

Pengaruh *Game-based learning* Berbantu Media Monopoli terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis

The Impact of Monopoly-Assisted Game-Based Learning on Students' Achievement in Business Economics

Ika Prihantini^{1*}, Fruri Stevani¹, Sujiran²

¹ Department of Economics Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

² Department of Mathematics Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: ikaprihantini13@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 15-Apr. 2025

Revised: 21-Apr. 2025

Accepted: 23-Apr.2025

Keywords:

*Game-based learning Model,
Monopoly Media, Business
Economics Learning
Achievement*

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model *Game-based learning* yang dikombinasikan dengan media permainan monopoli terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis di kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Cepu. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan *desain one group pretest-posttest*. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Perbedaan ini menandakan bahwa pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan model *Game-based learning* terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta mendorong terjadinya kolaborasi antar siswa. Selain memperkuat pemahaman materi pelajaran, pendekatan ini juga menumbuhkan keterampilan kerja sama dan komunikasi antar siswa. Oleh karena itu, model ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk menciptakan kelas yang lebih aktif dan dinamis serta mendukung peningkatan hasil belajar secara berkelanjutan.

This study aims to test the effect of implementing the Game-based learning model integrated with Monopoly game media on improving student learning achievement in the Business Economics subject of class X Accounting 3 at SMK Negeri 1 Cepu. The research approach used is quantitative, with a one-group pretest-posttest design. The analysis results indicate a significant improvement in students' learning outcomes before and after the implementation of the learning model. This difference suggests that the applied approach has a positive impact on students' academic achievement. Thus, the Game-based learning model is proven to be able to significantly improve student learning achievement. Game-based learning fosters a more enjoyable and interactive classroom environment while encouraging collaboration between students. In addition to improving conceptual understanding, this approach also fosters teamwork and communication skills. As a result, this model is recommended as an innovative teaching strategy to create a more active and dynamic classroom atmosphere that effectively supports continuous improvement in learning outcomes.

Journal Of Perspektif is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



How to Cite:

Prihantini, I., Stevani, F., & Sujiran, S. (2025). The Impact of Monopoly-Assisted Game-Based Learning on Students' Achievement in Business Economics. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 16(1), 57–65. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16\(1\).22006](https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16(1).22006)

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan berjalan seiring dengan semakin kompleksnya cara berpikir manusia, yang mendorong perlunya analisis mendalam terhadap berbagai permasalahan. Dinamika ini melahirkan berbagai teori baru yang memperkaya khazanah pendidikan dan menjadi pilar terpenting untuk mencetak sumber daya manusia untuk berkompetisi di kancah global (Stevani, 2016). Menurut Rahman, (2022) Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewariskan nilai-nilai budaya, pengetahuan, dan kearifan lokal dari generasi terdahulu kepada generasi mendatang. Berlandaskan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, (2019) Pendidikan nasional adalah sistem pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, serta berlandaskan pada nilai-nilai agama dan kearifan budaya bangsa. Tujuannya adalah untuk membentuk generasi yang tidak hanya menjunjung tinggi warisan budaya dan spiritual, tetapi juga memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan sosial dan tantangan global yang terus berkembang. Perubahan sosial yang terjadi begitu cepat, ditambah dengan kemajuan teknologi dan globalisasi, menuntut sistem pendidikan agar terus berinovasi, menyesuaikan diri, dan berkembang ke arah yang lebih adaptif, kreatif, serta mampu menciptakan generasi pembelajar yang tangguh dan siap menghadapi tantangan global yang terus bergerak dinamis dari waktu ke waktu.

Kendati demikian, dunia pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan yang cukup berat, salah satunya adalah rendahnya prestasi akademik siswa. Prestasi akademik merupakan cerminan seberapa baik siswa memahami materi pembelajaran dan menunjukkan kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam berbagai konteks kehidupan nyata (Yusnaldi, 2023). Menurut Fradani, (2024) Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi tingkat partisipasi siswa, semakin besar pula peluang untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan bermakna. Pembelajaran yang bermakna tidak hanya sekadar pencapaian nilai tinggi, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan sosial yang akan berguna bagi kehidupan siswa di masa depan.

Berangkat dari permasalahan tersebut dibutuhkan suatu pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif. Salah satu model yang efektif diterapkan adalah *Game-based learning*. Menurut Rahayu, (2024) Model pembelajaran *game-based learning* adalah pendekatan instruksional yang melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas berbasis permainan, sehingga mampu membantu pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih optimal dan menyenangkan. Juga kegiatan dalam model *Game-Based Learning* dilakukan dalam ruang dan waktu yang telah ditentukan, namun memiliki aturan yang lentur dan bisa disesuaikan, baik untuk keperluan pembelajaran formal maupun di luar konteks kelas (Sinaga dkk., 2024). Model *game-based learning* ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, serta mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi melalui mekanisme permainan yang mendidik dan menyatu dengan materi pelajaran. Dalam hal ini Penerapan model pembelajaran *game-based learning* membutuhkan alat bantu media pembelajaran yang menarik dan mampu membuat siswa lebih aktif di dalam pembelajaran, alat bantu tersebut dapat berupa media pembelajaran monopoli. Menurut Ardhani (2021), Permainan monopoli adalah jenis permainan edukatif yang melibatkan beberapa pemain dan dirancang khusus untuk membantu penguasaan *materi* pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Dalam konteks pembelajaran, permainan *ini* telah disesuaikan menjadi media yang interaktif dan menyenangkan. Monopoli berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah sekaligus meningkatkan ketertarikan mereka terhadap kegiatan pembelajaran. Cindy pada Permatasari, (2024) juga mengatakan bahwa media monopoli merupakan alat pembelajaran yang efektif karena dapat memodifikasi elemen-elemen permainan monopoli menjadi sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan pendekatan ini, materi yang hendak disampaikan kepada siswa dapat disesuaikan dan diintegrasikan ke pada permainan, hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Model *game-based learning* dengan media tradisional yang dimodifikasi, yakni permainan monopoli. Inovasi ini tidak hanya menyentuh aspek kognitif siswa, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial melalui pengalaman bermain yang sarat nilai edukatif. Penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran memungkinkan materi pelajaran disampaikan dengan cara yang lebih kontekstual dan dekat dengan dunia nyata, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep ekonomi secara teoritis, tetapi juga dapat mempraktikkannya melalui simulasi yang menyenangkan. Kombinasi ini menjadikan model pembelajaran lebih fleksibel, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini yang terbiasa dengan pendekatan visual, interaktif, dan kolaboratif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan solusi atas rendahnya prestasi belajar, tetapi juga menghadirkan pendekatan pedagogis yang segar dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Hal ini merangsang kemampuan berpikir kritis, mendorong kerja sama antar siswa, serta memungkinkan mereka menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh melalui pengalaman bermain yang edukatif, menyenangkan, dan aplikatif dalam konteks materi pelajaran. Melihat permasalahan yang telah diuraikan, penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang “PENGARUH *GAME-BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA MONOPOLI TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI BISNIS”.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang berlandaskan pada paradigma positivistik, yaitu pandangan filosofis yang menekankan pada prinsip-prinsip ilmiah, logistik, keterukuran, dan tujuan. Pendekatan ini umum digunakan karena mengandalkan data numerik yang dapat dijelaskan secara statistik dan diamati secara empiris (Sugiyono, 2020). Oleh karena itu, metode ini disebut juga dengan metode ilmiah. Dalam penelitian ini, teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji hipotesis, dan uji linearitas yang dianalisis dengan bantuan perangkat lunak. Sementara itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis. Pertama, instrumen tes yang berfungsi untuk mengukur pemahaman mahasiswa terhadap materi Ekonomi Bisnis melalui 20 soal pilihan ganda, yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test* untuk mengidentifikasi peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah perlakuan. Kedua, metode dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa bukti-bukti penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Dokumentasi ini meliputi berbagai data penting, seperti identitas siswa, perangkat pembelajaran berupa modul dan RPP, serta rekaman visual berupa foto dan video aktivitas kelas selama penerapan model pembelajaran berbasis game berbasis monopoli media. Teknik ini menjamin keabsahan dan akuntabilitas data yang digunakan dalam analisis penelitian. Sampel pada penelitian ini yaitu X Akuntansi 3 di SMK Negeri 1 Cepu dengan menggunakan *cluster randm sampling*. Pemilihan sampel ini didasarkan pada permasalahan kompleks terkait prestasi belajar di SMK Negeri 1 Cepu khususnya mata pelajaran ekonomi bisnis. Dari populasi sebanyak 3 kelas dengan jumlah 106 siswa dilakukan pengacakan untuk menentukan satu cluster sebagai sampel, dan dari hasil pengacakan tersebut menunjukkan bahwa kelas X Akuntansi 3 yang terdiri dari 35 siswa terpilih sebagai sampel penelitian. Selanjutnya, pada analisis data yang dilakukan, penelitian ini menggunakan teknik analisis yang telah disesuaikan dengan jenis dan data penelitian dengan langkah-langkah yang meliputi pengorganisasian data, penghitungan statistic, serta penarikan kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh.

HASIL PENELITIAN

Data hasil penelitian diperoleh melalui instrumen berupa tes yang diberikan kepada peserta didik kelas X Akuntansi 3 dengan jumlah responden sebanyak 35 orang. Selanjutnya, instrumen tersebut dianalisis melalui dua tahap pengujian, yaitu pengujian validitas dan reliabilitas. Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan software statistik untuk memastikan kelayakan dan konsistensi alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Uji Validitas

Setiap butir pertanyaan dianalisis validitasnya menggunakan perangkat lunak untuk sistem operasi Windows. Analisis ini dilakukan berdasarkan rumus validitas isi terhadap 20 butir soal yang disusun. Suatu item dinyatakan valid dan layak digunakan apabila nilai koefisien korelasi (r) $> 0,3$. Sebaliknya, jika nilai r berada di bawah angka tersebut, maka soal dianggap tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam proses evaluasi. Nilai r tersebut dapat ditemukan pada kolom Corrected Item-Total Correlation dalam output berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Uji Validitas

	Corrected Item-Total Correlation	R Tabel	Interprestasi
SOAL1	0.382	0,33	Valid
SOAL2	0.355	0,33	Valid
SOAL3	0.382	0,33	Valid
SOAL4	0.382	0,33	Valid
SOAL5	0.490	0,33	Valid
SOAL6	0.443	0,33	Valid
SOAL7	0.443	0,33	Valid
SOAL8	0.507	0,33	Valid
SOAL9	0.502	0,33	Valid
SOAL10	0.490	0,33	Valid
SOAL11	0.507	0,33	Valid
SOAL12	0.355	0,33	Valid
SOAL13	0.458	0,33	Valid
SOAL14	0.502	0,33	Valid
SOAL15	0.382	0,33	Valid
SOAL16	0.443	0,33	Valid
SOAL17	0.502	0,33	Valid
SOAL18	0.443	0,33	Valid
SOAL19	0.490	0,33	Valid
SOAL20	0.505	0,33	Valid

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa seluruh 20 butir soal yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi syarat validitas dan dinyatakan sesuai serta layak untuk dijadikan sebagai instrumen pengukuran.

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai sejauh mana suatu tes mampu memberikan hasil yang konsisten dalam mengukur variabel yang sama secara berulang. Dalam penelitian ini, 20 butir soal dianalisis menggunakan rumus Kuder-Richardson 20 (KR-20). Selain itu, uji reliabilitas juga diperkuat dengan bantuan perangkat lunak Rincian hasil dari analisis reliabilitas tersebut disajikan pada tabel 1.2 berikut:

Tabel 1. 2 Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.650	20

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 1.2, nilai Cronbach's Alpha berada dalam rentang 0,61–0,80, yang menunjukkan kategori reliabilitas tinggi. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dinyatakan memiliki konsistensi internal yang baik dan cukup reliabel.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode Chi-Square dengan bantuan perangkat lunak pada sistem operasi Windows. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa data yang digunakan telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis. Sebelum penerapan model pembelajaran *Game-based learning*, data yang diperoleh dari siswa terlebih dahulu diuji tingkat normalitasnya. Pengujian ini mencakup dua kelompok data, yaitu hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji normalitas dengan pendekatan *Chi-Square* disajikan dalam bentuk tabel 1.3 berikut:

Tabel 1. 3 Hasil Uji Normalitas

Test Statistics		
	PRETEST	POSTEST
Chi-Square	9.200 ^a	8.371 ^b
Df	12	5
Asymp. Sig.	.686	.137

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa pada uji *pre-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,686 dengan nilai chi-square sebesar 9,200. Sedangkan pada uji *post-test*, nilai *chi-square* yang diperoleh adalah 8,371 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,137. Berdasarkan nilai *Asymp.Sig* yang tercantum, hasil tersebut termasuk dalam kategori signifikan karena nilainya berada di atas ambang batas 0,05 atau 5%. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa data dari *pre-test dan post-test* yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal.

2. Uji Linearitas

Pengujian linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang bersifat linier antara variabel independen (prediktor) dengan variabel dependen. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak setelah seluruh data dihitung. Hasil dari uji ini disajikan dan dijelaskan pada Tabel 1.4 berikut:

Tabel 1. 4 Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
POSTEST *	Between Groups	(Combined)	1067.976	12	88.998	4.003	.002
PRETEST		Linearity	727.229	1	727.229	32.707	.000
		Deviation from Linearity	340.747	11	30.977	1.393	.244
	Within Groups		489.167	22	22.235		
	Total		1557.143	34			

Berdasarkan hasil analisis ANOVA yang ditampilkan pada tabel 4.11, diperoleh temuan bahwa terdapat hubungan linier yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi pada uji linearitas sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa perubahan skor *pre-test* secara signifikan berkorelasi dengan hasil *post-test*. Sementara itu, hasil uji deviasi dari linearitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,244 ($p > 0,05$), yang menandakan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut bersifat linier secara meyakinkan.

Selanjutnya, hasil uji perbedaan antar kelompok (*between groups*) memperlihatkan nilai F sebesar 4,003 dengan tingkat signifikansi 0,002. Hal ini memperkuat bahwa terdapat hubungan yang nyata dan linier antara *pre-test* dan *post-test*. Nilai p sebesar $0,002 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan signifikan skor *post-test* yang dipengaruhi oleh nilai *pre-test*. Untuk variasi dalam kelompok (*within groups*), diperoleh nilai jumlah kuadrat sebesar 289,167 dengan derajat kebebasan (df) 22 dan nilai rata-rata kuadrat sebesar 22,235, yang menyatakan bahwa kontribusi nilai *pre-test* terhadap *post-test* tetap dominan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa skor *pre-test* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil *post-test*. Artinya, semakin tinggi skor *pre-test*, maka kecenderungan peningkatan skor *post-test* juga meningkat secara linier dan konsisten.

3. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini memanfaatkan analisis uji-t untuk mengevaluasi pengaruh penerapan model pembelajaran *Game-based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X Akuntansi 3 di SMKN 1 Cepu. Penggunaan uji-t dipilih karena metode ini mampu mengidentifikasi adanya perbedaan signifikan berdasarkan nilai signifikansi yang dihasilkan.

- a. Jika $p > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *game-based learning* tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

- b. Jika $p < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Adapun hasil dari ada tidak signifikansinya dapat dilihat pada tabel 1.5 sebagai berikut:

Tabel 1. 5 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test								
		Paired Differences						T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
Pair					Lower	Upper				
1	Pretest - Posttest	36.571	12.705	2.148	40.936	32.207	17.029	34	.000	

Tabel 1.5 menampilkan hasil analisis hipotesis menggunakan metode Paired Samples Test yang bertujuan untuk membandingkan skor *pre-test* dan *post-test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa rata-rata selisih antara kedua tes tersebut adalah sebesar 36,571 dengan standar deviasi 12,705 serta standar error rata-rata sebesar 2,148. Rentang kepercayaan 95% untuk rata-rata perbedaan berkisar antara 32,207 hingga 40,936. Nilai t hitung yang diperoleh adalah 17,029 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 34 dan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi berada di bawah 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, perlakuan atau intervensi yang diberikan sebelum dan sesudah tes terbukti memberikan dampak yang bermakna.

Dari temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game-based learning* yang didukung oleh media monopoli memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, di mana mereka lebih terdorong untuk berinteraksi, memahami isi materi secara mendalam, serta menjalin kerja sama yang baik dengan rekan sekelas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas X Akuntansi 3 SMKN 1 Cepu, ditemukan bahwa prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi Bisnis mengalami penurunan. Fenomena ini diduga disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pengajaran, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya motivasi belajar siswa. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi monoton, tidak interaktif, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini tentu berdampak pada efektivitas pembelajaran yang rendah dan prestasi belajar siswa yang menurun.

Sebagai solusi, peneliti mengimplementasikan model pembelajaran *Game-based learning* yang dipadukan dengan media permainan monopoli. Pendekatan ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, serta kerja sama tim, sambil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penerapan model ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di kelas tersebut. *Game-based learning* memiliki keunggulan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, mempercepat pemahaman materi, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Game-based learning terbukti meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Melalui aktivitas permainan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran secara lebih aktif, baik secara individu maupun kelompok. Mereka berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang ada dalam permainan monopoli. Dukungan media pembelajaran yang menarik membantu guru menghadirkan pembelajaran yang dinamis dan tidak monoton. Ansori, D. & Fathir, (2024) menegaskan bahwa elemen kompetisi dalam permainan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk memahami materi. Hal ini diperkuat oleh Yanti dan Yhasmin dalam jurnal Wulandari, A.S. & Safitri, (2024) yang menyatakan bahwa tantangan dalam permainan dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan bekerja sama.

Kedua, model ini mempercepat pemahaman materi karena siswa diajak untuk mengkaji konsep secara langsung melalui aktivitas bermain. Pendekatan ini memungkinkan siswa berpikir kritis dan menyusun strategi pembelajaran yang efektif. Utami, (2024) menyatakan bahwa *Game-based learning* memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman secara mendalam melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal serupa juga dikemukakan oleh Wulandari, A.S. & Safitri, (2024), yang menyebutkan bahwa integrasi unsur permainan mempercepat internalisasi konsep-konsep penting, seperti ekonomi dan strategi bisnis.

Ketiga, model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangun kerja sama. Siswa merasa lebih rileks dan antusias mengikuti pembelajaran karena tidak terbebani oleh suasana formal. Menurut Lestari, I.K., (2021), pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, dan bekerja sama secara efektif. Nisa, K., (2025) juga menyatakan bahwa unsur permainan dapat mengurangi stres dalam belajar, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Umpan balik langsung yang diberikan dalam permainan turut meningkatkan kesadaran siswa akan pencapaian mereka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan sampel kelas X Akuntansi 3 dari populasi 106 siswa SMKN 1 Cepu. Sampel terdiri dari 35 siswa yang menjadi subjek dalam desain penelitian pre-test dan post-test. Penelitian dilaksanakan antara bulan Maret hingga Juni 2025, dengan teknik pengumpulan data melalui tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 24 dengan metode uji paired sample t-test. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 17,209 lebih besar dari t tabel sebesar 2,032 (df = 34), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Game-based learning* berbantu media monopoli terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawati, (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, seperti yang ditunjukkan dalam mata pelajaran PPKn di SMAN 1 Malang. Selanjutnya, penelitian oleh Cahyaningrum, (2023) juga mendukung temuan ini, menyatakan bahwa penerapan model *Game-based learning* dalam bentuk monopoli digital meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran. Hal senada ditemukan dalam studi Noviyanti (2018), menyimpulkan bahwa model ini mampu meningkatkan tingkat ketuntasan belajar siswa secara signifikan dalam mata pelajaran Ekonomi. Dengan demikian, konsistensi hasil dari berbagai penelitian tersebut menguatkan bukti bahwa integrasi media permainan seperti monopoli dalam model *Game-Based Learning* tidak hanya relevan diterapkan pada berbagai mata pelajaran, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi media permainan dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Keterlibatan ini memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi serta hasil belajar yang dicapai. Model *Game-Based Learning* dengan bantuan media monopoli terbukti tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat interaksi antar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan inovatif seperti ini layak dijadikan alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat menjadi solusi efektif atas rendahnya prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, D. & Fathir, A. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X DI SEKOLAH MA MIFTAHUL ULUM BETTET PAMEKASAN*. 06(4), 1–11.
- Ardhani, D. A. dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>

- Cahyaningrum, Y. dkk. (2023). Implementasi Game Based Learning (GBL) Monopoli Digital (MonDig) dalam pembelajaran mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 70. <https://doi.org/10.29210/30032935000>
- Fradani, A. C. (2024). Eksperimentasi Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Sugihwaras Bojonegoro. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10812–10821. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11792>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Lestari, I.K., D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Nisa,K., dkk. (2025). EFEKTIVITAS GAME BASED LEARNING SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH ALIYAH PERGURUAN MU ' ALLIMAT CUKIR PENDAHULUAN Frasa " metode pembelajaran " menggambarkan strategi atau taktik yang digunakan guru atau instruktur untuk m. 02(01), 236–245. <https://doi.org/10.33752/mjsi.v2i01.7700>
- Noviyanti, V. G. (2018). PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA Gladis. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 91–102.
- Permatasari, I. dkk. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KELAS V SEKOLAH DASAR Pendahuluan Pendidikan bertujuan untuk Indonesia manusia yang berakhlak potensi peserta didik agar menjadi tercapai untuk jawab setiap sehingga jenjang 2020) Media pembelajaran adalah penting. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(April), 479–492. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3019>
- Rahayu, W. A. dkk. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53.
- Rahman, A. dkk. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Sinaga dkk. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024 / 2025 dan bercanda dengan siswa lain di jam pelajaran . Kurangnya minat sis. *Jurnal Pendidikan Kristen Dan Katolik*, 2(4), 201–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/tritunggal.v2i4.708>
- Stevani, F. (2016). Pengaruh Intelligence Quotient Dan Emosional Quotient Terhadap Prestasi Belajar Mata Matakuliah Pengantar Akuntansi I Mahasiswa Semester III Program Studi Pendidikan Ekonomi Ikip PGRI Bojonegoro Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 3(2), 20–30.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (2nd ed.). Alfabeta, Bandung.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003. (2019). *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003. Siste Pendidikan Nasional*, 159–170. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>
- Utami, R. A. dkk. (2024). Penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal of*

Education, 4(2), 344–352. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Wulandari, A.S. & Safitri, S. (2024). PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MATERI SEJARAH BANDUNG LAUTAN API DI KELAS XI. *JIPSOS*, 2(1), 34–41.

Yusnaldi, E. dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Kesiapan Menulis Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 292–303. <https://doi.org/10.33369/jip.8.2.292-303>