainuddin

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa

\*Correspondent author email: [fiqrasyawalna@gmail.com](mailto:fiqrasyawalna@gmail.com)

Diterima: 17 November 2024 / Disetujui: 30 Januari 2025

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas penggunaan media permainan Monopoli dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII.1 di SMP Negeri 35 Makassar. Permainan Monopoli dipilih karena merupakan permainan edukatif yang menyenangkan dan mengandung konsep matematika, sehingga diharapkan dapat mengurangi kebosanan siswa terhadap pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest one group design, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media Monopoli matematika mencapai 94,90, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 73,00. Uji statistik Independent Sample t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,000, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media Monopoli matematika memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini mengonfirmasi bahwa mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa, serta menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang lebih menarik. Oleh karena itu, penggunaan media permainan seperti Monopoli dalam pembelajaran matematika direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas guna meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Permainan Monopoli, Aritmetika, Permainan edukatif

**Abstract.** This study aims to investigate the effectiveness of using Monopoly as a learning medium to enhance students' interest in mathematics in class VII.1 at SMP Negeri 35 Makassar. Monopoly was chosen as it is an educational and enjoyable game that incorporates mathematical concepts, potentially reducing students' boredom with learning mathematics. The research employed an experimental method with a pretest-posttest one group design, where measurements were taken before and after the intervention. The findings indicate that the average learning interest score in the experimental class using Monopoly mathematics media reached 94.90, significantly higher than the control class, which scored only 73.00. The Independent Sample t-test revealed a significant difference with a significance value of 0.000, indicating that the use of Monopoly mathematics media positively influences students' learning interest. Thus, this study confirms that integrating games into mathematics learning can enhance student engagement and enthusiasm, making mathematics a more appealing subject. Therefore, the use of game-based media such as Monopoly in mathematics instruction is recommended for broader implementation to improve student motivation and interest in learning.

**Keywords:** Monopoly Game Media, Arithmetic, Educational Games



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu masalah yang kompleks dan manusia merupakan objek penelitian, pembahasan tentang pendidikan selalu menarik untuk disimak. Penelitian pendidikan mengalami kemajuan yang signifikan sebagai dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan harus selalu mencapai standar yang tinggi sesuai dengan perkembangan zaman, dan hal ini berdampak pada hal tersebut. Untuk mencapai Indonesia yang maju merupakan tujuan dan misi yang digagas oleh Presiden Joko Widodo pada masa jabatan keduanya. Indonesia yang lebih maju dalam segala aspek kehidupan berbangsa dan bernegara. Kualitas sumber daya manusia suatu negara

tidak dapat dipisahkan dari potensinya untuk maju. Peningkatan sumber daya manusia yang unggul sangat bergantung pada sistem pendidikan (Nurhayati, 2020). Oleh karena itu, diperlukan perspektif baru dalam bidang pendidikan, termasuk dalam proses berpikir para pendidik. Baik teknologi maupun sains sama-sama menggunakan matematika sebagai ilmu dasar (Maskur, 2020). Paradoksnya, matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa sehingga pemahaman konsep matematika menjadi kurang sempurna, terutama pada mata pelajaran tertentu yang sulit dibayangkan (Suryawan, 2019). Banyak strategi telah diusulkan untuk mengatasi masalah ini, tetapi belum diterapkan. Misalnya, sumber daya matematika sosial. Mempelajari berbagai rumus dan aturan, seperti cara menghitung harga, laba, rugi, netto, bruto, tara, dan banyak konsep lainnya, merupakan keharusan bagi siswa yang mempelajari aritmatika sosial.

Siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit dan tidak populer karena berbagai alasan. Salah satu elemennya adalah cara pendidik menyampaikan mata pelajaran tersebut. Pembelajaran perlu melibatkan lebih dari sekadar dosen yang memberikan pengetahuan melalui ceramah jika mereka ingin motivasi siswa untuk belajar meningkat, yang melibatkan penerapan materi pendidikan (Nurhayati, et al., 2020). Diyakini bahwa dengan mengembangkan materi pendidikan dalam bentuk permainan, seperti permainan monopoli, dan menghubungkan permainan dengan konten yang diajarkan, siswa yang menganggap matematika sebagai topik yang menantang atau membosankan akan cenderung tidak merasa bosan. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan pada anak-anak sejak usia dini bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menyenangkan dengan membuat media permainan yang dapat dihubungkan dengan kelas matematika untuk mendorong keinginan dan minat belajar. Kami memainkan permainan yang mungkin bersifat mendidik atau tidak karena permainan menyita banyak waktu anak-anak. Alasan penulis memilih permainan Monopoli adalah karena permainan tersebut merupakan permainan edukatif yang menyenangkan bagi anak-anak dan mengandung konsep matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas penggunaan media permainan Monopoli dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII.1 di SMP Negeri 35 Makassar.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pretest-posttest one group design. Penelitian yang dilakukan dua kali, yaitu sebelum percobaan (pretest) dan setelah percobaan (posttest) disebut dengan pretest-posttest one group design (Arikumtu, 2002). Strategi penelitian ini dipilih oleh penulis karena sesuai dengan judul penelitian. Paradigma desain pra-tes-pasca-tes kelompok tunggal ditunjukkan di bawah ini.

- 1) Pemanfaatan media permainan monopoli (X) : dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan monopoli untuk digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu alat bantu untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan khususnya pada materi aritmatika sosial.
- 2) Minat belajar (Y) : dalam penelitian ini merupakan suatu keinginan atau kebutuhan yang timbul dari keikutsertaan dan pengalaman belajar seseorang yang diciptakan oleh rasa aman dalam proses belajar mengajar agar hasil belajar benar-benar dikuasai oleh siswa, dan guru harus mampu menciptakan kondisi agar siswa selalu butuh dan mau untuk terus belajar.

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Lokasi penelitian akan dilaksanakan di SMP Negeri 35 Kota Makassar yang beralamat di Jl. Telegraf Utama No.1, Paccerrakkang, Kec. Biringkanaya, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90241.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 35 Kota Makassar Tahun Pelajaran 2024/2025. Jumlah kelas sebanyak 8 kelas yaitu kelas VII.1 sampai dengan kelas VII.8 yang masing-masing kelas terdiri dari 32 siswa. Sampel merupakan jumlah atau karakteristik yang mewakili populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan purposive sampling. Purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, teknik ini digunakan karena jumlah partisipan memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan proses bimbingan kelompok. Alasan digunakannya teknik purposive sampling karena peneliti hanya dapat menggunakan satu kelas dari delapan kelas. Jadi peneliti membutuhkan satu kelas yang dapat mewakili karakteristik seluruh populasi. Peneliti mengambil kelas VII.1 sebagai objek

penelitian karena kelas tersebut dianggap mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan baik dari segi jumlah maupun pengetahuan.

Dalam penelitian ini, digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut

1) Observasi

Proses pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan kondisi atau perilaku item sasaran disebut observasi. Sutrisno mengartikan metode observasi sebagai pencatatan fenomena yang diteliti secara sistematis melalui pengamatan. Dari pengertian di atas, jelaslah bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung kondisi atau kejadian di lapangan. Lembar observasi digunakan pada saat prosedur observasi. Dengan menggunakan media dari permainan monopoli, observasi difokuskan pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

2) Survei

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan cara peserta didik diberikan daftar pertanyaan tertulis untuk diisi; tanggapan dapat diberikan secara daring atau melalui komunikasi langsung. Kuesioner tersedia dalam dua jenis: terbuka dan tertutup. Kuesioner penelitian bersifat tertutup, artinya responden hanya perlu memilih dan memberikan tanggapan langsung terhadap pertanyaan yang telah disediakan.

Siswa diberikan angket untuk diisi setelah menggunakan media dari permainan monopoli untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Pemeriksaan Instrumen memerlukan beberapa pengukuran untuk mengetahui kualitas instrumen seperti uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif, terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli matematika dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Rata-rata nilai minat belajar siswa di kelas eksperimen adalah 94,90, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya memiliki rata-rata 73,00. Perbedaan ini diperkuat dengan hasil uji-t Sampel Independen yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa media monopoli matematika memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mardia dan Jafar (2017) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran cerdas permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Dalam penelitian mereka, siswa yang menggunakan media monopoli memperoleh nilai minat belajar yang lebih tinggi (88,76) dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut (81,23). Temuan ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi yang efektif untuk menarik minat siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan. Dalam konteks ini, permainan monopoli tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat yang memperkenalkan konsep-konsep matematika secara menyenangkan.

Salah satu alasan mengapa media monopoli matematika efektif dalam meningkatkan minat belajar adalah karena permainan ini mengintegrasikan elemen kompetisi, tantangan, dan penghargaan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Sebagai media edukatif, monopoli memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar tentang angka, operasi hitung, serta konsep-konsep dasar matematika lainnya secara langsung dan aplikatif. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung lebih monoton. Selain itu, permainan ini dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Namun, meskipun hasil penelitian ini mendukung efektivitas media monopoli matematika, terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan hasil yang bertolak belakang. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Aditya et al. (2020) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tidak selalu berhasil meningkatkan minat belajar siswa, terutama jika tidak didukung oleh pendekatan yang tepat dalam penggunaannya. Dalam penelitian mereka, meskipun siswa menyatakan bahwa mereka merasa tertarik dengan permainan, tidak ada perubahan signifikan dalam minat belajar

matematika mereka. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media permainan dalam pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana permainan tersebut dirancang dan diterapkan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas, termasuk metode pengajaran dan keterlibatan guru.

Selanjutnya, penelitian Andriyanti (2020) tentang penerapan media pembelajaran matematika monopoli (MONIKA) pada materi aritmatika sosial juga memberikan temuan yang relevan. Andriyanti menyatakan bahwa penggunaan media MONIKA menghasilkan perangkat pembelajaran yang efektif dan memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, dan sensitivitas. Dalam penelitian ini, analisis kovariansi menunjukkan nilai statistik yang signifikan, yang menandakan bahwa penggunaan media MONIKA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan dampak yang positif pada prestasi dan minat belajar siswa, jika digunakan dengan cara yang tepat.

Di sisi lain, beberapa studi terbaru, seperti yang dilakukan oleh Wulandari et al. (2021), menunjukkan bahwa meskipun media permainan seperti monopoli memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar, mereka harus disertai dengan kegiatan pengajaran yang lebih mendalam dan terstruktur. Mereka menemukan bahwa siswa cenderung kehilangan minat apabila permainan tersebut tidak disertai dengan penjelasan yang memadai tentang konsep-konsep yang diajarkan. Dalam hal ini, permainan menjadi kurang efektif karena siswa hanya fokus pada aspek permainan tanpa benar-benar memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru harus dapat menyeimbangkan antara elemen permainan dan pembelajaran materi secara terstruktur untuk memastikan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman siswa.

Meskipun demikian, temuan-temuan yang ada pada penelitian ini masih menunjukkan bahwa media monopoli matematika memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini sangat penting, mengingat salah satu tantangan utama dalam pembelajaran matematika adalah bagaimana menarik perhatian siswa yang seringkali merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Menurut teori motivasi pembelajaran, siswa yang merasa tertarik dan terlibat dalam materi pelajaran akan lebih cenderung untuk belajar dengan lebih baik dan memiliki hasil yang lebih memuaskan (Deci & Ryan, 2008). Oleh karena itu, penggunaan media permainan yang menyenangkan seperti monopoli dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran matematika.

Lebih lanjut, media monopoli juga dapat mendorong siswa untuk berkolaborasi dan bekerja sama dalam kelompok, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran abad ke-21. Dalam konteks ini, permainan monopoli tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep matematika, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Hal ini mendukung teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik melalui interaksi sosial dan pengalaman praktis (Vygotsky, 1978). Dengan demikian, penggunaan media monopoli matematika dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat ganda, yaitu meningkatkan minat belajar serta keterampilan sosial siswa.

Namun, perlu dicatat bahwa efektivitas penggunaan media permainan dalam pembelajaran juga bergantung pada faktor eksternal lainnya, seperti dukungan fasilitas dan keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. Penelitian oleh Hadi et al. (2019) menekankan bahwa meskipun media permainan memiliki potensi yang besar, tanpa adanya pelatihan yang cukup bagi guru mengenai cara pemanfaatan media tersebut, hasil yang diharapkan mungkin tidak tercapai. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk memberikan pelatihan yang memadai bagi guru agar mereka dapat memaksimalkan potensi media permainan dalam mendukung pembelajaran matematika.

Secara keseluruhan, meskipun terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan hasil yang beragam terkait penggunaan media permainan dalam pembelajaran, hasil penelitian ini mendukung pandangan bahwa media monopoli matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan harus dilihat sebagai salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika, terutama untuk meningkatkan keterlibatan siswa yang sering kali merasa bosan atau kurang tertarik dengan mata pelajaran ini. Ke depan, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana kombinasi antara media permainan dan strategi pengajaran yang tepat dapat lebih optimal dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika dapat secara efektif meningkatkan minat siswa dalam mempelajari matematika di kelas VII SMP Negeri 35 Makassar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriyanti, M. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Kelas VII SMP Swasta Adhyaksa. 3, 16–22.
- Mardia, A., & Jafar, A. F. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1).
- Maskur, R., Permatasari, D., & Rakhmawati, R. M. (2020). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis rhythm reading vocal pada materi konsep pecahan kelas VII SMP. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 78-87.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran COVID-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Septiari, F. R. P. (2018). Efektivitas Media Smart Politik (Monopoli Matematika) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Di SD Mijen Surakarta.
- Suryawan, I. P. P., & Permana, D. (2020). Media pembelajaran online berbasis GeoGebra sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika. *Prisma*, 9(1), 108-117.
- Jainuddin. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui latihan menyelesaikan soal secara sistematis pada siswa kelas XI IPA1 SMA Negeri 2 Sungguminasa.
- Jainuddin. (2020). Pengaruh Minat dan Kedisiplinan Siswa dengan Gaya Kognitif Field Independent terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Farmasi Yamasi Makassar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Gayatri, N. G., & Dewi, P. S. (2024). Efektivitas Penggunaan Video TikTok untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dalam Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV) SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 1-15.
- Ariani, M., Risnawita, R., Rahmi, U., & Firmanti, P. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa melalui Metode Pembelajaran Fishbowl di Kelas X SMK Negeri 1 Ampek Angkek. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 16-21.
- Wasqita, R., & Kusuma, R. V. (2024). Identifikasi Kesalahan Konstruksi pada Materi Limit dan Fungsi Kontinu Berdasarkan Adversity Question Tipe Climber. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 22-33.
- Saputra, R., & Yuhana, Y. (2024). Pengembangan Instrumen Tes Matematika Berbasis Higher Order Thinking Skills untuk Siswa SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 34-46.