

ANALISIS PEMBELAJARAN MONOPOLI EKONOMI (MONOKOMI) PADA SISWA BOARDING SCHOOL

Meyta Pritandhari¹⁾, Triani Ratnawuri²⁾

Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro
meyta.pritandhari@gmail.com¹⁾ triani_rw@yahoo.co.id²⁾

Abstract

The learning process is one measure of educational success. Many factors influence students to do not focus when studying night guidance. The learning strategy that is usually used is the lecture method must be changed to be more interesting for students to learn. One effort to increase student interest in learning is to use the Monopoly Economic learning media (MONOKOMI). This study was conducted on students of class X Boarding School. This research was conducted on class X Islamic Boarding School MAN 1 Metro. This study aims to analyze students' interest in the use of Monokomi. This study uses collection methods, namely interviews, questionnaires, and documentation. The results of this study state that learning using monochrome learning media gets a percentage value of 90% with the category "very good" which means that learning media is very good for use in learning. Based on these data, there is a 30% increase when using monochrome learning media in increasing students' interest in learning.

Keywords: *learning media, learning interest, monokomi, monopoly*

PENDAHULUAN

Minat belajar siswa pada saat bimbingan malam di *Boarding School* tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh partisipasi pada saat pembelajaran mata pelajaran ekonomi yang kurang aktif. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kondisi fisik siswa. Kondisi fisik siswa yang sudah lelah akan berdampak pada sikap siswa saat bimbingan malam. Siswa yang sudah lelah cenderung hanya diam saja saat pembelajaran bahkan sampai tertidur. Oleh karena itu pola pembelajaran saat bimbingan malam perlu di ubah. Strategi belajar yang biasanya dengan metode ceramah harus

diubah menjadi yang lebih menarik siswa untuk belajar.

Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Hal ini, karena media pengajaran sangat membantu pendidik atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien. Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan pelajaran.

Minat belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan banyak cara yang dapat membuat siswa senang. Dalam hal ini, permainan monopoli dipilih sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Permainan

monopoli merupakan permainan yang dirasa tidak asing lagi bagi siswa. Dengan permainan (*games*) monokomi sebagai media dalam belajar tentunya siswa akan mudah memahami cara permainannya. Monokomi dalam hal ini bukan hanya sekedar permainan tanpa arti atau hanya untuk kesenangan saja, namun monokomi disini disisipkan soal-soal yang harus dijawab oleh para pemainnya.

Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang muncul berdasarkan latar belakang masalah di atas yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran ekonomi
2. Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran
3. Rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran

Rumusan Masalah

Rumusan masalah menggambarkan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimanakah minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran monokomi pada siswa *Boarding School*?

Tujuan Penelitian

Tujuan pengembangan mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah penelitian. Adapun tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Menganalisis minat siswa dalam menggunakan media pembelajaran monokomi dalam meningkatkan minat

belajar ekonomi pada *Islamic Boarding School*.

KAJIAN PUSTAKA

Minat Belajar

Proses pembelajaran adalah salah satu cara untuk menilai hasil belajar yang telah dilakukan. Untuk mencapai prestasi yang baik, tidak hanya dibutuhkan kecerdasan, tetapi juga minat belajar yang tumbuh dari diri siswa. Tanpa adanya minat, siswa tidak akan bergairah untuk melakukan kegiatan belajar. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya dalam upaya mencapai kebutuhan-kebutuhannya.

Menurut Syah (2011:152) Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sedangkan menurut Lilawati dalam Zusnani (2013:79) mengartikan minat adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap suatu kegiatan sehingga mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan tersebut dengan kemauan sendiri. dengan sesuatu di luar diri. Sedangkan menurut Sudasono (2012: 90), "minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tertentu".

Slameto (2010:180) menyatakan bahwa Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang

menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat. 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 tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian yang besar dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian yang besar dalam belajar.

Media Pembelajaran Monopoli

Menurut Briggs (dalam Arsyad 2014:46) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat

merangsang siswa untuk belajar. Menurut Arsyad (2014: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Media monopoli termasuk media permainan instruksional. Seperti yang disampaikan (Arsyad, 2014:154) media permainan instruksional yang dikembangkan dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Perangkat - perangkat yang digunakan dalam monopoli adalah: 1 papan monopoli, 10 kartu perpustakaan, 10 kartu rumah buku, 20 kompleks ilmu dan 20 jawaban . Pada petak ilmu, ada soal yang berhubungan dengan materi ekonomi dan ada point setiap petak ilmu. Yang membedakan monopoli biasa dengan monopoli ekonomi adalah:

- a. Ada papan monopoli biasa, terdiri dari kompleks-kompleks yaitu nama kota/kabupaten di lampung dan tempat wisata setiap daerah.
- b. Pada papan monopoli biasa, terdapat dana umum dan kesempatan. Di papan permainan monokomi, dana umum diganti menjadi Beasiswa dan Kesempatan diganti menjadi *Smart card*. *Smart card* berisi materi-materi yang berhubungan dengan pokok bahasan dan pertanyaan yang ada di kartu beasiswa. Pemain yang berhenti di *Smart Card* wajib membacakan informasi kepada pemain lain. Kartu Beasiswa berisi pertanyaan yang harus dijawab dan berisikan beasiswa (nominal uang

sesuai dengan pertanyaan yang dijawab dengan benar). Jika salah maka pemain masuk UKS.

- c. Jumlah petak yang digunakan lebih sedikit. Monopoli biasa menggunakan 40 petak sedangkan pada permainan Monopoli ekonomi hanya menggunakan 24 petak.
- d. Apabila seorang pemain berhenti di petak daerah yang belum dimiliki pemain lain, maka pemain tersebut mendapat hak untuk membelinya dengan harga yang sudah ditetapkan melalui bank serta mendapatkan rumah dan kartu hak milik.
- e. Apabila seorang pemain berhenti di atas petak daerah yang telah dimiliki pemain lain, maka pemilik tersebut berhak memungut sewa sesuai dengan tarif yang telah ditetapkan pada kartu hak milik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan analisis kualitatif. Ditinjau dari aspek yang diteliti, penelitian ini merupakan study kasus (*casestudy*). Studi kasus adalah bentuk penelitian yang mendalam tentang suatu aspek lingkungan sosial termasuk manusia di dalamnya.

Menurut Moleong (2007) "Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya: perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan

berbagai metode alamiah"

Menurut Sukmadinata (2009:53-60), penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan orang secara individual maupun kelompok.

Sukmadinata (2009:18), menyatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif karena analisis datanya berupa kata-kata tertulis atau lisan dan mempertimbangkan pendapat orang lain yang bisa disebut dengan narasumber.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan, menganalisis fenomena sosial, sikap dan analisis datanya yang akan dikaji dengan berbagai metode alamiah. Dari hasil penelitian akan dideskripsikan berdasarkan gambaran hasil penelitian yang telah dilakukan.

Sumber Data

Sumber data dapat berupa dokumen maupun informasi yang tepat, valid, dan lengkap. Ketepatan, validitas dan kelengkapan data akan sangat menentukan ketepatan dan kekayaan data dan informasi yang diperoleh. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung melalui wawancara mahasiswa pendidikan ekonomi

- b. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung melalui arsip, data dan dokumen yang memiliki hubungan erat dengan permasalahan kajian penelitian

Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability* atau Sampel Tidak Acak. Jenis sampel ini tidak dipilih secara acak. Tidak semua unsur atau elemen populasi mempunyai kesempatan sama untuk bisa dipilih menjadi sampel. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti” (Sugiyono, 2015).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan percakapan atau dialog antara dua pihak, sehingga diperoleh keterangan yang lebih mendalam yang termasuk dalam kategori *in-depth interview* dimana pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode

pengumpulan data yang bersumber pada hal-hal atau benda-benda yang tertulis, seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen, rapat, catatan harian dan sebagainya.

3. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam gejala-gejala di suatu objek penelitian.

Teknik Analisis Data

Validitas Data

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data. Menurut Moleong (2007) menegaskan bahwa, “Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan validitas data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data itu untuk kepentingan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu”. Triangulasi sebagai teknik pemeriksaan data dibedakan menjadi empat macam yaitu:

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber berbeda-beda dengan teknik yang sama.

2. Triangulasi metode

Teknik pengumpulan data dalam triangulasi metode menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Penelitian ini menggunakan metode observasi partisipatif pasif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.

3. Triangulasi peneliti

Triangulasi ini dengan jalan memanfaatkan peneliti lain untuk keperluan pengecekan kembali derajat

kepercayaan data, sehinggadapat membantumengurangikemelencengan dalam pengumpulan data.

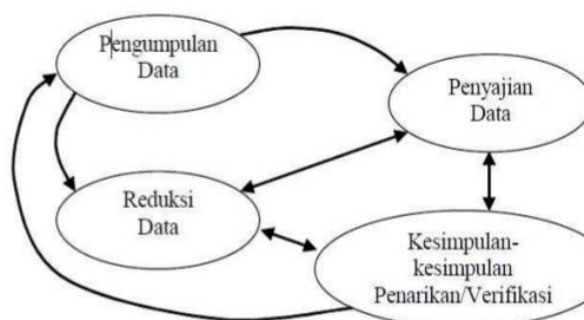
4. Triangulasi teori

Trianggulasi ini berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya dengan satu atau lebih teori.

Teknik pemeriksaan data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi sumber dan triangulasi metode.Hal ini dilakukan dengan membandingkan hasil dari pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen.Diharapkan hasil akhir dari analisis mencapai tingkat mutu dan kevalidan yang tinggi.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pola penelitian induktif yang diolah dengan teknik saling terjalin atau interaktif mengalir. Teknik data dalam penelitian ini mengikuti model annalisis interaktif (*Interactive Model of Analysis*). Tiga komponen utama analisis tersebut adalah:



Gambar 1.*Interactive Model of Analysis*

Sumber: (Moleong: 2007)

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Media pembelajaran adalah salah satu upaya untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam menentukan proses pembelajaran yang menarik. Materi pelajaran yang satu dengan materi pembelajaran yang lain memiliki karakteristik berbeda akan mempengaruhi pemilihan media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan materi, kondisi siswa dan waktu pembelajaran. Materi yang akan dibuat media pembelajaran apakah cocok dengan karakteristik media pembelajaran yang akan dibuat. Kondisi siswa yang berbeda-beda juga menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran. Waktu jam pelajaran dapat dihitung dengan menyesuaikan media pembelajaran apa yang akan dibuat sesuai dengan waktu pembelajaran di kelas.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar adalah media pembelajaran monopoli ekonomi (Monokomi). Pembelajaran menggunakan monokomi digunakan sebagai upaya untuk menarik minat siswa dalam belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media monokomi membuat siswa antusias dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang bersemangat mengikuti pembelajaran, selalu aktif dalam menjawab soal-soal dan mengikuti permainan sambil belajar dengan penuh perhatian.

Analisis data yang digunakan adalah dengan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber didapat dari pernyataan siswa tentang pembelajaran menggunakan monokomi yang antusias. Triangulasi metode digunakan dengan metode wawancara dan observasi ternyata didapatkan hasil yang sama tentang penggunaan media monokomi dalam belajar lebih menarik.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik minat siswa dalam belajar. Pembelajaran yang cenderung monoton akan membuat siswa merasa bosan. Hal ini akan membuat siswa tidak tertarik untuk belajar.

Penggunaan media monopoli ekonomi (monokomi) membuat siswa tertarik untuk melakukan pembelajaran. Mereka sangat antusias untuk belajar dan memahami materi lebih dalam.

Bagi guru hendaknya dapat membuat media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Moleong, L. J.2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT RemajaRosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata (2009). *Metode Penelitian*

Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Slameto. 2010. *Belajar Dan Factor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudarsono, Margono dan Rahayu.2012. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin.2012. *Psikologi Belajar*. Bandung : Raja Grafindo Persada (Rajawali Pers)
- Zusnani, Ida. 2013.*Pendidikan Kepribadian Siswa SD SMP*.Yogyakarta: Tugu Publisher.