

***The Use of Monopoly Game Media to Improve Students' Understanding of
Unemployment Material***

**Penggunaan Media Game Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada
Materi Pengangguran**

**Muhammad Luthfi Hamzah*, Farhan Hidayat, Nurhafizah Putri, Shiva Aprilia, Maharani
Nazwa, Intan Triana Putri**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email: muhammad.luthfi@uin-suska.ac.id

*Corresponding Author

Received : 15 October 2025, Revised : 25 November 2025, Accepted : 26 Desember 2025

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using a Monopoly-based game learning media on students' understanding of unemployment material in Economics learning. The study employed a Research and Development (R&D) approach involving the development of instructional media and the testing of its implementation in classroom learning. The research subjects consisted of 58 students of SMA Negeri 2 Tambang, divided into an experimental class and a control class. Data were collected through classroom observation, expert validation questionnaires for material and media, and learning outcome tests in the form of pre-tests and post-tests. Data analysis was conducted using SPSS, including descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, Paired Sample t-tests, and Independent Sample t-tests. The results showed that the Monopoly-based learning media was categorized as highly valid, with a material expert validation score of 94% and a media expert validation score of 95%. Statistical analysis revealed a significant improvement in students' learning outcomes in the experimental class compared to the control class. The Independent Sample t-test results indicated a significance value of 0.000 (< 0.05), demonstrating that the use of Monopoly-based game learning media had a significant effect on students' understanding of unemployment material. Therefore, the Monopoly-based learning media is effective as an alternative instructional medium to enhance students' understanding in Economics learning.

Keywords: Learning Media, Monopoly-Based Game, Students' Understanding, Unemployment, Economics Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game monopoli terhadap pemahaman siswa pada materi pengangguran pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tahapan pengembangan media pembelajaran dan pengujian penerapannya dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari 58 siswa SMA Negeri 2 Tambang, yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket validasi ahli materi dan ahli media, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS meliputi analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji Paired Sample t-Test, dan uji Independent Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game monopoli dinyatakan sangat valid dengan persentase validasi ahli materi sebesar 94% dan ahli media sebesar 95%. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai signifikansi uji Independent Sample t-Test sebesar 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game monopoli berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman siswa pada materi pengangguran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game monopoli efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Monopoli, Pemahaman Siswa, Pengangguran, Pembelajaran Ekonomi

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berpengetahuan, dan memiliki keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif (Jauza & Albina, 2025; Firmadani, 2020).

SMA Negeri 2 Tambang yang berlokasi di Kabupaten Kampar, Provinsi Riau, merupakan salah satu sekolah menengah atas dengan akreditasi A dan telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Sekolah ini memiliki jumlah siswa yang cukup besar, yaitu 1.055 siswa dengan latar belakang dan karakteristik yang beragam. Kondisi tersebut menuntut pendidik untuk mampu menerapkan strategi dan media pembelajaran yang variatif agar materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh seluruh siswa.

Dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi pengangguran, siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti jenis-jenis pengangguran, penyebab terjadinya pengangguran, dampak pengangguran, serta upaya penanggulangannya. Materi ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga berkaitan erat dengan fenomena sosial dan ekonomi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengaitkan konsep teori dengan situasi nyata agar pemahaman siswa menjadi lebih mendalam (Pardede, 2021; Sari & Suprihatin, 2018).

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) (Xu et al., 2023; Sun et al., 2023). Media pembelajaran berbasis game monopoli dirancang untuk menyajikan materi pengangguran secara interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Setiap elemen permainan, seperti papan permainan, kartu kesempatan, dan kartu tantangan, mengandung muatan edukatif yang mendorong siswa untuk memahami konsep pengangguran secara aplikatif (Sela et al., 2023; Anggraini & Kristin, 2022; Rahmadani et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran berbasis game monopoli diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengangguran, melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta menumbuhkan kerja sama antar siswa. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Sriyana et al., 2025; Mona et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan observasi mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game monopoli terhadap pemahaman siswa pada materi pengangguran di SMA Negeri 2 Tambang. Observasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas media pembelajaran inovatif dalam mendukung proses pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi pengangguran.

2. Metodologi

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada materi pengangguran. Pendekatan R&D tidak hanya berfokus pada pembuatan produk media pembelajaran, tetapi juga pada proses penerapan dan pengujian efektivitas media tersebut dalam kegiatan pembelajaran nyata (Okpatrioka, 2023).

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengadopsi tahapan pengembangan sederhana yang meliputi: (1) analisis kebutuhan pembelajaran, (2) perancangan media pembelajaran

monopoli, (3) implementasi media dalam proses pembelajaran, dan (4) observasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tambang, yang beralamat di Jl. Bupati Desa Kualu, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas X.3 dan kelas XI.5, masing-masing dengan jumlah 29 siswa.

Pelaksanaan observasi dilakukan pada:

- Hari/Tanggal : Selasa, 26 November 2024
- Waktu : 10.00 – 15.00 WIB

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.3 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas XI.5 sebagai kelas eksperimen. Pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen bertujuan untuk membandingkan proses pembelajaran konvensional dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis game monopoli pada materi pengangguran.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung, di mana peneliti terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung. Observasi difokuskan pada tingkat keaktifan siswa, interaksi antar siswa, serta pemahaman siswa terhadap materi pengangguran.

2. Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Spidol
2. Kertas
3. Media pembelajaran berupa permainan monopoli yang dibuat dari kertas spanduk
4. Dadu
5. Alat tulis pendukung lainnya

E. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol

Observasi pada kelas kontrol dilakukan di kelas X.3 dengan jumlah 29 siswa. Proses pembelajaran berlangsung selama 60 menit dengan rincian sebagai berikut:

- 50 menit digunakan untuk penyampaian materi pengangguran oleh guru menggunakan metode ceramah.
- 10 menit digunakan untuk pengerjaan soal latihan secara individu.

Pada kelas ini, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan.

2. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Observasi pada kelas eksperimen dilakukan di kelas XI.5 dengan jumlah 29 siswa. Pada kelas ini, pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis game monopoli selama 60 menit dengan tahapan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal (15 menit)

Guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi pengangguran sebagai pengantar pembelajaran.

b. Kegiatan Inti (40 menit)

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan memainkan permainan monopoli bertema pengangguran. Selama permainan berlangsung, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan pada kartu kesempatan, menyelesaikan kartu tantangan, serta berdiskusi mengenai solusi dalam mengatasi permasalahan pengangguran.

c. Kegiatan Akhir (5 menit)

Guru dan siswa melakukan refleksi serta evaluasi terhadap pembelajaran untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

F. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan berupa permainan monopoli bertema pengangguran yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep pengangguran secara interaktif dan kontekstual. Media ini memuat materi mengenai jenis-jenis pengangguran, penyebab, dampak, serta upaya penanggulangannya yang disajikan dalam bentuk papan permainan, kartu kesempatan, dan kartu tantangan.

Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa, melatih kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan kerja sama dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran (Luthfiyani et al., 2025).

3. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Observasi

1. Validitas

Persentase dan rentang skor masing-masing angket dapat diperoleh pada tabel berikut ini :

INTERVAL	KRITERIA	KETERANGAN
81%- 100%	Sangat Valid	Tanpa Revisi
61%- 80%	Valid	Tanpa Revisi
41- 60%	Cukup Valid	Tanpa Revisi
21%- 40%	Kurang Valid	Revisi
0%- 20%	Tidak Valid	Revisi

a. Validitas Ahli Materi

Untuk penilaian angket validasi materi:

Skor Item : 12 soal

Skor Riterium : $12 \times 4 = 48$

Penilaian Kelayakan : 45

Persentase : $45/48 \times 100\% = 94\%$

Jadi, dapat dikatakan bahwa penilaian kelayakan materi ini adalah Sangat Valid.

b. Validasi Ahli Media

Untuk penilaian angket validasi media :

Skor Item : 27 soal

Skor Riterium : $27 \times 4 = 108$

Penilaian Kelayakan : 103

Persentase : $103/108 \times 100\% = 95\%$

Jadi, dapat dikatakan bahwa penilaian kelayakan media ini adalah Sangat Valid.

2. Data Absen dan Nilai Siswa**Kelas : 10.3 (Kontrol)**

No	Nama	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1	Ahmad Faisal	65	78
2	Aini Dinia Putri	72	84
3	Almiratih Puspita SARI	68	80
4	Andre Saputra	60	75
5	Anisa	70	82
6	Ayuni Mustika Sari	67	79
7	Bella Amelia Putri	66	77
8	Cantika Oktaviani Syahputri	64	76
9	Caludya Citra Amelia	62	74
10	Davit Firnando	61	73
11	Fachrizal Bahri	63	75
12	Faisal Rahman	69	81
13	Faiz Fatulla Putra	71	83
14	Fanny Juliana Qusman	59	72
15	Farhan	58	70
16	Fiona Alfina	57	68
17	Geovanny Altra Hutabarat	65	78
18	Gilang Rahmadhan	73	85
19	Hasby Maulana	74	86
20	Herliani Novrida Putri	68	80
21	Ibnu Raihan	66	78
22	Julian Akbar	64	77
23	M. Alhuda	62	75
24	M. Farhan	60	74
25	Mardiyah Khansa Devini	61	73
26	Maria Jessica Siregar	70	82
27	M. Ridho	72	84
28	Nasya Nasasya	67	79
29	Tiara Andini	63	76

Kelas 11. 3 (Eksperimen)

No	Nama	Nilai	
		Pre Test	Post Test
1	Abdul Faiz	68	70
2	Adi Azhar	70	69
3	Aditya Pratama	65	67
4	Aldi Syahputra	66	76
5	Alfiansyah Yunaidi	62	74
6	Anggun Bintang Mayudia Yanti Syahputri	64	73
7	Anissa Anindya Meilani	63	75
8	Anjely	61	71
9	Ayu Wulandari	68	72
10	Caca Putri	67	70
11	Difa Khaila Melindo	65	68
12	Dilla Anggaraini	66	75
13	Dio Rizaldi	62	77

14	Dwi Wahyudi	64	74
15	Fahry Bayu Nofandri	63	73
16	Farhan Erfandi	61	72
17	Ferdi A.S	67	71
18	Ghinahensi Gusni	69	70
19	Gulang Muhammad	68	69
20	Habibullah	66	68
21	Kevin	65	67
22	Keyla	64	73
23	M. Agil Maulana	63	72
24	M. Farel Havillah	62	74
25	M. Ilham	61	76
26	Raza Azmi Al Fariq	60	77
27	Rhendy Rozza	65	75
28	Windi Septiani	64	73
29	Yuda Pratama	66	72

3. Analisis Data Menggunakan SPSS.

a) Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	29	60	70	64.66	2.622
Post-test Eksperimen	29	68	86	77.72	4.543
Pre-test Control	29	57	74	65.41	4.732
Post-test Control	29	67	77	72.17	2.916
Valid N (listwise)	29				

Penjelasannya:

1. Nilai pra-tes terendah untuk percobaan tersebut adalah 60 , sedangkan nilai pra-tes tertinggi adalah 70. Rata -rata percobaan pra -tes tersebut adalah 64,66
2. Nilai terendah post-test eksperimen adalah 70, sedangkan nilai paling tertinggi pada post-test eksperimen adalah 86. Nilai rata-rata post-test eksperimen adalah 77,72.
3. Nilai paling terendah pre-test control adalah 57, sedangkan nilai paling tertinggi pre-test control adalah 74. Nilai rata-rata pre-test control adalah 65,41.
4. Nilai terendah pada post-test control adalah 68, sedangkan nilai tertinggi post-test control adalah 86. Nilai rata-rata post-test kontrol adalah 72,17.

b) Uji Normalitas (Shapiro Wilk)

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.086	29	.200*	.973	29	.657
	Posttest Eksperimen	.084	28	.200*	.984	28	.925
	Prettest Control	.091	30	.200*	.974	30	.659
	Posttest Control	.070	29	.200*	.985	29	.939

Penjelasannya :

a) Berdasarkan data pada output diatas diketahui nilai signifikansi (Sig.) untuk uji kolmogorov-Smirnov > 0,05, dan uji shapiro-wilk Pretest Eks nya 0.657, Posttest Eks 0.927, Pretest Control 0.659 dan Posttest Control 0.939 yang menandakan > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian NORMAL.

c) Uji Paired Sample t Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test Eksperimen - Post-test Eksperimen	-13.069	4.358	.809	-14.727	-11.411	-16.148	28	.000
	Pre-test Control - Post-test Control	-6.759	5.823	1.081	-8.973	-4.544	-6.251	28	.000

a) Berdasarkan output Pair 1, diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada Pre Test dan Post Test kelas eksperimen.

b) Berdasarkan output Pair 2 diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk PreTest kelas kontrol dan Post Test kelas kontrol.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli memberikan pengaruh terhadap pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi dengan sub bab Pengangguran.

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre-test Eksperimen	64.66	29	2.622	.487
Post-test Eksperimen	77.72	29	4.543	.844
Pair 2 Pre-test Control	65.41	29	4.732	.879
Post-test Control	72.17	29	2.916	.542

d) Uji Homogenitis

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	5.084	1	56	.028
Based on Median	4.944	1	56	.030
Based on Median and with adjusted df	4.944	1	46.907	.031
Based on trimmed mean	5.051	1	56	.029

a) Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikansi (sig) Based On Mean adalah sebesar $0,028 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data Post Test kelas eksperimen dan data Post Test kelas kontrol adalah tidak sama atau tidak HOMOGEN.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	7.549	.008	-13.418	56	.000	-13.069	.974	-15.020	-11.118
	Equal variances not assumed			-13.418	44.797	.000	-13.069	.974	-15.031	-11.107

e) Uji Independent Sample t Test

a) Berdasarkan output di atas diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara media pembelajaran Monopoli dengan model konvensional.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game monopoli terhadap pemahaman siswa pada materi pengangguran. Berdasarkan hasil observasi, analisis validitas, serta pengolahan data menggunakan SPSS, diperoleh beberapa temuan penting yang dapat dibahas sebagai berikut.

1. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Game Monopoli

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game monopoli yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 94%, sedangkan penilaian oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 95%. Berdasarkan kriteria validitas, kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dan tidak memerlukan revisi.

Hasil ini menunjukkan bahwa materi pengangguran yang disajikan dalam media monopoli telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran ekonomi, baik dari segi isi, kejelasan konsep, maupun kesesuaian dengan karakteristik siswa SMA. Selain itu, desain media, aturan permainan, dan komponen pendukung dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game monopoli dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif (Saputri & Wahyuningsih, 2025).

2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 64,66, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 77,72, dengan selisih peningkatan sebesar 13,06 poin. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata pre-test sebesar 65,41 dan nilai rata-rata post-test sebesar 72,17, dengan selisih peningkatan sebesar 6,76 poin.

Perbedaan peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game monopoli memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap pemahaman siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Aktivitas bermain sambil belajar mendorong siswa untuk lebih aktif, terlibat langsung dalam diskusi, serta memahami konsep pengangguran secara kontekstual (Ledoh & Sirampun, 2025; Nurahman et al., 2025).

3. Uji Normalitas dan Kelayakan Analisis Statistik

Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa data berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik, seperti uji t.

Dengan terpenuhinya asumsi normalitas data, maka hasil analisis lanjutan yang dilakukan dapat dipercaya dan digunakan untuk menarik kesimpulan penelitian.

4. Perbedaan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game monopoli secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengangguran.

Meskipun kelas kontrol juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, peningkatan tersebut lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap dapat meningkatkan hasil belajar, namun tidak seefektif pembelajaran yang menggunakan media interaktif berbasis permainan.

5. Perbedaan Hasil Belajar Antarkelas

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians data post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan uji Independent Sample t-Test menggunakan asumsi varians tidak sama.

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis game monopoli dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game monopoli terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi pengangguran.

6. Implikasi Pembelajaran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu siswa memahami konsep pengangguran secara lebih mendalam. Pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan mengaitkan materi dengan kondisi nyata (Hidayat et al., 2025).

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game monopoli dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran ekonomi di SMA, khususnya pada materi yang bersifat konseptual dan kontekstual seperti pengangguran (Isnaini et al., 2025).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis game monopoli terhadap pemahaman siswa pada materi pengangguran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang

sangat baik. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 94% dan 95%, sehingga media pembelajaran dinyatakan sangat valid dan layak digunakan tanpa perlu revisi.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Namun, peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis game monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari selisih nilai rata-rata pre-test dan post-test yang lebih besar pada kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan Paired Sample t-Test dan Independent Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, serta terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game monopoli berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya pada materi pengangguran.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis game monopoli dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ekonomi di tingkat SMA.

References

- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207-4213.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi pendidikan nasional*, 2(1), 93-97.
- Hidayat, M. A., Zahra, S., Rahmadati, R., Ferdiyansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran JiGaMon Berbasis Monopoli pada Pembelajaran IPS Kelas 5 SDN Sungai Miai 5. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(2), 92-97.
- Isnaini, M., Nurirrohmah, M. F., Muslim, M. K., Anam, M. M., Bashiruddin, M., Setyawan, K. G., & Sukarti, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1-12.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15-23.
- Ledoh, C., & Sirampun, E. (2025). PENGARUH GAME MONOPOLI KIMIA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMAK NEGERI KEEROM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 236-247.
- Luthfiyani, N. A., Hidayat, A., Agusta, A. R., & Sari, D. D. (2025). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa menggunakan model Pelangi. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 72-83.
- Mona, H., Arjudin, A., Nisa, K., & Angga, P. D. (2023). Pengembangan Media Moga (Monopoli Game) pada Materi Pancasila Kelas III SDN 31 Cakranegara Tahun Ajaran 2022/2023. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Nurahman, Z., Ismail, A., & Aeni, A. N. (2025). Pengaruh Media Monopoli Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 211-226.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.

- Pardede, S. S. P. (2021). Pengaruh penggunaan metode tanya jawab terhadap hasil belajar ekonomi pada materi pengangguran di kelas xi sma negeri 1 siabu. *Jurnal Misi*, 4(2).
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Model problem based learning berbasis media permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127-141.
- Saputri, A., & Wahyuningsih, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran MOTIKA (Monopoli Matematika) Berbasis Game Edukasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(3), 1307-1312.
- Sari, N. K., & Suprihatin, S. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) Berorientasi nilai keislaman pada materi pengangguran kelas XI. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 6(1).
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS materi kebudayaan indonesia kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507-519.
- Sriyana, W., Maliki, R. Z., Novarita, A., & Listiqowati, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Berbantuan Barcode pada Materi Geografi di Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 10(4), 503-517.
- Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, S. (2023). A systematic literature review of teacher scaffolding in game-based learning in primary education. *Educational Research Review*, 40, 100546.
- Xu, M., Luo, Y., Zhang, Y., Xia, R., Qian, H., & Zou, X. (2023). Game-based learning in medical education. *Frontiers in public health*, 11, 1113682.