

# PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK SMA NEGERI 3 METRO

Elsya Ramadhani<sup>1\*</sup>, Musifaturrohmah<sup>1</sup>, Ratini<sup>1</sup>, Ira Vahlia<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Metro,

\*Email: : elsy.aramadhani09@gmail.com

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Permainan Monopoli, Sejarah

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor penyebab rendahnya minat belajar dan mencari solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik pada jam terakhir pelajaran sejarah. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik SMA Negeri 3 Metro kelas XI MIPA 2 Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 orang, terdiri dari 24 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dan statistik, dengan teknik pengambilan data menggunakan penyebaran angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik kelas XI MIPA 2 pada jam terakhir disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kelelahan, perasaan kenyang setelah makan siang, bermain handphone, dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menggunakan metode Pembelajaran Kooperatif dengan tipe Team Games Tournament (TGT) berupa permainan monopoli sejarah. Implementasi permainan monopoli sejarah dalam pembelajaran sejarah di jam terakhir berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini terbukti dari data hasil angket, di mana terjadi peningkatan dari pra siklus sebesar 38,19% (rendah) menjadi 52,08% (cukup) pada Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 67,36% (tinggi) pada Siklus II.

## **Abstract**

The purpose of this study is to identify the factors contributing to a lack of interest in learning and to propose solutions for addressing the issue of students' diminished enthusiasm during the final hour of history classes. The study encompasses all students in class XI MIPA 2 at SMA Negeri 3 Metro for the academic year 2023/2024, totaling 36 individuals, comprising 24 female students and 12 male students. The research employs descriptive and statistical methods, utilizing questionnaires and observation as data collection techniques. Findings from the study reveal that the class exhibits low interest in studying. To address this concern, the researchers adopted the Cooperative Learning method, specifically the Team Games Tournament (TGT) type, featuring a historical monopoly game. The research concludes that the introduction of the historical monopoly game during the last hour of history lessons successfully elevated students' interest in learning. This improvement is evident in the questionnaire results, indicating an increase from 38.19% (low) in the pre-cycle, to 52.08% (fair) in Cycle I, and further to 67.36% (high) in Cycle II.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Khususnya di Indonesia, pendidikan dianggap sebagai modal utama untuk kemajuan. Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran, yang merupakan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran efektif menitikberatkan pada pencapaian hasil oleh peserta didik dan memberikan pemahaman yang mendalam, menciptakan perubahan positif dalam perilaku mereka melalui kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya.

Sejarah adalah ilmu yang meneliti peristiwa masa lalu, terutama yang melibatkan manusia. Pembelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memahami pentingnya waktu dan tempat dalam konteks masa lampau, kini, dan masa depan. Tujuan pembelajaran sejarah meliputi penanaman semangat kebangsaan, cinta tanah air, serta pemahaman nilai-nilai yang dijunjung bangsa Indonesia.

Minat belajar, menurut Slameto (2015), adalah kecenderungan peserta didik untuk memperhatikan dan mengingat kegiatan yang diminati, menciptakan kepuasan pribadi. Minat belajar sangat relevan dalam pembelajaran sejarah, namun masih ada stigma bahwa pembelajaran sejarah dianggap membosankan. Padahal, sejarah memberikan kesempatan untuk refleksi, pembelajaran dari masa lalu, dan pemahaman terhadap peristiwa.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, rendahnya minat peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, perlu ditemukan solusi, seperti pembelajaran berbasis permainan monopoli sejarah. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah pada jam terakhir. Melalui permainan ini, diharapkan peserta didik dapat belajar secara aktif, bersama-sama dalam kelompok, meningkatkan kerja sama, persaingan sehat, dan tanggung jawab.

Implementasi permainan monopoli sejarah menjadi solusi yang menarik karena memberikan variasi dalam pembelajaran sejarah. Sebagai contoh, penelitian Hendrawan (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan permainan Duel Sejarah dapat meningkatkan minat belajar sejarah di SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta. Solusi seperti ini dapat menjadi alternatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar sejarah pada jam terakhir pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang bersifat kolaboratif dan partisipatif antara peneliti dan guru sejarah SMA Negeri 3 Metro. Menurut Arikunto (2015), Penelitian Tindakan Kelas merupakan usaha perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh guru melalui tindakan-tindakan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, berdasarkan refleksi dari hasil tindakan tersebut.

Penelitian ini mengadopsi model Kemmis dan McTaggart, dimana setiap siklus terdiri dari beberapa kegiatan. Pertama, kegiatan perencanaan dimana peneliti menyiapkan angket pra-siklus, angket siklus I, dan siklus II. Angket pra-siklus digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga solusi dapat disiapkan. Setelah menentukan permasalahannya, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan materi pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah tindakan dan pengamatan, dimana langkah-langkah yang telah direncanakan diimplementasikan sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) berbasis permainan monopoli sejarah, sebagai alternatif solusi untuk mengatasi tantangan pembelajaran. Saat melaksanakan tindakan, peneliti berperan ganda sebagai pelaku pembelajaran dan pengamat. Observasi, pengamatan, dan refleksi dilakukan sepanjang proses pembelajaran.

Tahap akhir dari model penelitian ini adalah melakukan refleksi. Refleksi ini dilakukan untuk mengungkapkan temuan dari observasi, seperti aktivitas dan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan ini menjadi dasar untuk perbaikan lebih lanjut dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas XI MIPA 2 pada tahun pelajaran 2023/2024 di SMA Negeri 3 Metro, yang berlokasi di Jl. Naga, Kelurahan Banjarsari, Kecamatan Metro Utara, Kota Metro, Lampung pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas XI MIPA 2 yang berjumlah 36 orang, terdiri dari 24 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Pemilihan sekolah didasarkan pada kerjasama dengan LPTK, yaitu Universitas Muhammadiyah Metro, dan juga karena SMA Negeri 3 Metro merupakan tempat peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II.

Pemilihan kelas XI MIPA 2 dilakukan sesuai tujuan penelitian untuk memahami minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah pada jam terakhir. Teknik pengumpulan data yang digunakan melibatkan observasi dan penyebaran angket. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mencatat sikap peserta didik. Angket diisi menggunakan Google Form sebanyak tiga kali, yaitu pada pra siklus untuk mengetahui pengalaman belajar peserta didik dan sejauh mana minat mereka, serta pada siklus I dan siklus II untuk menilai peningkatan minat belajar.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel, dan hasilnya dikategorikan sesuai tabel yang telah disiapkan untuk indikator minat belajar peserta didik, termasuk perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik. Proses ini bertujuan untuk menyajikan hasil secara terstruktur dan memudahkan interpretasi.

Tabel 1. Kriteria Skor Penilaian Angket Minat Belajar

Interval %	Kategori
81 - 100	Sangat tinggi
61 - 80	Tinggi
41 - 60	Sedang
21 - 40	Rendah
0 - 20	Sangat Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis permainan Monopoli dengan penerapan model Teams Games Tournament (TGT) di SMA Negeri 3 Metro merupakan inovasi yang bertujuan meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik pada jam terakhir pembelajaran. Metode ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kolaboratif.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis monopoli sejarah, berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik XI MIPA 2 SMA Negeri 3 Metro Tahun Pelajaran 2023/2024. Terlihat ada peningkatan dari hasil angket pra siklus I sebelum implementasi pembelajaran berbasis monopoli sejarah ke siklus I. Sebelum implementasi monopoli sejarah, berdasarkan hasil pengolahan angket, diketahui bahwa peserta didik XI MIPA 2 SMA Negeri 3 Metro memiliki minat belajar sejarah yang rendah pada jam terakhir, yaitu dengan persentase 38,19%. Dan setelah dilakukan pengimplementasian monopoli sejarah dalam kegiatan pembelajaran sejarah pada jam terakhir, peserta didik diketahui memiliki minat belajar yang cukup, yaitu 52,08%.

Tabel 2. Hasil Angket Minat Belajar Sejarah Pada Jam Terakhir dari Pra siklus ke Siklus I

Indikator Minat	Jumlah	Presentase	Kategori
Perasaan senang	25	69,44%	Tinggi
Ketertarikan peserta didik	21	58,33%	Cukup
Perhatian peserta didik	18	50%	Cukup
Keterlibatan peserta didik	11	30,56%	Rendah
<b>Jumlah</b>	<b>75</b>	<b>52,08%</b>	<b>Cukup</b>

Tabel 3. Data Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I \*KKM= 75

Kategori	Jumlah	Persentase
Tuntas	18	50%
Tidak Tuntas	18	50%

Adanya peningkatan pada minat belajar peserta didik XI MIPA 2, diikuti dengan meningkatnya hasil belajar. Pada pra siklus, peserta didik yang tuntas hanya 8 orang atau 22,22%. Dan pada Siklus I, yaitu setelah implementasi monopoli sejarah pada pembelajaran sejarah di jam terakhir, peserta didik yang berhasil tuntas bertambah menjadi 18 orang atau setengah dari jumlah populasi.

Tabel 4. Peningkatan Minat Belajar Sejarah Pada Jam Terakhir dari Pra siklus ke Siklus I

Indikator Minat	Persentase		Peningkatan
	Pra Siklus	Siklus I	
Perasaan senang	50%	69,44%	19,44
Ketertarikan peserta didik	47,22%	58,33%	11,11
Perhatian peserta didik	41,67%	50%	8,33
Keterlibatan peserta didik	13,89%	30,56%	16,67
<b>Rata-Rata</b>	<b>38.19%</b>	<b>52,08</b>	<b>13,89</b>

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel di atas, terlihat adanya peningkatan minat belajar sebesar 13,89%. Kenaikan ini dapat diatribusikan kepada perubahan metode pembelajaran yang diterapkan pada jam terakhir. Dengan penggunaan monopoli sejarah, pembelajaran sejarah pada jam terakhir tetap mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mendorong partisipasi peserta didik dengan lebih efektif. Selain itu, melalui penggunaan monopoli sejarah, peserta didik juga mengembangkan jiwa kompetitif dan semangat untuk tidak menerima kekalahan. Hal ini mendorong peserta didik untuk berusaha maksimal sehingga dapat meraih kemenangan dalam pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Minat Belajar Sejarah Pada Jam Terakhir dari Pra siklus I ke Siklus II

Indikator Minat	Jumlah	Presentase	Kategori
Perasaan senang	30	83,33%	Sangat Tinggi
Ketertarikan peserta didik	26	72,22%	Tinggi
Perhatian peserta didik	23	63,89%	Tinggi
Keterlibatan peserta didik	18	50%	Cukup
<b>Jumlah</b>	<b>97</b>	<b>67,36%</b>	<b>Tinggi</b>

Pada siklus II, hasil pengolahan angket menunjukkan bahwa minat belajar sejarah peserta didik XI MIPA 2 SMA Negeri 3 Metro mengalami peningkatan signifikan pada jam terakhir, mencapai 67,36% dan terkategori sebagai tinggi. Peningkatan ini tidak hanya tercermin dari data angket, melainkan juga terkonfirmasi melalui hasil observasi. Melalui

observasi, terlihat perubahan sikap peserta didik, di mana mereka lebih fokus dalam mendengarkan penyampaian materi. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan pengetahuan awal yang baik terkait dengan materi yang disampaikan. Sebagian besar dari mereka mengakui telah belajar sebelumnya di rumah, baik melalui buku maupun melalui internet, menandakan adanya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran sejarah.

Tabel 6. Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II \*KKM= 75

Kategori	Jumlah	Persentase
Tuntas	26	72,22%
Tidak Tuntas	10	27,78%

Minat belajar peserta didik XI MIPA 2 mengalami peningkatan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Pada Siklus I, hanya 18 orang peserta didik yang berhasil tuntas, mencapai 50%. Namun, setelah melalui Siklus II yang melibatkan implementasi monopoli sejarah dalam pembelajaran sejarah pada jam terakhir, jumlah peserta didik yang berhasil tuntas meningkat menjadi 27 orang atau sekitar 72,22%.

Tabel 4. Peningkatan Minat Belajar Sejarah Pada Jam Terakhir dari Pra siklus I ke Siklus II

Indikator Minat	Persentase		Peningkatan
	Pra Siklus	Siklus I	
Perasaan senang	69,44%	83,22%	13,89
Ketertarikan peserta didik	58,33%	72,22%	13,89
Perhatian peserta didik	50%	63,89%	13,89
Keterlibatan peserta didik	30,56%	50%	19,44

Berdasarkan data pada tabel di atas, terjadi peningkatan minat belajar sebesar 13,89%. Peningkatan ini merupakan hasil dari perubahan metode pembelajaran pada jam terakhir menggunakan Monopoli Sejarah. Pembelajaran sejarah pada jam terakhir tetap menghibur dan mendorong partisipasi peserta didik dengan lebih baik berkat penggunaan Monopoli Sejarah. Model ini tidak hanya memberikan kegembiraan, tetapi juga menanamkan jiwa kompetitif pada peserta didik, membuat mereka bersaing untuk mencapai hasil terbaik dan menjadi pemenang.

Refleksi bersama peserta didik menunjukkan bahwa mereka menyukai model TGT berbasis permainan Monopoli Sejarah (Wicaksono et al, 2023). Mereka mengakui bahwa permainan ini memotivasi mereka untuk fokus pada materi pelajaran dan meningkatkan partisipasi di kelas (Acim et al., 2023). Selain itu, Monopoli Sejarah mendorong sikap kompetitif dan ketidakmauan untuk kalah, membuat peserta didik belajar lebih intensif di rumah dan tetap segar pada jam terakhir (Fadli et al, 2022). Peserta didik juga terlihat lebih berani menyampaikan pendapat atau jawaban di dalam kelompok.

Pembelajaran menggunakan TGT berbasis permainan Monopoli Sejarah pada jam terakhir terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik (Matitaputty et al., 2023). Keberhasilan ini didukung oleh beberapa faktor, seperti peningkatan partisipasi peserta didik dalam bertanya dan menyampaikan pendapat, tumbuhnya jiwa kompetitif, kebahagiaan saat belajar, dan ketekunan dalam memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran (Fadli et al., 2021).

Meskipun demikian, dalam penelitian tindakan kelas ini, beberapa kelebihan dan kekurangan ditemukan. Kelebihan meliputi kebanggaan dan kepuasan peserta didik, peningkatan kedisiplinan belajar, partisipasi aktif, dan semangat belajar yang tinggi. Namun, kekurangan mencakup pembagian kelompok yang memakan waktu, pelanggaran

aturan, dan konsumsi ruang, waktu, dan biaya yang cukup besar dalam penggunaan permainan Monopoli Sejarah.

## SIMPULAN

Minat belajar peserta didik rendah pada jam terakhir disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain peserta didik yang merasa lelah, kenyang setelah makan siang, terlibat dalam kegiatan bermain handphone, dan juga metode pembelajaran yang kurang menarik. Setelah dua siklus pembelajaran, ternyata kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan permainan monopoli sejarah mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran sejarah di jam terakhir. Perubahan ini terlihat dari ekspresi ceria peserta didik dan partisipasi yang lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran bersama teman-temannya. Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini, disadari bahwa dalam menciptakan suasana pembelajaran yang hidup, terutama pada jam terakhir, kreativitas guru menjadi kunci. Salah satu caranya adalah dengan menghadirkan kegiatan permainan, seperti monopoli atau permainan lainnya, sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acim, A., Fadli, M. R., & Sopacua, J. (2023). The Influence of Scramble Method to Increase Students' Interest in Learning History. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(1), 19-25.
- Andreas Batu-Bara, Y. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-Comic Aritmatika Sosial di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Derivat*, 8(1), 12-23.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Basri et al. (2018). Penggunaan Metode Bermain Snakes and Ladders pada Pembelajaran IPA Fisika untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, (1)2, 1-12.
- Fadli, M. R., Rochmat, S., Sudrajat, A., Aman, A., Rohman, A., & Kuswono, K. (2022). Flipped classroom in history learning to improve students' critical thinking. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 11(3), 1416-1423.
- Fadli, M. R., Sudrajat, A., & Amboro, K. (2021). The Influence of " Sorogan" Method in Learning History to Increase Historical Understanding and Historical Awareness. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 300-307.
- Fahmi Lubis, K. (2015). Suatu Tinjauan Kurangnya Minat Belajar Siswa Pada Jam Pelajaran Terakhir Pada Bidang Studi Pkn Di SMP Negeri 2 Kotapinang. *Jurnal CIVITAS*, 2(1), 25-30.
- Irawan, D. (2017). Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). *UIN Ar-RAniry*, 2(1), 22.
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374-388.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Slavin E. Robert. (2015). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Rizza Prasetya, H. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Mia 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *E-Jurnal: Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Rohhadi, W. (2021). Pengaruh Gaya dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa SMP Swasta di Kabupaten Bogor. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 34-42.
- Wicaksono, L., Ginting, D., Fadli, M. R., Sopacua, J., Ramadhan, I., & Aditya, M. C. P. (2023). The effectiveness of animated video on social science learning outcomes and activeness in elementary school students. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 13(1), 38-48.