

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR EKONOMI KELAS X MA MUQIMUS SUNNAH PALEMBANG

Mitha Nur Oktavia¹, Dwi Hasmidyani²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya
mithanur221@gmail.com dwi_hasmidyaji@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Di era pendidikan sekarang, tantangan utama yang dihadapi oleh banyak sekolah kurangnya motivasi belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Ekonomi di MA Muqimus Sunnah Palembang. Mayoritas peserta didik yang merasa kurang tertarik dengan materi pelajaran Ekonomi, sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis monopoli terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X MA Muqimus Sunnah Palembang. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental design one group pretest-posttest design* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel sebanyak 40 peserta didik yang dipilih secara *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar rata-rata peserta didik dari 64% menjadi 86% setelah diberikan perlakuan yang menunjukkan peningkatan sebesar 22%. Uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung (2,856) > t tabel (1,686) pada taraf signifikansi 0,05, dengan koefisien determinasi sebesar 13,78%. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis monopoli berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Monopoli, Motivasi Belajar, Ekonomi*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen penting dalam kehidupan manusia karena dapat menentukan arah peradaban di masa depan. Pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan moral, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri maupun untuk masyarakat (Rahman, dkk., 2022). Menurut UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga mereka dapat menjadi individu yang dewasa serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Perkembangan pendidikan dapat diukur dari adanya sistem pembelajaran yang efektif dan mendukung proses belajar peserta didik. Salah satu sarana yang efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memudahkan dan meningkatkan efektivitas guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sebagai penerima pesan. Guru perlu bijak dalam memilih media pembelajaran yang sesuai, karena setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, seperti media pembelajaran kooperatif, interaktif, online, audio, audio visual, dan lain-lain (FH, dkk., 2022). Afifah, dkk. (2022) menyatakan bahwa saat ini upaya pengembangan media pembelajaran masih sangat terbatas sebagian besar media pembelajaran yang digunakan masih disampaikan secara lisan. Barlian & Fatimah, (2021) menyatakan bahwa salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran ialah dengan menyediakan bahan ajar yang menarik, dimana bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran selain adanya tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang interaktif, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis, efektif, dan meningkatkan kualitas pengajaran khususnya dalam mata pelajaran ekonomi di kelas X MA Muqim Sunnah Palembang. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik hingga 30% dan pemahaman materi sebesar 25% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh FH, dkk. (2023) menunjukkan bahwa peserta didik yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran menggunakan media interaktif cenderung lebih tertarik dan meningkatkan keingintahuan terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, media ini memungkinkan penyampaian umpan balik secara langsung yang membantu peserta didik untuk mengetahui kesalahan mereka dengan cepat dan memperbaikinya

Media pembelajaran berbasis permainan merupakan pilihan yang tepat karena melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang menerapkan pendekatan permainan adalah media pembelajaran monopoli. Media pembelajaran monopoli adalah jenis media pembelajaran yang dapat menghibur dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan Umayah & Harmanto (2019) menyatakan bahwa permainan monopoli adalah permainan papan konvensional yang melibatkan pemain untuk bersaing dengan melempar dadu dan bergerak melalui petak-petak di papan. Media permainan monopoli dapat digunakan sebagai alat belajar oleh guru dalam proses pembelajaran untuk pengembangan lebih lanjut. Penggunaan media monopoli dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dapat menumbuhkan motivasi baru pada peserta didik.

Motivasi berasal dari kata "motif" yang merujuk pada dorongan internal seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu agar mencapai tujuan spesifik. Motivasi berperan sebagai faktor penting dalam usaha mencapai prestasi. Secara khusus motivasi belajar jika diterapkan pada suatu pembelajaran akan berhubungan dengan prestasi belajar (Fahrurizka, dkk., 2021). Besarnya motivasi yang dimiliki seseorang sangat berpengaruh terhadap kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam aktivitas belajar, bekerja, maupun dalam kehidupan sehari-hari (Ayu, dkk., 2019). Prestasi rendah yang dimiliki oleh peserta didik seringkali bukan disebabkan oleh keterbatasan kemampuan mereka, melainkan karena kurangnya motivasi untuk belajar. Terkadang guru mengabaikan faktor motivasi yang membuat peserta didik merasa dipaksa untuk menerima materi, sehingga mereka tidak dapat belajar dengan cara yang optimal. Dengan kata lain, usaha yang konsisten dan didorong oleh motivasi yang kuat akan membantu seseorang mencapai prestasi yang baik terutama dalam mata pelajaran ekonomi. Pendapat ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Firdaus dkk. (2020), yang menyatakan bahwa motivasi adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Kekuatan ini bisa berasal dari dalam diri individu (motivasi intrinsik) atau dari faktor eksternal (motivasi ekstrinsik). Faktor intrinsik meliputi keinginan untuk sukses, hasrat, serta dorongan dari kebutuhan belajar dan harapan akan pencapaian tujuan. Sedangkan faktor ekstrinsik mencakup penghargaan, lingkungan belajar yang mendukung, dan kegiatan belajar yang menarik (Aisyah, dkk., 2017).

Ilmu ekonomi merupakan sebuah ilmu yang mempelajari bagaimana individu atau kelompok berusaha memenuhi kebutuhan hidup mereka dengan memanfaatkan berbagai fasilitas dan sumber daya yang tersedia untuk mencapai kesejahteraan dan kemakmuran melalui kegiatan ekonomi. Adapun tujuan mata pelajaran ekonomi SMA kelas X yaitu bertujuan agar peserta didik mampu menjelaskan ilmu ekonomi dan pembagian ilmu ekonomi sehingga dapat menerapkannya dengan cermat dan teliti dalam kehidupan sehari-hari sehingga terbentuk sikap kritis, kreatif, jujur, dan bertanggung jawab (Asmarani, 2020:3). Menurut data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), sekitar 60% peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi ekonomi yang bersifat teoritis dan abstrak.

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi biasanya memiliki keinginan untuk mengeksplorasi dan mempelajari berbagai hal baru. Motivasi tersebut dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri sendiri maupun dari lingkungan sekitarnya. Berdasarkan studi kasus yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa rata-rata tingkat motivasi belajar peserta didik kelas X MA Muqimius Sunnah Palembang untuk mata pelajaran ekonomi termasuk dalam kategori sangat rendah, terbukti dengan jumlah rata-rata nilai angket peserta didik sebesar 47,86. Peserta didik yang memiliki motivasi yang rendah tentunya akan berdampak negatif pada proses pembelajaran. Peserta didik cenderung akan bersikap bosan dan malas, sehingga kemungkinan besar mereka tidak memahami materi yang diajarkan.

Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan salah satu guru Ekonomi kelas X di MA Muqimius Sunnah Palembang, yaitu Ibu Annisa, S.Pd., M.Si. Dalam wawancara tersebut, beliau menjelaskan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Namun, metode pembelajaran yang digunakan di kelas masih bersifat konvensional, seperti ceramah, diskusi, dan pemberian tugas sebagai bentuk evaluasi. Media pembelajaran yang digunakan pun masih terbatas pada buku cetak dan papan tulis, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, penggunaan *handphone* sebagai alat bantu belajar tidak diperbolehkan di lingkungan sekolah. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif monopoli dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sebagian besar masih berfokus pada penggunaan media digital atau teknologi berbasis internet, seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan platform *e-learning*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari, dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis Android dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring. Kemudian, penelitian oleh Ramadhan dan Fitriani (2021) menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi dapat menarik perhatian peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan dalam konteks pembelajaran digital dan masih sedikit yang mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis permainan fisik.

Sangat sedikit penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan permainan edukatif berbentuk fisik seperti monopoli dalam konteks pembelajaran Ekonomi, terutama di lingkungan Madrasah Aliyah (MA) yang memiliki karakteristik peserta didik dan pendekatan pembelajaran tersendiri. Selain itu, belum banyak studi yang dilakukan di sekolah berbasis keagamaan seperti MA Muqimius Sunnah Palembang yang memungkinkan hasil penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran alternatif yang menarik dan kontekstual. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi monopoli memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi di kelas X MA Muqimius Sunnah Palembang?

METODE

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2021:72). Desain penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental Designs One Group Pretest-Posttest Design* dengan pendekatan kuantitatif. Model eksperimen ini melalui tiga langkah, yaitu:

- a. Memberikan pretest untuk mengukur variabel terikat (Motivasi belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b. Memberi perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan model pembelajaran interaktif monopoli.
- c. Melakukan posttest untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh peserta didik kelas X MA Muqimus Sunnah Palembang yaitu berjumlah 68 peserta didik. Kemudian, sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 peserta didik menggunakan metode *Non Probability Sampling* yaitu dengan teknik *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2021:85), *sampling purposive* adalah metode pemilihan sampel yang dilakukan berdasarkan kriteria atau ketentuan tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi untuk melihat pengaruh motivasi belajar peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi monopoli.

Angket adalah metode pengumpulan data dengan memberikan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, di mana dalam penelitian ini digunakan angket tertutup untuk mengukur motivasi belajar dengan pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) berdasarkan skala *Likert*. Sebelum digunakan, terdapat 40 butir pernyataan angket diuji validitasnya dengan rumus korelasi *product moment* untuk memastikan setiap pernyataan mengukur motivasi belajar peserta didik dan uji reliabilitas dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha* untuk memastikan konsistensi data, dengan hasil yang menunjukkan nilai validitas di atas 0,3 dan reliabilitas $r_{hitung} (0,926) > r_{tabel} (0,367)$, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen angket tersebut reliabel, sehingga 31 pernyataan yang valid dan reliabel digunakan dalam penelitian. Selain angket, data juga dikumpulkan melalui observasi yang dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran, sikap, dan perilaku peserta didik selama penggunaan media pembelajaran monopoli, serta melalui dokumentasi untuk mendokumentasikan aktivitas pembelajaran di kelas seperti hasil *pre test*, *post test*, penggunaan papan media monopoli, dan tanggapan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media yang memberikan gambaran visual yang mendukung data dari angket dan observasi.

Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara deskriptif dan statistik inferensial. Adapun langkah-langkah dalam statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) uji validitas ahli dan eksternal, (2) uji reliabilitas instrumen, (3) teknik analisis data angket, observasi, dan dokumentasi, (4) uji prasyarat, (6) uji hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi monopoli terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas X MA Muqimus Sunnah Palembang.

Ha : Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukasi monopoli terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas X MA Muqimus Sunnah Palembang.

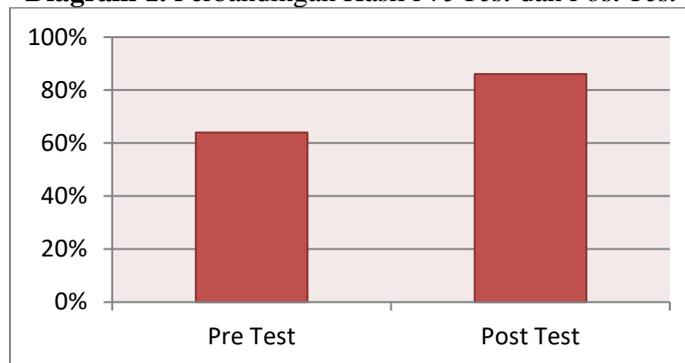
HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Muqimus Sunnah Palembang. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan angket sebagai metode untuk mengumpulkan data terkait variabel X (media monopoli) dan variabel Y (motivasi belajar peserta didik). Penelitian ini dilakukan dalam dua pertemuan, pertemuan pertama yang berlangsung pada 18 Februari 2025 selama 2×30 menit. Pertemuan ini dilakukan tanpa menggunakan media monopoli agar dapat dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media pada pertemuan berikutnya. Pertemuan kedua dilaksanakan pada 20 Februari 2025 dengan durasi 2×30 menit.

Dalam pertemuan ini, peneliti memperkenalkan dan menggunakan media pembelajaran monopoli, kemudian peserta didik mengisi *post test* berupa angket dengan 31 pernyataan untuk mengukur motivasi belajar setelah menggunakan media monopoli.

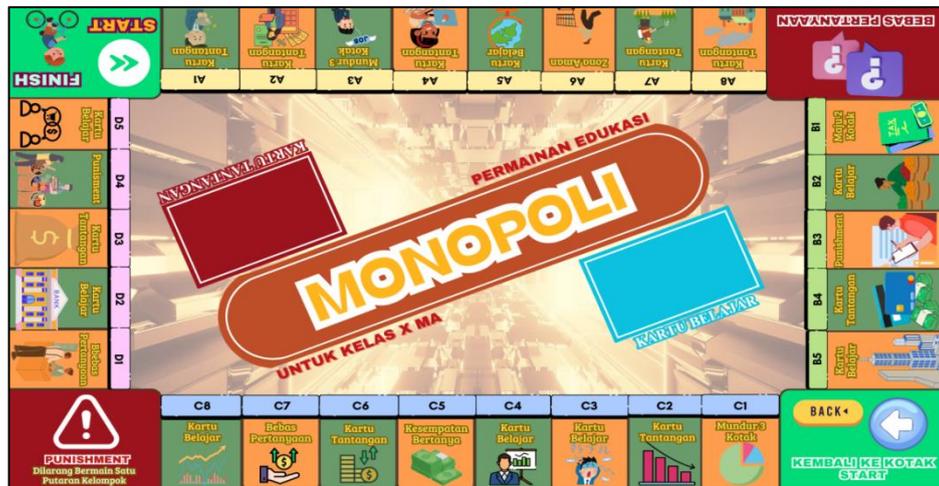
Hasil angket motivasi belajar peserta didik pada *pre test* di kelas eksperimen menunjukkan rerata sebesar 64% sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli. Persentase ini termasuk dalam kategori rendah yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik belum optimal. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran monopoli, hasil *post test* menunjukkan peningkatan sebesar 86%. Dengan demikian, terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 22% dibandingkan dengan hasil *pre test*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Berikut adalah diagram perbandingan antara *pre test* dan *post test*.

Diagram 1. Perbandingan Hasil *Pre Test* dan *Post Test*



Selama penelitian di kelas eksperimen berlangsung, proses observasi dibantu oleh guru ekonomi yang bersangkutan, yaitu Ibu Annisa, S.Pd., M.Si., yang bertindak sebagai observer. Tugas observer adalah mengamati aktivitas pembelajaran selama penelitian berlangsung dan memberi tanda centang (✓) pada setiap kolom poin penilaian sesuai dengan uraian yang tercantum dalam formulir pengamatan. Observasi dilakukan sebanyak dua kali dalam setiap pertemuan. Data observasi yang didapatkan yaitu pada pertemuan pertama dan kedua diperoleh hasil data yaitu sebesar 81% yang dikategorikan baik pada pertemuan pertama dan 95% yang dikategorikan sangat baik pada pertemuan kedua. Hasil menunjukkan bahwa skor rata-rata sebesar 88% yang dikategorikan sebagai sangat baik. Selain itu, penelitian di kelas eksperimen telah dilaksanakan sesuai dengan sintaks media pembelajaran monopoli.

Media monopoli merupakan salah satu media interaktif yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media monopoli dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat menyesuaikan materi yang diajarkan. Berikut adalah papan media monopoli yang telah dirancang peneliti untuk melihat apakah terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas X MA Muqimius Sunnah Palembang.



Gambar 1. Papan Media Monopoli

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai X^2_{hitung} sebesar 4,47 sebelum menggunakan media monopoli dan 8,44 setelah menggunakan media monopoli, yang berarti $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, sehingga data berdistribusi normal. Uji linieritas menunjukkan $F_{hitung} (0,951) \leq F_{tabel} (2,13)$, yang berarti data berpola linier. Hasil uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} 2,856$ dengan tingkat signifikansi 0,05, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (dk) adalah 1,686. Karena $t_{hitung} (2,856) > t_{tabel} (1,686)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X MA Muqimus Sunnah Palembang. Temuan ini mendukung hipotesis penelitian bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran.



Gambar 2. Suasana Pembelajaran di Kelas Menggunakan Monopoli

Hal ini didasarkan pada angket motivasi belajar yang diukur melalui tujuh indikator, yaitu ketekunan dalam belajar, ketahanan menghadapi tantangan, kemandirian dalam proses belajar, motivasi dan keinginan untuk menjalankan aktivitas belajar, lingkungan belajar yang mendukung, penghargaan dan penghormatan terhadap diri sendiri, serta rasa percaya diri selama berpartisipasi dalam kegiatan. Hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa indikator ketahanan menghadapi tantangan memiliki nilai tertinggi, yakni persentase sebesar 89%. Hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa indikator motivasi dan keinginan untuk menjalankan aktivitas belajar memiliki nilai terendah, yaitu persentase sebesar 83%.

Hal ini sejalan dengan pendapat Rahman (2021) yang menyatakan bahwa keberhasilan dalam belajar memerlukan dorongan untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan keinginan yang dapat membangkitkan semangat peserta didik selama proses belajar. Aktivitas belajar yang muncul dari dalam diri peserta didik disebut sebagai motivasi belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ivani & Sari (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media monopoli petualangan nusantara berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri Timbang. Hal ini dibuktikan melalui observasi dan pemberian angket motivasi belajar yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi peserta didik. Selanjutnya, Situmorang, dkk. (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media monopoli tata surya berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas VI SDN 35 Pekanbaru. Bukti peningkatan motivasi belajar juga diperoleh melalui hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Sementara itu, Barsinah, dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli kearifan lokal (Monorikal) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian serta hasil penelitian relevan lainnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran monopoli. Namun, penelitian ini memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

1. Penelitian ini menggunakan dua kelas yang berbeda sebagai sampel dengan tingkat yang sama;
2. Lingkungan sampel dapat menjadi faktor yang mempengaruhi hasil penelitian;
3. Sarana teknologi yang tidak memadai mempengaruhi pembelajaran; dan
4. Waktu yang terbatas dalam proses pembelajaran dapat menjadi hambatan.

Meskipun terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, temuan yang diperoleh tetap memberikan gambaran bahwa media pembelajaran monopoli dapat menjadi faktor yang mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas X MA Muqimus Sunnah Palembang, yakni sebesar 13,78%. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari rerata skor sebelum penggunaan media pembelajaran monopoli yaitu sebesar 64% dan meningkat menjadi 86% setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 22% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas X MA Muqimus Sunnah Palembang. Selanjutnya, dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru ekonomi dengan memberikan ide dan inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran monopoli untuk mata pelajaran ekonomi atau pelajaran lainnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

SARAN

Berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media sejenis untuk materi ekonomi lainnya atau pada jenjang pendidikan berbeda.

REFERENSI

- Afifah, J., Suryatin, S., & Al Fath, A. M. (2023). Peran media pembelajaran monopoli matematika terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Scholarly Journal of Elementary School*, 3(2), 132–145.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Aisyah., Jaenudin, R., & Koryati, D. (2017). Analisis faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi di SMAN 15 Palembang. *Jurnal Profit*, 4(1), 1–11.
- Amalia, M. (2020). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen*. Skripsi. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.
- Ayu, G, F, L., Koryati, D., & Jaenudin, R. (2019). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Program Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 16 Palembang. *Jurnal Profit Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 69–79.
- Barlian, Ikb., & Fatimah, S. (2021). Efektivitas penggunaan bahan ajar digital interaktif berbasis blog. *Sosio Didaktika: Social Science Education Journal*, 8(1), 62–72.
- Barsinah, Khairunnisa, Y., & Irhasyuarna, Y. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran monorikal (monopoli kearifan lokal) terhadap motivasi belajar peserta didik. *Journal on Teacher Education*, 4(4), 601–608.
- Fahrniza, Amelia., Jaenudin, R. & Hasmiyani, D. (2021). Motivasi belajar sebagai determinan prestasi belajar dalam pembelajaran daring dengan menggunakan e-learning. *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 8(2), 75–83.
- FH, Y., Pratita, D., & Deskoni. (2023). Efektivitas penggunaan media interaktif berbasis lectora inspire untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, 7(2), 583–593.
- FH, Y., Pratita, D., Suprida, Wardah, R., & Wahyuni, S. (2022). Potensi dan pemanfaatan software lepectora inspire dalam penyusunan media pembelajaran interaktif (studi pada mahasiswa program studi pendidikan ekonomi Universitas Sriwijaya). *Seminar Nasional LPPM UMMAT Universitas*, 1(Juli), 4–8.
- Firdaus, C. C., Mauludyana, B. G., & Purwanti, K. N. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 43–52.
- Ivani, N., & Sari, A. K. P. (2023). Pengaruh penerapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar Negeri Timbang. *Jurnal Ivovasi Pendidikan*, 1(2), 284–294.
- Kemendikbudristek. (2023). *Laporan tahunan pendidikan nasional 2023*. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302.
- Ramadhan, A., & Fitriani, D. (2021). Pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 101–110.
- Sari, M. D., Yuliana, R., & Nugroho, A. (2022). Pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 55–65.
- Situmorang, T., Putra, J. A., & Witri, G. (2022). Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe stad berbantuan media monopoli tata surya terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1740–1750.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, M. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya, edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Umayah, R., & Harmanto. (2019). Penerapan media pembelajaran monopoli berbasis paikem dalam peningkatan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKN di kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 7(2), 1023–1037.