PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MOLEK (MONOPOLI EKONOMI) BERSISTEM OPERASI ANDROID

Hanif Prasetya [1], Jun Surjanti [2]
[12]Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
[1]hanifprasetya16080554019@mhs.unesa.ac.id, [2]junsurjanti@unesa.ac.id

Abstract

The background of this research is about the importance of mastery of learning media for educators in delivering learning materials. The purpose of the study was to determine the feasibility of monopoly learning media, interest in learning and student responses. This research involves material experts and media experts. This research uses the type of research development or Research and Development (R&D) with the development model used is ADDIE The development model used is ADDIE which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. MOLEK (Economic Monopoly) learning media is an Android-based mobile learning. To measure interest, use a questionnaire with a score of positive and negative statements, while to measure student responses the Guttman scale is used. Implementation of Economic Monopoly Learning Media Implementation of Economic Monopoly Learning Media in class XI students of SMA Muhammadiyah 3 Surabaya was carried out for 20 students. Based on the research results, the development of MOLEK (Economic Monopoly) Learning Media on Monetary and Fiscal Policy Materials in Senior High Schools is declared valid, practical and significant. Validation by material experts got a score of 84% while validation by media experts got a score of 84%. The analysis of student response data obtained a score of 91.5%, it can be concluded that the application of MOLEK (Economic Monopoly) learning media received a very decent response from students.

***Keywords**: Android-based mobile learning, monopoly learning media, interest in learning and student responses.*

Pendahuluan

Pendidikan ialah langkah yang perlu ditempuh oleh manusia untuk mengembangkan diri guna menghadapi seluruh permasalahan dan perubahan dilingkungan hidupnya dengan baik. Indonesia menduduki urutan 70 dari 79 negara peserta penyelenggaraan PISA (Ramdani et al., 2020). Indonesia membutuhkan konsisi belajar dan pembelajaran menyenangkan serta aktif pendidikan supaya potensi peserta didik dapat berkembang (Triwiyanto, 2014). Melalui pembelajaran terbentuk interaksi dari pendidik dan peserta didik untuk mentrasfer sebuah pengetahuan yang nantinya diharapkan melalui proses pembelajaran tersebut dapat merubah tingkah laku peserta didik yang tadinya kurang baik menjadi baik. Terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik dikarenakan faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu, semisal motivasi dan minat peserta didik dalam belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu, semisal media yang digunakan untuk belajar. Media pembelajaran menjelma sebagai faktor penentu yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Bersumber pada observasi diketahui penggunaan media pembelajaran di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya seringkali menggunakan PPT, media sosial dan proses belajar konvensional dalam pembelajaran, sehingga seringkali terjadi penurunan perhatian, minat serta motivasi belajar peserta didik. Jafar & Mardia (2017) menjabarkan minat berkenaan dengan sesuatu yang dapat menimbulkan rasa senang dan tidak senang. Minat dapat diartikan sebagai rasa senang dan rasa ketertarikan yang timbul dari diri peserta didik sehingga secara sadar mau mendalami materi pembelajaran. Meningkatkan pemahaman, minat serta motivasi peserta didik mampu ditingkatkan melalui media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan keperluan, kondisi serta permasalahan belajar peserta didik (Iqbal et al., 2021).

Permasalahan pembelajaran bukan semata-mata bermula dari peserta didik, akan tetapi terdapat pada orang tua, guru serta seluruh pihak yang terkait dalam dunia Pendidikan (Salsabila et al., 2020). Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya diperoleh informasi mengenai kesukaran peserta didik dalam menguasai materi kebijakan moneter dan fiskal karena membutuhkan analisis terhadap suatu permasalahan.

DOI: 10.33603/ejpe.v10i2.7105

This is an open access article under the CC–BY-SA license

Oktaviatna & Fitri (2017) menyatakan dalam penelitiannya pengembangan media pembelajaran pada materi yang membutuhkan analisis dalam suatu perasalahan, diketahui bahwa kriteria validitas media sangat valid oleh ahli media sehingga media pembelajaran sangat layak digunakan. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti memilih materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. Materi ini dipilih karena dalam mencapai indikator pencapaian kompetensi, peserta didik harus mampu menganalisis suatu permasalahan terkait kebijakan moneter dan kebijakan. Media pembelajaran yang sesuai diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Suprihatiningrum (2012) menggambarkan media pada dunia pendidikan serta pembelajaran menjadi bahan beserta alat pembawa informasi guna tercapainya tujuan pembelajaran. Risnawati, Amir & Sari (2018) mendifinisikan media pembelajaran merupakan intrumen korespondensi untuk mendistribusikan pesan serta mampu merangsang perasaan, pikiran dan kemampuan peserta didik sehingga mampu mewujudkan proses belajar yang efektif dan efisien. Sehingga dapat diartikan media pembelajaran ialah wadah atau penyambung serta perantara informasi yang diperlukan ketika terjadi kondisi pembelajaran efektif dan efisien.

Meningkatnya perhatian serta penangkapan informasi oleh peserta didik ketika kondisi pembelajaran berlangsung dimungkinkan melalui pemanfaatan media yang kreatif oleh pendidik (Kuswanto, 2020). Hamalik dalam (Arsyad, 2019) menafsirkan penggunaan media pembelajaran mampu membangkitkan rangsangan belajar, motivasi, keinginan serta minat yang baru. Oleh karena itu, pemilahan serta penerapan media pembelajaran harus cermat. Media pembelajaran tidak dinilai atas kecanggihannya, tetapi atas manfaat yang muncul sehingga implementasinya mampu memberikan impak yang maksimal.

Media pembelajaran diperlukan guna menyampaikan pesan, merangsang kemauan serta pikiran sehingga mestimulasi kegiatan belajar mengajar (Diamar et al., 2019). Permasalahan tersebut dapat ditanggulangi, salah satu solusi dari peneliti adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran permainan. Media pembelajaran permainan yang dimaksudkan ialah media belajar sambil bermain, yakni media pembelajaran monopoli. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Wicahyo (2018) tentang pengembangan media monopoli interaktif yang meningkatkan daya tarik, keefektifan serta kondisi belajar yang jauh lebih baik sehingga mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik. Oktaviatna & Fitri (2017) juga melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli, diketahui bahwa kriteria validitas media monopoli sangat valid oleh ahli media sehingga media pembelajaran monopoli sangat layak digunakan.

Media monopoli mampu merubah kondisi belajar menjadi tidak monoton serta mengurangi beban perserta didik dalam belajar, kegiatan belajar sembari bermain dapat menjadikan proses pembelajaran yang dilalui peserta didik menjadi menyenangkan dan akan mampu menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Monopoli berperan sebagai media pembelajaran yang efisien serta efektif dengan memodifikasi sekreatif mungkin komponen permainan menggunakan bahan yang tersedia kemudian menyisipkan materi selaras dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga media monopoli dapat menyuguhkan materi pembelajaran secara menarik serta ringkas dengan kegiatan belajar sembari bermain (Haqiqi & Suprayitno, 2017).

Kegiatan belajar perlu mengikuti perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan yang sangat pesat. Sebesar 73,56% dari 651 SMA di Indonesia telah memperbolehkan smartphone diaplikasikan ketika pembelajaran berlangsung (Sutarsih & Hassyati, 2018). *Mobile learning* menjadi wujud nyata perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran *Mobile learning* termasuk tindakan kreatif dan interaktif untuk meningkatkan rasa bahagia dan antusias peserta didik (Wahyono, 2019). Salah satu pilihan Mobile learning adalah berbasis system android (Kurniawati & Nita, 2018).

Penggunaan sistem android memiliki potensi yang besar dalam pengembangan media pembelajaran. Android tergolong *system* operasi terbuka yang berarti bebas serta gratis sehingga mempermudah pengembang aplikasi (Alhafidz & Haryono, 2018). Media pembelajaran berbasis

©2022 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

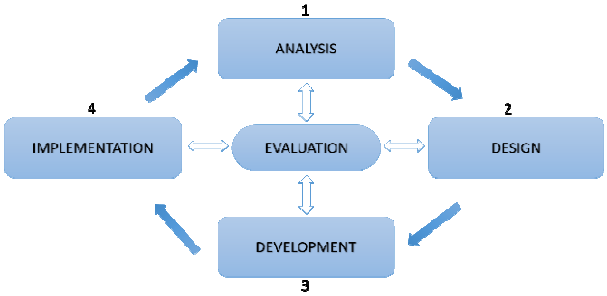
android selain mengikuti berkembangnya ilmu pengetahuan serta teknologi informasi juga dapat mempermudah kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan kebebasan tempat serta waktu dalam pelaksanaannya (Kuswanto, 2019). *Mobile learning* berbasis *system* android dapat membangkitkan respon yang baik bagi peserta didik sehingga mampu mempengaruhi kegiatan pembelajaran (Efendi & Kurniawan, 2021).

Respons menggambarkan tanggapan sikap positif maupun negatif sesudah melakukan kegiatan mengamati menggunakan aktifitas pengindraan (Khariyah, 2019). Sedangkan. Respons peserta didik dapat diukur melalui angket. Menurut Riduwan (2016) angket yakni susunan pertanyaan ditujukan untuk subjek penelitian guna memperoleh data yang diinginkan peneliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik merupakan tanggapan sikap positif maupun negatif mengenai pengalaman nyata yang telah dilakukannya.

Perbedaan media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis media yang sebelumnya berupa media cetak menjadi *Mobile learning* berbasis *system* android, tampilan gambar dan materi didalamnya, sistematika pelaksanaanya, dan metode penelitian yang digunakan. Hal tersebut diharapkan peserta didik dapat termotivasi untuk bersaing. Berlandaskan uraian yang telah dipaparkan, peneliti berupaya melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Fiskal. Pada penelitian ini, fokus tujuan peneliti untuk mendiskripsikan kelayakan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan, mendiskripsikan respons serta mendiskripsikan minat belajar peserta didik terhadap penerapan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Metode *Research and Development* (R&D) banyak digunakan untuk penelitian pengembangan dan validasi produk-produk yang digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan model ADDIE dilakukan karena tahapannya mencerminkan pendekatan yang sistematis guna pengembangan intruksional (Sugihartini & Yudiana, 2018).



Gambar 1. Skema pengembangan Model ADDIE

Pada tahap Analisis (*Analysis*), kegiatan utama pada tahap ini dengan menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dalam tujuan pembelajaran. Peneliti menggali permasalahan yang terjadi di kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. Penggalian masalah ini dimulai dengan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran.

Tahap Perancangan (*Design*) peneliti menentukan komponen serta fungsinya kemudian merancang konsep. Pada tahap ini peneliti melakukan dua proses yaitu pra produksi disini dilakukan penyusunan materi, pemilihan gambar, warna dan tampilan media. Proses kedua yaitu proses

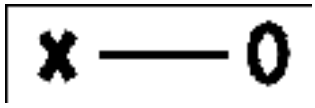
©2022 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

produksi, kegiatan dilakukan dengan menyusun materi, gambar, warna dan tampilan media ke dalam desain dengan bantuan aplikasi Corel draw.

Tahap Pengembangan (*Development*) Pada tahap ini, media akan dikembangkan dengan bantuan aplikasi Unity. Dengan Unity, peneliti dapat melakukan Pembuatan Media Pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) sesuai dengan konsep design yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasar pada hasil rancangan, pada tahapan ini dimulai pembuatan produk selaras dengan struktur model. Tahap ini melibatkan penelaah dan juga validator ahli materi serta ahli media. Validator dalam penelitian ini sama dengan penelaah materi dan media. Setelah mendapat validitas dari validator maka media siap diimplementasikan kepada peserta didik.

Tahap Implementasi (*Implementation*) Peneliti melakukan sosialisasi peraturan dan cara bermain MOLEK (Monopoli Ekonomi) kemudian memberikan angket minat belajar sebelum pebelajaran dilakukan. Implementasi media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) di kelas XI IPA 3 SMA Muhammadiyah 3 Surabaya dilakukan untuk 20 peserta didik. Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (2014) menyatakan bahwa uji coba produk dapat ditujukan pada 20 peserta didik. Pada tahapan ini, peneliti akan melakukan pengukuran minat belajar serta respon peserta didik sesudah media pembelajaran diterapkan.

Pada kegiatan penelitian, peneliti menerapan One-Shot Case Study, caranya ialah memberi perlakuan kepada satu kelompok yang kemudian hasilnya tersebut diobservasi (Sugiyono, 2016). Berikut adalah gambar dari model pembelajaran One-Shot Case Study.



Gambar 2 Model Uji Coba
Sumber: (Riduwan, 2016)

Keterangan:
X: Treatment/perlakuan produk
O: Observasi proses dan hasil

Tahap Evaluasi (Evaluation) peneliti menghitung ketercapaian tujuan pengembangan produk. Setelah tahap implementasi, produk akan menghitung kembali berdasarkan minat belajar peserta didik guna mendapatkan hasil minat belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan MOLEK (Monopoli Ekonomi). Pengumpulan data menggunakan instrument telaah produk, validasi, angket respon, serta angket minat belajar peserta didik. Teknik analisis data telaah menggunakan deskriptif kualitatif, validasi menerapkan skala *Likert*, respons peserta didik menerapkan skala *Guttman,* serta untuk minat belajar menggunakan pertanyaan positif dan negatif. Penelitian menggunakan analisis kulitatif dan kuantitatif (Riduwan, 2016). Analisis kualitatif berdasarkan hasil observasi serta wawancara, selanjutnya analisis kuantitatif berdasarkan angket (Riduwan, 2016). Analisis minat belajar peserta didik berdasarkan angket (Riduwan, 2016).

Hasil Dan Pembahasan

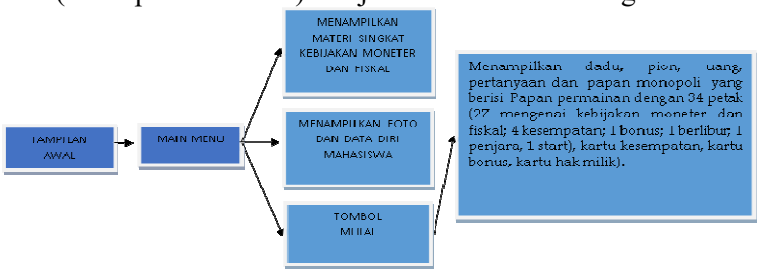
Proses pengembangan media pembelajaran aplikasi MOLEK (Monopoli Ekonomi) berbasis system android dengan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Pada tahap Analisis (*Analysis*) peneliti menggali permasalahan yang terjadi di kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. Bersumber pada observasi yang dilakukan pada analisis awal didapatkan penggunaan media pembelajaran di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya seringkali menggunakan PPT, media sosial dan proses belajar konvensional dalam pembelajaran, Langkah selanjutnya dilakukan analisis peserta didik, bersumber pada observasi yang dilakukan didapatkan

©2022 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

temuan bahwa peserta didik cenderung aktif menggunakan smartphone akan tetapi belum sepenuhnya terjadi penerapan media pembelajaran dalam proses belajar, keadaan finansial menjadi kendala bagi peserta didik ketika melakukan proses belajar menggunakan media pembelajaran dengan paket data antaralain guna browsing materi, video dan latihan soal, kemudian ditemukan pula kesulitan peserta didik dalam memahami materi kebijakan moneter dan fiskal dimana berupa materi hafalan dan hitungan.

Tahap berikutnya adalah tahap Perancangan (*Design*) peneliti menentukan komponen serta fungsinya kemudian merancang konsep. Pada tahap ini peneliti melakukan dua proses yaitu pra produksi disini dilakukan penyusunan materi, pemilihan gambar, warna dan tampilan media. Pada tahap ini peneliti melakukan dua proses yaitu pra produksi disini dilakukan penyusunan materi, pemilihan gambar, warna dan tampilan media. MOLEK (Monopoli Ekonomi) dirancang sesuai materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal serta diberi tampilan yang menarik. Terkandung beberapa komponen pada media pembelajaran MOLEK (monopoli ekonomi) antara lain, papan permainan dengan 34 petak (27 mengenai kebijakan moneter dan fiskal; 4 kesempatan; 1 bonus; 1 berlibur; 1 hukuman, 1 start), kartu kesempatan, kartu bonus, kartu hak milik. Berikut rancangan awal media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) disajikan dalam sebuah bagan.



Gambar 3. Perancangan Awal Media Pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi)

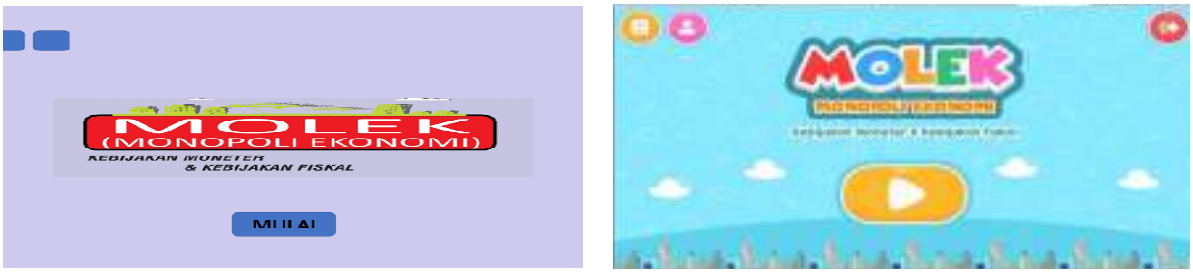
Tahapan selanjutnya yaitu Tahap Pengembangan (Development) Pada tahap ini, media akan dikembangkan dengan bantuan aplikasi Unity. Berikut beberapa tampilan awal dalam media pembelajaran *MOLEK (Monopoli Ekonomi).*

Sebelum Validasi Media	Setelah Validasi Media

Gambar 4. Tampilan Awal Media Pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi)

Sebelum Validasi Media	Setelah Validasi Media

©2022 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Gambar 5. Tampilan Menu Media Pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi)

Sebelum Validasi Media	Setelah Validasi Media

Gambar 6. Tampilan Utama Media Pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi)

Tindakan pengembangan diawali oleh telaah dan validasi ahli materi dan media. Telaah oleh ahli materi diperoleh hasil bahwa materi yang disajikan sudah cukup relevan. Selain itu, diperoleh anjuran untuk memperbaiki materi yang terjadi miskonsepsi, anjuran tersebut kemudian dilakukan agar materi yang disajikan jauh lebih baik serta layak. Validasi oleh ahli materi mendapatkan hasil skor 84%. Berlandaskan hasil yang diperoleh diketahui bahwa materi media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) pada pembelajaran ekonomi materi kebijakan moneter dan fiskal dinyatakan sangat valid. Telaah oleh ahli media diperoleh hasil bahwa media yang disajikan sudah cukup relevan serta baik. Selain itu, diperoleh anjuran untuk memperbaiki pada tata letak petunjuk permainan, anjuran tersebut kemudian dilakukan agar media yang disajikan jauh lebih baik serta layak. Validasi oleh ahli media mendapatkan hasil skor 84%. Berlandaskan hasil yang diperoleh diketahui bahwa media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) pada pembelajaran ekonomi materi kebijakan moneter dan fiskal dinyatakan sangat valid.

Kegiatan dilanjutkan pada uji coba produk ditujukan pada 20 peserta didik kelas XI IPA 3. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan diperoleh data respon serta minat belajar peserta didik. Instrument respon peserta didik menerapkan angket skala *Guttman*. Perolehan analysis data respon peserta didik mendapatkan skor 91,5%, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran MOLEK *(*Monopoli Ekonomi*)* memperoleh respon sangat baik dari peserta didik. Uji normalitas ditujukan guna melihat populasi data berdistribusi normal atau tidak, pada penelitian ini pengujian normalitas menerapkan teknik *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan perolehan berikut:

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas Variabel Minat Belajar Ekonomi

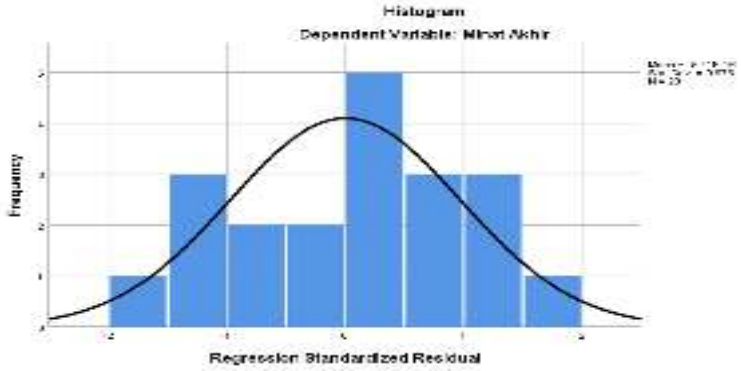
		MINAT AWAL AKHIR
N		20
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.17115713

©2022 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Most Extreme Differences	Absolute	.106
	Positive	.105
	Negative	-.106
Kolmogorov-Smirmov Z		.106
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2022)

Bersumber dari perolehan uji normalitas data menggunakan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirov Test* di tabel 1, menyatakan standar deviasi sebesar 4.171, *Kolmogorov-Smirmov* sebesar 0,106 serta signifikansi sebesar 0.200 (> 0.05) menggunakan taraf kepercayaan 5 %. Jika dirumuskan hipotesis H_1 ialah distribusi normal, dan Ho ialah distribusi tidak normal. Maka H_1 diterima apabila Probabilitas > 0.05 dan H_1 ditolak apabila Probabilitas < 0,05. Pada tabel menyatakan bahwa Signifikansi = Probabilitas = 0,200, artinya bersumber dari perhitungan peluang kesalahan 5 % maka Probabilitas > 0,05 atau 0,200 lebih besar 0,05 (0,200 > 0,05). Jadi H_1 diterima, dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal. Perolehan uji normalitas data varibel minat belajar ekonomi berdistribusi normal dapat diketahui pada kurva berikut:



Gambar 7. Kurva Hasil Uji Normalitas Minat Belajar Ekonomi

Dalam penerapan media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) peneliti menerapkan angket minat belajar dengan kategori skor sebagai berikut:

Tabel 2

Kategori Angket Minat Belajar Awal dan Akhir Peserta Didik

Skor	Kategori Minat Peserta Didik
20≤ x ≥ 32	Tidak Berminat
33≤ x ≥ 44	Kurang Berminat
45≤ x ≥ 56	Cukup Berminat
57≤ x ≥ 68	Berminat
69≤ x ≥ 80	Sangat Berminat

x: Skor yang diperoleh peserta didik

Dalam penelitian yang dilakukan, guna mengukur minat belajar ekonomi data diperoleh menggunakan angket. Peneliti melaksanakan pengambilan data awal dengan miminta peserta didik mengisi angket yang dibagikan sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran MOLEK

(Monopoli Ekonomi) dan melakukan pengambilan data akhir dengan miminta peserta didik mengisi angket sesudah pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) dilakukan. Data rata-rata dan total nilai angket pengambilan data awal dan akhir yang didapatkan peneliti disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3
Total dan Rata-rata Nilai Angket
Pengambilan Data Awal dan Pengambilan Data Akhir Minat Belajar

NO	Pengambilan Data Awal	NO	Pengambilan Data Akhir	Keterangan
1	40	1	53	Naik 13
2	42	2	59	Naik 17
3	40	3	61	Naik 21
4	38	4	60	Naik 23
5	34	5	59	Naik 25
6	40	6	59	Naik 19
7	36	7	56	Naik 20
8	44	8	61	Naik 17
9	36	9	54	Naik 18
10	43	10	59	Naik 16
11	35	11	57	Naik 22
12	36	12	52	Naik 16
13	29	13	47	Naik 18
14	33	14	53	Naik 20
15	34	15	46	Naik 12
16	42	16	62	Naik 20
17	35	17	47	Naik 12
18	33	18	47	Naik 14
19	43	19	51	Naik 8
20	40	20	52	Naik 12
TOTAL	753	TOTAL	1095	Naik
RATA-RATA	37,65	RATA-RATA	54,75	Naik

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2022)

Bersumber pada tabel diketahui jumlah responden yaitu 20 peserta didik serta terdapat perbedaan rata-rata dan total nilai angket minat belajar ekonomi sebelum pembelajaran (pengambilan data awal) dan setelah pembelajaran (pengambilan data akhir) menggunakan media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi). Pada proses pembelajaran awal, peneliti mendidik menggunakan pembelajaran yang biasa diterapkan oleh pendidik menggunakan metode ceramah, selanjutnya peneliti memberikan angket guna mengetahui kondisi awal minat belajar ekonomi, dan diperoleh rata-rata nilainya 37,65 serta total nilai sebesar 753. Pembelajaran dilanjutkan dengan penerapan media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) total nilai 1095 dengan rata-rata nilainya 54,75 serta seluruh peserta didik mengalami kenaikan perolehan angket minat belajar ekonomi. Hal tersebut menunjukkan dengan menggunakan media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) berpengaruh positif terhadap minat belajar Ekonomi peserta didik di kelas XI IPA 3 di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya tahun pelajaran 2021/2022. Kategori untuk menentukan minat belajar Ekonomi kelas XI IPA 3 di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya tahun pelajaran 2021/2022 dapat dilihat melalui table berikut:

©2022 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Pengambilan Data Awal dan Pengambilan Data Akhir
Angket Minat Belajar Ekonomi

No	Skor	Kategori	Pengambilan Data Awal		Pengambilan Data Akhir	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	20≤ x ≥ 32	Tidak Berminat	1	5%	0	0%
2	33≤ x ≥ 44	Kurang Berminat	19	95%	0	0%
3	45≤ x ≥ 56	Cukup Berminat	0	0%	10	50%
4	57≤ x ≥ 68	Berminat	0	100%	10	50%
5	69≤ x ≥ 80	Sangat Berminat	0	0%	0	0%
Jumlah			20	100%	20	100%

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2022)

Bersumber pada table diketahui hasil pengukuran awal minat belajar Ekonomi sebelum menggunakan media pembelajaran MOLEK (Monopoli ekonomi) mendapat skor interval 20≤ x ≥ 32 sebanyak 1 peserta didik dengan presentase 5% dan masuk kategori tidak berminat, kemudian skor interval 33≤ x ≥ 44 sebanyak 19 peserta didik dengan presentase 95% dan masuk kategori kurang berminat. Pada pengukuran akhir minat belajar ekonomi setelah menggunakan media pembelajaran MOLEK (Monopoli ekonomi) mendapat skor interval 45≤ x ≥ 56 sebanyak 10 peserta didik dengan presentase 50% dan masuk kategori cukup berminat, selanjutnya skor interval 57≤ x ≥ 68 sebanyak 10 peserta didik dengan presentase 50% dan masuk kategori berminat.

Berdasarkan hasil pembelajaran yag dilakukan sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi), nilai rata-rata angket kemudian dilakukan analisis menggunakan T-Test. Pengujian hipotesis ini dengan menerapkan Uji Dua Sampel Berpasangan (*Paired Samples T-Test),* guna melihat ada tidaknya keefektifan sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) terhadap minat belajar ekonomi kelas XI IPA 3 SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. Hasil uji hipotesis *Paired Samples T-Test* dapat diketahui pada table berikut:

Tabel 5
Hasil Rata-rata Variabel Minat Belajar Ekonomi
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Minat Awal	37.65	20	4.133	.924
	Minat Akhir	54.75	20	5.280	1.181

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2022)

Berdasarkan table dapat diketahui rata-rata (*mean)* angket minat belajar ekonomi pengambilan data awal sejumlah 37,65, sedangkan pada pengambilan data akhir sejumlah 54,75. Hal yang demikian manggambarkan bahwa perolehan skor mengalami kenaikan dari 37,65 menjadi

54,75 serta menunjukkan penggunaan media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) lebih efektif terhadap minat belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPA 3 di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya tahun pelajaran 2021/2022, selanjutnya hasil uji hipotesis variable minat belajar menggunakan *Paired Sample T-Test* dapat dilihat melalui table berikut:

Tabel 6
Hasil Uji Hipotesis Variabel Minat Belajar Ekonomi

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Minat Awal - Minat Akhir	-17.100	4.266	0.954	-19.097	-15.103	-17.926	19	0.000

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2022)

Berdasarkan rumusan hipotesis:

Ho : Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) tidak efektif terhadap minat belajar Ekonomi peserta didik kelas XI IPA 3 di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya tahun pelajaran 2021/2022.

Ha : Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) lebih efektif terhadap minat belajar Ekonomi peserta didik kelas XI IPA 3 di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya tahun pelajaran 2021/2022.

Kriteria pengujian: Jika t hitung > t table maka Ho diterima dan Ha ditolak kemudian Jika t hitung < t table maka Ho ditolak, dan Ha diterima.

Berdasarkan Signifikasi:

Ho diterima jika signifikasi > 0,05. Serta Ho ditolak jika signifikasi < 0,05.

Pengujian dengan menerapkan uji dua sisi dengan tingkat α = 5% atau 0,05. Bersumber pada table hasil uji hipotesis angket minat belajar ekonomi diketahui nilai *t hitung* sebesar -17.926 dengan *sig* 0.000. table distribusi *t* dicari pada α =5%: 2 = 2,5% dengan derajat kebebasan (df) n-1 atau 20-1 = 19. Perolehan hasil pengujian 2 sisi = 0,025 hasil *t tabel* sejumlah 2.093. Nilai t hitung < t tabel (-17.926 < 2.093) dan signifikasi 0.000 < 0.05, maka dapat diambil kesimpulan Ho ditolak yang berarti Ha diterima, dapat diartikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran MOLEK (Monopoli Ekonomi) lebih efektif terhadap minat belajar Ekonomi peserta didik kelas XI IPA 3 di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya tahun pelajaran 2021/2022.

S**impulan**

Bersumber atas dasar temuan penelitian pengembangan media pembelajaran Molek (Monopoli Ekonomi) Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Fiskal Di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya dinyatakan valid, praktis serta signifikan. Pada penelitian yang telah dilakukan memperlihatkan penggunaan media pembelajaran akan memberikan hasil yang signifikan serta berdampak baik terhadap minat belajar peserta didik. Anjuran peneliti yaitu agar pendidik harus dapat mengkondisikan peserta didik agar tetap kondusif saat menggunakan media pembelajaran serta pendidik harus mampu terus berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang kondusif, baik dan menyenangkan. Penelitian ini dimaksudkan sebagai referensi praktisi pendidikan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

©2022 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Referensi

Alhafidz, M. R. L., & Haryono, A. (2018). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi*. *11*(2), 118–124.

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

Diamar, P., Kuswanto, J., & Okta, J. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII*. *3*(2), 200–206.

Efendi, R., & Kurniawan, R. Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mobile Learning Bersistem Operasi Android*. *9*(1), 82–95.

Haqiqi, N., & Suprayitno. (2017). *Penggunaan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Ekonomi Di Indonesia Dalam Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya*. *5*(3), 1335–1343.

Iqbal, M., Yandari, I. A. V, & Pamungkas, A. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran B-Ruang Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD*. *13*(1), 1–10.

Jafar, A. F., & Mardia, A. (2017). *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*. *5*(1), 19–25.

Khariyah, U. (2019). *Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD /72 MI Lamongan*. *5*(2), 197–204.

Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. *1*(2), 68–75.

Kuswanto, J. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI*. *2*(2), 65–70.

Kuswanto, J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X*. *6*(2), 78–84.

Oktaviatna, D., & Fitri, R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan*. *1*(1), 174–182.

Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaludin, J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik*. *6*(3), 433–440.

Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.

Risnawati, Amir, Z., & Sari, N. (2018). *The Development Of Learning Media Based On Visual , Auditory , And Kinesthetic (VAK) Approach To Facilitate Students ' Mathematical Understanding Ability The Development Of Learning Media Based On Visual , Auditory , And Kinesthetic (VAK) Approach To*. *1028*(012129), 1–8.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.

Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. *2*(2), 1–13.

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). *Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran*. *15*(277–286).

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suprihatiningrum, J. (2012). *Strategi Pembelajaran*. ArRuzz Media.

Sutarsih, T., & Hassyati, A. N. (2018). *Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018*. BPS RI.

Triwiyanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. PT Bumi Aksara.

Wahyono, H. N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. *4*(2), 74–77.

Wicahyo, G. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Perencanaan Pemasaran Kelas X Jurusan Pemasaran SMK Ketintang*. *1*(2), 1–5.

©2022 Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan