

Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Mengubah Bentuk Energi Di Kelas 4 Sdn Kayangan I Jombang

The Influence of Monopoly Game Media on Students' Learning Interest in IPAS Learning on Energy Transformation Material in Grade 4 of SDN Kayangan I Jombang

Submit Tgl.: 27-Mei-2025

Diterima Tgl.: 28-Mei-2025

Diterbitkan Tgl.: 29-Mei-2025

Zarinah Aini Hasanah^{1*}**Claudia Zahrani Susilo²**

^{1,2} Program Studi SI
Pendidikan Guru Sekolah
Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Hasyim
Asy'ari Tebuireng Jombang,
Indonesia

*email:

zarinahasanah7@gmail.com
claudyasusilo@unhasy.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media permainan monopoli terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi mengubah bentuk energi di kelas 4 SDN Jombang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *one-short posttest*. Populasi penelitian ini adalah 15 siswa kelas 4, dan data dikumpulkan melalui angket serta lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji-t yang memperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif H_a diterima. Oleh karena itu, media monopoli direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Permainan monopoli sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Melalui strategi permainan siswa dapat lebih mudah memahami konsep perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan permainan monopoli membantu meningkatkan kerja sama, komunikasi, serta keterampilan berfikir kritis siswa. Dengan demikian penelitian ini menguatkan bahwa media permainan berbasis edukasi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci:

Permainan Monopoli
Minat Belajar
IPAS
Media Pembelajaran

Keywords:

Monopoly Game
Learning Interest
IPAS
Learning Media

Abstract

This study aims to analyze the influence of monopoly game media on students' interest in learning IPAS in the topic of energy transformation in Grade 4 at SDN Jombang. The study involved 15 fourth-grade students, and data were collected using questionnaires and observation sheets. The results showed that using monopoly game media significantly increased students' interest in learning. This is evidenced a significance value of $0,000 < 0,05$, indicating that the alternative hypothesis H_a is accepted. Therefore, monopoly game media is recommended as an innovative learning tool to enhance student engagement and interest in learning. Monopoly game media as a learning tool provides students with amore engaging, interactive, and enjoyable learnin experience. Through game-based strategies, students transformation in daily life. Additionally, the use of monopoly game media fosters collaboration, communication, and critical thinking skills among students. Thus, this study reinforces the idea that education game-based media can be an effective solution to enhance elementary school students' learning interest.

Cara mengutip Hasanah, Z. A., & Susilo, C. Z. (2025). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Materi Mengubah Bentuk Energi di Kelas 4 SDN Kayangan I Jombang. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(2), 278–283. <https://doi.org/10.71456/ecu.v3i3.1257>

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami

materi. Pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan rendahnya perhatian siswa dalam kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2016), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran

yang tepat dapat meningkatkan perhatian dan keterampilan siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah menggunakan permainan monopoli.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Kayangan I Jombang, ditemukan bahwa banyak siswa yang kurang focus dalam pembelajaran IPAS karena metode pengajaran yang masih bersifat konvensional. Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media permainan, seperti monopoli. Permainan monopoli yang dimodifikasi dengan memasukkan unsur pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya permainan ini, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam memahami materi mengubah bentuk energi. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan monopoli terhadap minat belajar IPAS di kelas 4 SDN Kayangan I Jombang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen yaitu penelitian dimana suatu tindakan atau perlakuan digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam kondisi terkendali. Sedangkan untuk penelitian menggunakan *Studio One-short Posttest* yaitu jenis desain penelitian di mana peneliti memberikan perlakuan atau intervensi kepada satu kelompok, kemudian mengukur hasilnya setelah itu, tanpa adanya pretest atau kelompok control (Sugiyono, 2013)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Kayangan I Jombang, yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Arikunto, 2010).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket minat belajar, menurut Azwar (2012), angket adalah instrument penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan untuk mengukur sikap, opini,

atau persepsi seseorang terhadap suatu fenomena. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa terhadap penggunaan media permainan monopoli.

Desain penelitian:

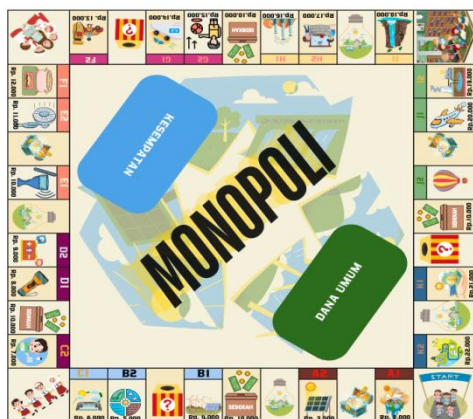
Tabel 1. Desain penelitian

Treatment	Observasi
X (Penggunaan permainan monopoli)	O (minat belajar siswa setelah treatment)

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji-t. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Pengujian menggunakan metode *Shapiro-wilk*, karena jumlah sampel kurang dari 50 (Ghozali, 2016). Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $>0,05$. Sedangkan uji-t (*One Sample t-test*) digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media monopoli dan minat belajar siswa. Menurut Santoso (2017), uji-t adalah salah satu metode statistik yang digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata suatu sampel terhadap nilai tertentu untuk mengetahui signifikansi perbedaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPAS dilakukan dengan memodifikasi papan permainan monopoli menjadi alat bantu ajar yang mengandung materi tentang perubahan bentuk energi. Media ini juga dilengkapi dengan kartu tantangan, kartu bonus, dan papan skor untuk menambah keterlibatan siswa.



Gambar 1. Media Monopoli Mengubah Bentuk Energi

Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Siswa bermain monopoli sambil menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi IPAS. Setiap kotak pada papan permainan berisi soal atau tugas yang memicu diskusi dan pemahaman konsep secara aktif. Dalam pelaksanaannya, siswa-siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti kegiatan. Kegiatan ini memfasilitasi siswa untuk belajar sambil bermain, meningkatkan rasa ingin tahu, dan memotivasi mereka untuk memahami materi lebih dalam.



Gambar 2. Penerapan Media Monopoli

Langkah-langkah Permainan Monopoli IPAS

- Pembagian kelompok
Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, masing-masing dipimpin oleh satu tutor kelompok.
- Modal awal

Setiap kelompok mendapatkan uang-uang sejumlah 50.000 dengan berbagai pecahan sebagai modal awal.

- Menentukan giliran
Pemain melempar dua dadu untuk menentukan urutan giliran bermain
- Memulai permainan
Pemain melempar dadu dan memindahkan bidaknya sesuai jumlah angka yang didapat
- Berhenti di petak
Jika berhenti di petak tertentu, permainan dapat membeli petak jika tersedia atau menjawab pertanyaan tutor jika tidak membeli
- Konsekuensi jawaban
Jika tidak bisa menjawab, pemain harus membayar sewa setengah dari harga petak.
- Kartu khusus
Jika mendarat di kotak “potensial” atau “gerak”, pemain mengambil kartu terkait dan mengikuti instruksi di dalamnya.
- Kondisi tidak bisa lanjut
Pemain tidak dapat lanjut jika tidak menjawab soal tanpa cukup uang atau bangkrut (habis uang dan aset)
- Pemenang
Ditetapkan berdasarkan pemain atau kelompok dengan aset dan uang terbanyak saat waktu habis ataupun hanya satu pemain yang tersisa.

Berdasarkan hasil analisis, penggunaan media permainan monopoli terbukti meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

1. Hasil Uji Normalitas

Data berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi $> 0,05$.

2. Hasil Uji-t

Nilai sig. = $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 diterima. Artinya ada pengaruh signifikan antara media permainan monopoli terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji di atas dapat dikatakan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran dengan media permainan, konsep perubahan energi lebih mudah dipahami melalui pengalaman bermain. Hasil ini sejalan dengan penelitian Nurhasanah (2022) yang menunjukkan bahwa permainan monopoli meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: media permainan monopoli berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, minat belajar siswa meningkat setelah menggunakan media permainan monopoli, dan permainan ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi dalam belajar.

REFERENSI

- Amalia Fitri, A. A. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari No. 4 Jakarta Pusat.
- Amalia, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen*. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 7(3), 40-57.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desydera, F. A., Alfiansyah, I., & Umam, N. K. (2022). *The Development Of Animal Monopoly Media On Themes Objects, Animals And Plants Around In Grade 1 At Mi Al-Ma'arif Sukomulyo*. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(1), 115–126.
- Gemilang, J. R. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri 1 Gondang*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 32.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- IkhaFitrianingtya. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar*. *DWIJA CENDIKA riset pedagogik*, 417-418.
- Ivani, N. (2023). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Petualangan Nusantara Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam mata pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Timbang*. *Inovasi Pendidikan*, 293.
- Krisdiyanti, D., & Susilo, C. Z. (2024). *The Influence of Flashcard Media on Vocabulary Mastery in English*. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 5(1), 55–61.
- Nurhasanah, S. (2022). *Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. *Jurna Pendidikan Dasar*, 10(2), 45-56.
- Rini, R. (2024). *Pengaruh Media Monopoli Education Terhadap Minat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 12-19.
- Setianingsih, A. E., & Rahma Pratiwi, E. Y. (2023). *The Influence of the Discovery Learning Model on Student Learning Outcomes of Social Science Materials for Grade 4 Students*. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 4(1), 74–81.
- Tunnaja, A. S., & Susilo, C. Z. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Motivasi Belajar IPAS Pada Siswa Kelas V SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang*. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 5(1), 38–47.
- Yuliani, T., Rahma Pratiwi, E. Y., & Susilo, C. Z. (2022). *The Influence Of Problem-Based Learning Models On Mathematics Learning Outcomes For Grade IV SDN Kedungotok*. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(1), 167–173.