

## **PENGARUH PENERAPAN GAMES MONIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII A SMP PGRI KOTA SORONG PADA MATERI OPERASI BILANGAN**

**Wa Ode Rusnia<sup>1</sup>, Zakiyah Anwar<sup>2\*</sup>,  
Nazmi Al-lahmadi<sup>3</sup>, Fauzia Kilian<sup>4</sup>, Wa ode Riski<sup>5</sup>.**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Sorong, Sorong, Indonesia

*\*Corresponding author. Address, Postalcode, City, Country.*

*E-mail:* [rusnia.ode.12@gmail.com](mailto:rusnia.ode.12@gmail.com)<sup>1)</sup>  
[zakiyahanwar@um-sorong.ac.id](mailto:zakiyahanwar@um-sorong.ac.id)<sup>2\*)</sup>  
[nazmiallahmadi31@gmail.com](mailto:nazmiallahmadi31@gmail.com)<sup>3)</sup>  
[kilianfauzia@gmail.com](mailto:kilianfauzia@gmail.com)<sup>4)</sup>  
[waoderiski02@gmail.com](mailto:waoderiski02@gmail.com)<sup>5)</sup>

*Diterima 1, 12, 2023; Disetujui 13, 12, 2023; Dipublikasikan 14, 12, 2023*

### **Abstrak**

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengevaluasi bagaimana dampak penggunaan Games MONIKA terhadap hasil belajar siswa di kelas VII A SMP PGRI Kota Sorong pada materi operasi bilangan. Dalam penelitian ini metode yang dipakai yaitu metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimen, melalui pembentukan satu kelompok pretest-posttest, dan sampelnya adalah 29 siswa kelas VII A. Hasil dari data yang telah ditelaah menggunakan Uji-t Paired Sample (Uji-t 2 Sampel Berpasangan) menunjukkan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa nilainya kurang dari 0,05. Berdasarkan standar pengambilan keputusan, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, mengindikasikan bahwa penerapan permainan MONIKA berpengaruh signifikan terhadap hasil pembelajaran siswa di kelas VII A SMP PGRI Kota Sorong dalam materi operasi bilangan. Hasil penelitian disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Games Monopoli Matematika (MONIKA) berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung bilangan pada siswa kelas VII SMP PGRI Kota Sorong. Dengan ketuntasan belajar siswa sebesar (62,10%) dengan nilai peningkatan hasil belajar sebesar 55,2% dengan motivasi atau minat siswa rata-rata 86,8% yang berada dalam kategori baik.

**Kata kunci:** Hasil Belajar; Games MONIKA.

### **Abstract**

This research aims to evaluate the impact of using the MONIKA game on student learning outcomes in class VII A of SMP PGRI Sorong City in the context of number operations material. This research utilized the pre-experimental method, using a one-group pretest-posttest design, and the sample was made up of 29 students of class VII A. The results of data analysis using the Paired Sample t-test (2 Paired Samples t-test) showed a significance value (Sig.2-tailed) of 0.000, which indicates that the value is less than 0.05. Based on the decision-making criteria, the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected, and the hypothesis alternative ( $H_a$ ) is accepted, indicating that the application of the MONIKA game has a significant effect on student learning outcomes in class VII A of SMP PGRI Sorong City in number operations material. Furthermore, the average value of student learning outcomes before treatment (pretest) was 41.66, while after treatment (posttest), the average weight increased to 73.31. The simple linear regression test results show that R Square is 0.676. Thus, this research verifies that the application of the MONIKA game contributes 67.6% to increasing student learning outcomes in class VII A of SMP PGRI Sorong City regarding number operations material.

The student learning motivation questionnaire strengthened the results, which showed an average motivation percentage of 86.8% of students, which was in the excellent category.

**Keywords:** *Learning outcomes; MONICA Games.*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Komponen utama yang sangat penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul ialah pendidikan. Pengembangan pemikiran yang canggih dan progresif pada individu adalah cara untuk mencapai kesuksesan ini. Terdapat salah satu cara untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia yaitu dengan adanya pendidikan yang memiliki kualitas yang tinggi (Ningrum, 2016). Kualitas pendidikan adalah elemen integral dalam usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, termasuk aspek kepribadian, kemampuan dan keterampilan, dan juga tanggung jawab manusia sebagai warga negara.

Esensi dari pendidikan yang ada di dalam suatu proses pembelajaran, membutuhkan usaha dimana tidak terlepas dari kegiatan proses pembelajaran tersebut dalam meningkatkan suatu kualitas pendidikan. Adanya suatu proses komunikasi timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa, dimana seorang guru disebut sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, proses ini dinamakan pembelajaran (Inah, 2015). Pelaksanaan proses pembelajaran juga selalu memiliki tujuan yang menjadi fokusnya. Tujuan utama dari pembelajaran adalah pencapaian hasil belajar.

Dalam setiap sesi pembelajaran di kelas, guru seharusnya menetapkan tujuan pembelajaran secara jelas sebelum memulai. Keberhasilan pencapaian tujuan tersebut tercermin dalam sejauh mana siswa mencapai pemahaman dan kompetensi setelah mengikuti proses pembelajaran. Pemilihan gaya, metode, media, dan rencana proses pembelajaran yang digunakan, serta kualitas pembelajaran di sekolah, terutama di dalam kelas, sangat penting untuk menentukan hasil belajar siswa. Pemilihan gaya, metode, media, dan rencana pengajaran memiliki potensi untuk meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran di dalam ruangan kelas, terutama pada materi yang dianggap sulit. Namun, dalam praktiknya, terdapat banyak sekolah yang belum memberikan perhatian yang memadai terhadap aspek ini dalam setiap sesi pengajaran. Model, metode, media, dan strategi yang diterapkan seringkali tidak disesuaikan dengan konteks serta kebutuhan sekolah dan karakteristik siswa di dalam kelas.

Hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan selama Praktek Mengajar Lapangan dengan guru matematika dan siswa kelas VII SMP PGRI Kota Sorong pada tahun ajaran 2020/2021, pada tanggal 03 September 2020, terungkap berbagai fakta. Siswa merasa bahwa mata pelajaran matematika dianggap sulit, membosankan, rumit, dan kurang menarik. Mereka cenderung pasif dan minim interaksi selama proses pembelajaran. Penekanan yang terlalu kuat pada peran guru, kurangnya penggunaan media pembelajaran, serta metode ceramah yang dominan dalam menjelaskan materi, semuanya berkontribusi pada sedikitnya minat dan semangat siswa dalam mempelajari matematika. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi terhambat.

Seharusnya, guru memegang peran sebagai fasilitator kreatif yang bertujuan menciptakan atmosfer pembelajaran yang menarik dan penuh dengan kesenangan. Hal ini akan mendorong semangat siswa untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran di ruang kelas, dan dengan begitu, siswa akan ikut terlibat sepenuhnya

dalam pembelajaran (Esi, Purwaningsih Endang, 2016). Dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan penuh dengan kesenangan, guru dapat memanfaatkan gaya, metode, media, dan rencana proses pembelajaran yang kreatif dengan memperhatikan kepribadian siswa di dalam kelas. Mengingat kepribadian siswa yang cenderung memiliki minat dalam bermain, penggunaan media permainan ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam hasil belajar. Terdapat berbagai jenis permainan yang bisa dipakai dalam mendukung minat dan semangat siswa pada proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan menerapkan games MONIKA sebagai sarana pembelajaran di dalam kelas.

MONIKA, yang merupakan singkatan dari Monopoli Matematika, merupakan sebuah permainan yang disesuaikan dengan materi pelajaran matematika yang akan diajarkan. Dalam penerapan games MONIKA, peneliti mengaitkan permainan ini dengan materi dasar kelas VII, yakni operasi bilangan. Konsep bermain games MONIKA hampir mirip dengan permainan Monopoli konvensional. Pada dasarnya, permainan ini memiliki tujuan untuk mengendalikan semua petak yang ada di papan dengan membeli, menyewa, menjual kembali, dan bertukar properti. Namun, dalam konteks MONIKA, permainan ini diarahkan agar siswa dapat lebih memahami materi pelajaran matematika setelah berpartisipasi dalam permainan ini.

Dalam menerapkan games MONIKA sebagai media pembelajaran, peneliti melakukan beberapa modifikasi terhadap desain permainan Monopoli yang konvensional. Sebagai contoh, uang yang digunakan sebagai alat pertukaran dalam permainan diubah agar sesuai dengan konteks pembelajaran matematika yang menjadi fokus penelitian ini. Peneliti juga mengganti dadu dengan ukuran yang lebih besar untuk menggulirkan angka-angka. Selain itu, papan permainan MONIKA dirancang khusus sesuai dengan materi operasi bilangan yang diajarkan. Ukuran papan permainan diperbesar agar sesuai dengan ukuran siswa, sehingga siswa dapat secara aktif berpartisipasi dengan berperan sebagai bidak atau pion dalam permainan ini. Tujuannya adalah agar siswa terlibat secara langsung dalam permainan, yang kemudian akan meningkatkan motivasi maupun minat dan semangat siswa untuk lebih memahami materi pelajaran lalu memiliki efek yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah suatu jenis eksperimen dengan rancangan desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design*, khususnya *The One-Group Pretest-Posttest Design*, dengan desain seperti berikut:



Keterangan:

X = Perlakuan yang diberikan; O = *Pretest/posttest*.

Penelitian yang dilakukan adalah Pengaruh Penerapan Games MONIKA Terhadap Hasil Pemahaman Belajar Siswa Kelas VII A SMP PGRI Kota Sorong Pada Materi Operasi Bilangan, maka desainnya akan menjadi sebagai berikut :

**Tabel 1.**Desain penelitian

O1	X	O2
Pretest untuk mengukur hasil belajar siswa di awal	Penerapan games MONIKA	Posttest untuk mengukur hasil belajar setelah penerapan games MONIKA

Penelitian yang dilakukan ini mencakup semua siswa SMP PGRI Kota Sorong dan siswa kelas VII A yang berjumlah 29 orang yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Pengambilan sampel yang dilakukan yaitu dengan menggunakan teknik Sampling Insidental. Menurut Sugiyono (2018:124), Sampling Insidental adalah metode penentuan sampel yang berdasarkan ketidak sengaja, di mana individu yang terpilih sebagai sampel dipilih secara kebetulan atau tidak sengaja, dan dianggap sebagai sumber data yang sesuai untuk penelitian ini. Lestari (2015:231), juga menyatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, metode pengujian dan non-tes digunakan untuk mengumpulkan data. Penggunaan teknik ini bisa dilakukan sebelum atau sesudah penerapan perlakuan. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan data pretest dan posttest untuk metode pengujian serta kuesioner tertutup untuk metode non-tes dalam proses pengumpulan data.

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang digunakan saat pretes dan posttest serta angket respons mahasiswa yang dikumpulkan setelah pelaksanaan pembelajaran dengan mengaplikasikan Games MONIKA. Analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan inferensial serta uji regresi linier sederhana. Data hasil belajar siswa dikategorikan ketuntasan belajarnya sesuai **Tabel 1.**

**Tabel 1.** Kategori ketuntasan hasil belajar siswa

Rentang Skor	Kategori
70-100	Tuntas
0-69	Tidak Tuntas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan validasi instrumen penelitian melibatkan guru bidang studi yang bersangkutan dan kepala sekolah serta dosen pendidikan matematika yang pakar dibidang instrumen. Data hasil validasi instrumen menunjukkan bahwa rata-rata validasi RPP adalah 94.28, angket 90, dan instrumen tes hasil belajar adalah 95.5 dengan kategori Valid atau dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Data hasil penelitian yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan analisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Data hasil penelitian dapat ditelaah pada **Tabel 2.**

**Tabel 2.** Hasil belajar siswa setelah penerapan Games MONIKA

Rentang Skor	Pretest	Posttest	Kategori
	Frekuensi (%)		
70-100	2 (6,90%)	18 (62,10%)	Tuntas
0-69	27 (93,10%)	11 (37,90)	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata	41,66	73,31	

Hasil telaah data penelitian dapat digambarkan bahwa pada saat pelaksanaan pretest masih terdapat 27 (93,10%) siswa yang memperoleh hasil dibawah KKM atau dinyatakan tidak tuntas dan hanya 2 (6,90%) siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dan dikategorikan tuntas. Kondisi ini tentu saja menunjukkan masih banyak sekali siswa yang belum menguasai materi operasi hitung bilangan. Setelah pelaksana pembelajaran dengan menggunakan Games MONIKA selama empat kali pertemuan dapat dilihat terjadinya peningkatan kemampuan siswa terhadap materi operasi bilangan yang tergambar dari hasil ketuntasan belajar siswa saat posttest yang mengalami peningkatan menjadi 18 (62,10%) dengan nilai peningkatan sebesar 16 siswa atau 55,2%. Data tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penerapan Games MONIKA berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP PGRI Kota Sorong Kelas VIIA.

Hasil analisis statistis inferensial menggunakan uji-t dengan uji-t 2 Sampel berpasangan menunjukkan hasil yang signifikan (Sig. 2-tailed) dengan probabilitas sebesar 0.00, yang artinya kurang dari 0.05. Sehingga dapat diketahui bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak berdasarkan kriteria pengambilan keputusan yang menunjukkan bahwa penerapan Games MONIKA dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa mengenai materi operasi bilangan.

Hasil uji regresi linear sederhana mengungkapkan bahwa R Square menunjukkan hasil perhitungan sebesar 0.676 (67.6%) sehingga dapat disimpulkan bahwa mengaplikasikan Games MONIKA dalam pembelajaran memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa di kelas VII A SMP PGRI Kota Sorong dalam materi operasi bilangan.

Adapun rata-rata hasil angket siswa yang mengukur semangat atau motivasi belajar siswa mencapai diperoleh data sebesar 86.8%, sehingga dapat dikelompokkan dalam kategori baik. Hasil ini mencerminkan tingkat motivasi belajar siswa yang tinggi saat mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan Games MONIKA. Pada awalnya, beberapa siswa mungkin memiliki keengganan untuk tampil aktif, tetapi melalui tahap perlakuan atau penerapan Game MONIKA, mereka menjadi lebih berani dan aktif dalam belajar sambil bermain, serta tidak ragu untuk menjawab pertanyaan di setiap kotak yang ingin mereka kuasai. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan Games MONIKA memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Selaras dengan hasil analisis data secara deskriptif dan inferensial disimpulkan bahwa penerapan Games MONIKA (Monopili Matematika) berpengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa SMP PGRI Kota Sorong materi operasi hitung bilangan. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Oktaviani, (2020), Puspitasari, (2021), Yuniar, (2022). yang menyatakan bahwa pelaksana pembelajaran dengan berbantuan media MONIKA signifikan dalam meningkatkan minat dan nilai kognitif atau hasil belajar materi keliling dan luas bangun datar dan direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Games Monopoli Matematika (MONIKA) berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung bilangan pada siswa kelas VII SMP PGRI Kota Sorong. Dengan ketuntasan belajar siswa sebesar (62,10%) dengan nilai peningkatan hasil belajar 55,2%.

Saran yang peneliti berikan kepada peneliti lain agar dapat menerapkan pembelajaran dengan Games Monika dalam operasi hitung bilangan atau pada materi lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bloom, B. (2009). Taksonomi Tujuan Pendidikan Menurut Bloom. 1–19.
- Esi, Purwaningsih Endang, O. (2016). Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dan Motivator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas Xi Smk. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(10), 1–14.
- Fitri, M., Sibuea, L., & Handayani, M. (2019). Availableonlineat [www.jurnal.una.ac.id/indeks/jmp](http://www.jurnal.una.ac.id/indeks/jmp) Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Monopoli Matematika ( Monotika )
- Hanafy, M. S. (2018). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*.  
<https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Haqi, L., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Walisongo, N. (2015). Pengaruh komunikasi antara guru dengan siswa terhadap motivasi belajar siswa kelas v.
- Inah, E. N. (2015). Peran Komunikasi dalam Interaksi Guru dan Siswa. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 150–167. Retrieved from <http://ejournal.iainkendari.ac.id/altadib/article/view/416/401>
- Irwan. (2017). Pengembangan media permainan (game) monopoli pada pembelajaran fisika materi besaran dan satuan pada tingkat sekolah menengah pertama (smp).
- Jamilah, F. K. N. (2015). Pengaruh penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran akuntansi terhadap hasil belajar (studi eksperimen pada siswa kelas x akuntansi 2 smk negeri 11 bandung tahun 2013/2014 pada standar kompetensi memproses entri jurnal). *Jurnal pendidikan akuntansi & keuangan*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.17509/jpak.v3i1.15431>
- Kambey, E.S. & Tombokan, J (2012). Landasan Pendidikan dan Pembelajaran. Manado : Program Paascasarjana Universitas Negeri Manado
- Lestari, K.E. & Yudhanegara M.R. (2018). Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertai dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis). Karawang : Revika Aditama
- Mulianingsih. (2014). Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar akuntansi siswa di kelas xii ips sma negeri 4 depok.
- Ningrum, E. (2016). Pengembangan Sumber Daya Manusia Bidang Pendidikan. *Jurnal Geografi Gea*, 9(1). <https://doi.org/10.17509/gea.v9i1.1681>
- Oktaviani, S. A., Noviati, M. C., Novitasari, S. I., Ramadhanti, D. A., & Leonard, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Materi Vektor. *Journal of Instructional Development Research*, 1(2), 59-74.
- Puspitasari, M. (2021, December). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Monopoli Matematika (MONIKA) Terhadap Kemampuan Menghitung Keliling Dan Luas Bangun Datar. *KEMAMPUAN MENGHITUNG KELILING DAN LUAS BANGUN DATA*. In *Prosiding University Research Colloquium* (pp. 1000-1012).
- Pradipta, D. arief, Vitantari, ciptianingsari ayu, & Umah, U. (2013). Pengembangan Game Edukatif Monolita Sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP
- Sagala, S (2012). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung : Alfabeta Bandung

- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung : Alfabeta Bandung
- Suprijono, A (2014). Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM). Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Suryono, Hariyanto (2011). Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Yuniar, S., & Arisetyawan, A. (2022). Modification of Banten Cultural Ethnomathematics Monopoly Game Using the ADDIE Model on Flat Shape Material in Grade IV Elementary School. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 1(2), 151-164.