



## **Analisis Pemahaman Konsep dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi melalui Monopoli Pasar Modal**

**Nur Fadlilah Kamilah<sup>1</sup>, Nadia Mulia Putri<sup>2</sup>, Yemima Wiji Lestari<sup>3</sup>, Bagus Shandy Narmaditya<sup>4</sup>**

**Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang  
Email: nur.fadlilah.2304316@students.um.ac.id**

---

### **A B S T R A C T**

---

This study analyzes students' conceptual understanding and engagement in economics learning through the "Capital Market Monopoly" game. This study employs a descriptive method with a qualitative approach, conducted among 10th-grade students in the Economics class at SMAN 4 Malang. Data were collected through direct observation, semi-structured interviews with four students selected purposively based on their level of engagement and one economics teacher, as well as documentation. Data validity was ensured through source triangulation, and data analysis referred to the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study reveal two main findings. First, students' conceptual understanding of capital market material improved significantly after participating in the lesson; for example, students were able to explain basic concepts such as stocks, bonds, dividends, risk, and investment transaction mechanisms in their own words. Second, student engagement during the learning process was very high, encompassing three dimensions simultaneously: behavioral, emotional, and cognitive engagement. This was reflected in spontaneous group discussions, emotional responses that encouraged strategic decision-making, and critical thinking skills demonstrated in investment simulations. This study concludes that Monopoly of the Capital Market effectively transforms passive, teacher-centered economics learning into active, engaging, and meaningful learning, while simultaneously contributing to the improvement of students' capital market financial literacy starting from the high school level.

**Keywords:** innovative learning media, active learning, economics learning

---

### **A B S T R A K**

---

Penelitian ini menganalisis pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi melalui media Monopoli Pasar Modal. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan pada siswa kelas X-KL SMAN 4 Malang. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara semi terstruktur kepada empat siswa yang dipilih secara purposive berdasarkan tingkat keterlibatan dan satu guru mata pelajaran ekonomi, serta dokumentasi. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, dan analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan dua temuan utama. Pertama, pemahaman konsep siswa terhadap materi pasar modal meningkat secara signifikan setelah mengikuti pembelajaran, seperti siswa mampu menjelaskan konsep-konsep dasar seperti saham, obligasi, dividen, risiko, dan mekanisme transaksi investasi dengan bahasa mereka sendiri. Kedua, keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung sangat tinggi, mencakup tiga dimensi sekaligus, yaitu behavioral, emotional, dan cognitive engagement, yang tercermin dari diskusi kelompok yang berlangsung spontan, respons emosional yang mendorong pengambilan keputusan strategis, serta kemampuan berpikir kritis dalam simulasi investasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Monopoli Pasar Modal efektif mengubah pembelajaran ekonomi yang pasif dan berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna, sekaligus berkontribusi pada peningkatan literasi keuangan pasar modal siswa sejak jenjang sekolah menengah.



---

**Kata Kunci:** media pembelajaran inovatif, pembelajaran aktif, pembelajaran ekonomi

---

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan terus mengalami perubahan dengan berbagai inovasi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini dilakukan karena proses pembelajaran ekonomi di sekolah masih sering menghadapi masalah, terutama pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang sering dianggap teoritis, penuh istilah, dan jauh dari pengalaman nyata siswa sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi belajar di kelas. Kondisi tersebut membuat banyak siswa hanya menghafal materi tanpa benar-benar memahami konsep dasar seperti investasi, pasar modal, risiko, dan keuntungan. Menurut penelitian Nadeem & Oroszlanyova (2023) mengenai game-based learning, penggunaan pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif selama proses belajar mengajar. Hasil penelitian Silfia et al. (2025) menunjukkan bahwa game-based learning efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, penelitian menurut Ramadhan et al. (2026) menemukan bahwa media monopoli berbasis game-based learning mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta suasana kelas yang lebih interaktif. Penelitian – penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan dapat menjadi alternatif untuk metode ceramah yang cenderung pasif. Oleh karena itu, analisis terhadap pemahaman konsep dan keterlibatan siswa melalui Monopoli Pasar Modal dapat dilakukan untuk mengetahui seberapa baik media tersebut mampu mendukung pembelajaran ekonomi yang lebih aktif, menarik, dan optimal.

Pemahaman terhadap konsep dan keterlibatan aktif siswa menjadi aspek yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran ekonomi di sekolah karena keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan dari kemampuan menghafal materi, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam memahami materi serta partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Dalam pembelajaran ekonomi, siswa diharapkan mampu untuk memahami berbagai konsep seperti kebutuhan, kelangkaan, pasar, inflasi, hingga investasi yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Jika siswa hanya menerima materi secara pasif tanpa memahami materi pembelajaran, maka pengetahuan yang diperoleh cenderung mudah dilupakan dan sulit diterapkan. Hal ini didukung oleh penelitian Fitra Jaya (2023), bahwa kemampuan literasi siswa sangat dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan siswa dalam belajar, interaksi di kelas, dan pemahaman mendalam terhadap materi. Selain itu, penelitian menurut Hulu (2022), menyimpulkan bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ekonomi sering terjadi ketika siswa kurang aktif dan hanya sebatas mencatat materi tanpa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi membutuhkan siswa yang aktif bertanya, berdiskusi, dan menghubungkan teori dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu, pemahaman konsep dan keterlibatan siswa tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran ekonomi, karena keduanya merupakan factor penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Penggunaan media inovatif dalam pembelajaran ekonomi, seperti Monopoli Pasar Modal sangat diperlukan dibandingkan metode pembelajaran biasa. Karena materi ekonomi sering kali berisi konsep abstrak, perhitungan, serta istilah-istilah yang sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui ceramah dan pencatatan. Metode pembelajaran konvensional cenderung memposisikan guru sebagai pusat informasi sehingga siswa menjadi pasif, kurang tertarik, dan cepat merasa bosan selama proses belajar. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi ekonomi seperti investasi, pasar modal, permintaan, penawaran, dan



lembaga keuangan menjadi kurang optimal. Hal ini didukung oleh penelitian menurut Soriano-sánchez et al. (2026), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran ceramah yang bersifat satu arah. Selain itu, penelitian menurut H. Jayanti & Buddiyanto (2022) menemukan bahwa media permainan monopoli juga efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Karena siswa dapat mengalami secara langsung situasi belajar yang menyerupai kondisi nyata, sehingga materi lebih mudah dipahami. Media inovatif seperti Monopoli Pasar Modal mendorong siswa untuk belajar sambil bermain, melakukan simulasi transaksi, mengambil keputusan, dan memahami risiko investasi secara sederhana. Dengan demikian, pembelajaran ekonomi membutuhkan media inovatif untuk mengubah proses belajar yang pasif menjadi aktif, meningkatkan minat siswa, serta membantu pemahaman konsep secara lebih nyata.

Monopoli Pasar Modal dapat menjadi media yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep ekonomi sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Lew & Saville (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan melalui Monopoli mampu mengajarkan prinsip-prinsip ekonomi, keuangan, dan investasi secara lebih menarik serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Karena media monopoli pasar modal menggabungkan unsur permainan, simulasi, dan pembelajaran kontekstual, sehingga siswa tidak hanya menerima teori, tetapi juga berperan aktif dalam aktivitas jual beli aset, pengelolaan modal, pengambilan keputusan investasi, serta memahami risiko dan keuntungan seperti pada situasi ekonomi nyata. Dengan pengalaman langsung tersebut, membuat konsep ekonomi yang awalnya abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini didukung oleh penelitian Yuliastuti (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media monopoli edukatif dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa karena pembelajaran berlangsung secara interaktif serta menumbuhkan rasa ingin tahu. Selain itu, penelitian Menurut Putri dan Jayantika (2023), menemukan bahwa metode game-based learning dapat meningkatkan motivasi belajar, kerja sama tim, kemampuan berpikir kritis, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Monopoli Pasar Modal juga mendorong siswa untuk berdiskusi, menyusun strategi, dan belajar dari pengalaman bermain, sehingga keterlibatan emosional dan intelektual siswa menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa.

Artikel ini berfokus pada penelitian yang tidak hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi juga memahami konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi melalui Monopoli Pasar Modal. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas efektivitas media permainan dalam meningkatkan nilai belajar, motivasi, atau minat belajar secara umum, sedangkan penelitian yang mendalami bagaimana siswa memahami konsep ekonomi sekaligus menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran masih terbatas. Penelitian menurut Prihantini, I., Stevani, F., & Sujiran, S. (2021) menemukan bahwa media monopoli ekonomi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekonomi, namun fokus penelitian masih pada aspek kognitif hasil tes. Sejalan dengan itu, penelitian Handarini et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli berdampak positif pada motivasi belajar siswa, dimana motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control. Penelitian lain pada jurnal pendidikan ekonomi juga menyatakan bahwa game edukasi mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Namun, belum banyak yang meneliti keterhubungan antara keterlibatan siswa dengan kedalaman pemahaman konsep selama proses belajar. Selain itu, topik pasar modal masih jarang dijadikan konteks media permainan pembelajaran di sekolah, padahal tingkat literasi keuangan untuk sektor pasar



modal menempati posisi paling rendah dibandingkan sektor keuangan lainnya, yaitu hanya sebesar 4,4 persen menurut Otoritas Jasa Keuangan (2017). Oleh karena itu, orisinalitas artikel ini terletak pada penggabungan analisis pemahaman konsep, keterlibatan siswa, dan penggunaan Monopoli Pasar Modal sebagai media pembelajaran ekonomi yang belum banyak diteliti secara mendalam dalam penelitian sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis pemahaman konsep ekonomi dan keterlibatan siswa melalui penggunaan media monopoli pasar modal dalam pembelajaran ekonomi. Pertanyaan penelitian yang diangkat mencakup: (1) bagaimana tingkat pemahaman konsep siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut, (2) bagaimana keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan (3) sejauh mana media Monopoli Pasar Modal mendukung pembelajaran ekonomi yang aktif dan bermakna. Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa analisis terhadap pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi melalui Monopoli Pasar Modal sangat diperlukan. Pembelajaran ekonomi membutuhkan cara belajar yang lebih menarik, aktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Model pembelajaran yang masih berpusat pada guru sering membuat siswa cepat bosan dan kurang terlibat selama proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan media inovatif yang mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Monopoli Pasar Modal dapat menjadi salah satu alternatif karena menggabungkan permainan dengan materi ekonomi, sehingga siswa dapat belajar sambil berpraktik secara langsung. Melalui media ini, siswa diharapkan lebih mudah memahami konsep ekonomi, khususnya mengenai pasar modal, serta lebih aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran ekonomi agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada upaya memahami secara mendalam pemahaman konsep serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi melalui penggunaan media Monopoli Pasar Modal. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti dapat menggambarkan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas sekaligus memperoleh pemahaman mengenai pengalaman belajar siswa selama kegiatan berlangsung.

Penelitian dilakukan pada siswa kelas X-Kolaborasi SMAN 4 Malang yang berjumlah 36 orang. SMAN 4 Malang dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini telah menerapkan pembelajaran ekonomi yang mendukung penggunaan media inovatif serta memiliki karakteristik siswa yang heterogen dalam hal tingkat keterlibatan belajar. Selain itu, sekolah ini memberikan akses yang memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran ekonomi menggunakan media Monopoli Pasar Modal. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan adanya variasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran ekonomi. Informan dalam penelitian ini terdiri atas empat siswa dan satu guru ekonomi yang dipilih untuk memberikan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran serta tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran. Siswa dipilih untuk mewakili variasi tingkat keterlibatan, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, dan kurang aktif selama proses pembelajaran. Sementara itu, guru dipilih karena berperan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran serta memiliki pemahaman terhadap penggunaan media Monopoli Pasar Modal.

Media yang digunakan berupa Monopoli Pasar Modal, yaitu permainan papan yang dikembangkan dari monopoli konvensional dengan menyesuaikan isi permainan pada materi pasar modal. Setiap petak berisi aktivitas yang berkaitan dengan investasi, seperti



pembelian saham, pembagian dividen, kartu peluang, dan pertanyaan yang berkaitan dengan konsep ekonomi. Penggunaan media ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih nyata melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Data penelitian diperoleh dari data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumentasi selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara semi terstruktur dilakukan kepada siswa dan guru untuk memperoleh informasi mengenai pemahaman konsep siswa serta pengalaman mereka selama menggunakan media. Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan hasil kerja siswa.

Fokus penelitian diarahkan pada dua aspek utama, yaitu pemahaman konsep dan keterlibatan siswa. Pemahaman konsep dilihat dari kemampuan siswa mengenali istilah dasar pasar modal, menjelaskan mekanisme transaksi sederhana, serta mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Sementara itu, keterlibatan siswa diamati melalui keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Lembar observasi disusun dalam bentuk tabel yang memuat indikator keterlibatan siswa, meliputi aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Setiap indikator dilengkapi dengan deskripsi aktivitas yang diamati, seperti keaktifan dalam diskusi, respons terhadap pembelajaran, serta kemampuan dalam memahami dan mengaitkan konsep.

Sementara itu, pedoman wawancara disusun dalam bentuk daftar pertanyaan terbuka yang bersifat fleksibel. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mencakup pemahaman siswa terhadap materi pasar modal, pengalaman selama mengikuti pembelajaran menggunakan media Monopoli Pasar Modal, serta tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Tahap persiapan meliputi penyusunan instrumen serta penyiapan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan media Monopoli Pasar Modal dalam pembelajaran kelompok sambil mengumpulkan data penelitian. Tahap terakhir dilakukan dengan menganalisis data yang telah diperoleh untuk mengetahui pemahaman konsep dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan menyederhanakan data hasil observasi dan wawancara. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi untuk memudahkan pemahaman. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola dan hubungan yang ditemukan dalam data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Monopoli Pasar Modal merupakan media pembelajaran berbentuk papan permainan yang dikembangkan dengan menyesuaikan permainan monopoli ke dalam materi pasar modal. Dalam permainan tersebut, pemain tidak hanya memindahkan pion pada papan permainan, tetapi juga dihadapkan pada situasi yang menuntut pengambilan keputusan terkait pembelian saham, penerimaan dividen, dan pengelolaan dana.

### **1) Pengembangan dan Deskripsi Media Monopoli Pasar Modal**

#### **a. Proses Pengembangan dan Validasi Media**

Media Monopoli Pasar Modal dikembangkan oleh tim peneliti yang terdiri dari tiga orang, yaitu Nur Fadlilah Kamilah, Nadia Mulia Putri, dan Yemima Wiji Lestari. Pengembangan ini merupakan Upaya inovasi media pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi pasar modal. Tujuan pembuatan media



pembelajaran ini Adalah untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran, yaitu kecenderungan siswa besikap pasif atau tidak aktif dalam pembelajaran, dan kesulitan siswa memahami konsep-konsep abstrak seperti investasi dan pasar modal.

Konsep dasar media dirancang dengan mengadaptasi permainan Monopoli konvensional ke dalam konteks pasar modal Indonesia. Mekanisme jual beli properti pada monopoli biasa diubah menjadi mekanisme investasi saham, sehingga setiap kotak pada papan permainan menunjukkan nama-nama saham yang ada di Indonesia. Proses pengembangan berlangsung melalui tiga tahapan, yaitu penyusunan konsep dan desain awal beserta seluruh komponen media, pemilihan materi untuk kartu soal agar sesuai dengan capaian pembelajaran ekonomi pada materi pasar modal di SMA, dan validasi media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Validasi dilakukan oleh tiga pihak, yaitu guru pamong mata pelajaran ekonomi SMAN 4 Malang yakni Pinky Fernanda Carolina, S.Pd., dan dua guru mata Pelajaran ekonomi SMAN 4 Malang yakni Teguh Pramono, S.E., dan Mirna Shofa Hesti, S.Pd. Proses validasi mencakup dua aspek, yaitu kelayakan isi materi yang meliputi kesesuaian konten dengan materi pasar modal kelas X serta kebenaran konsep ekonomi dalam kartu soal dan kartu permainan, dan kelayakan media yang meliputi kesesuaian desain, keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian mekanisme permainan dengan tujuan pembelajaran. Guru pamong memberikan masukan tentang kesesuaian Tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa, sementara dua guru ekonomi lainnya memeberi masukan berupa kedalaman kosep, materi yang dibahas lebih menonjol saham saja, serta konsistensi antara tujuan dan mekanisme permainan. Setelah melakukan revisi berdasarkan masukan ketiga validator, media dinyatakan layak untuk diimplementasikan.

#### b. **Komponen Fisik Media Monopoli Pasar Modal**

Media Monopoli Pasar Modal yang dikembangkan terdiri dari sepuluh komponen fisik dalam satu paket pembelajaran. Setiap komponen dirancang dengan fungsi khusus yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal, sebagaimana tercantum dalam tabel berikut.

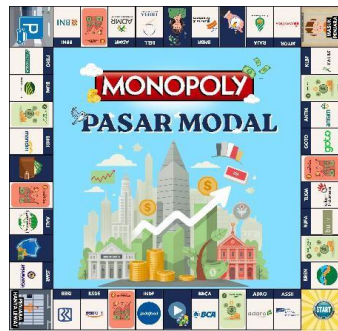
**Tabel 1. Komponen Fisik Media Monopoli Pasar Modal**

No	Komponen	Fungsi dalam Pembelajara
1	Papan Monopoli Pasar Modal	Media utama permainan, setiap kotak menunjukkan instrumen saham atau situasi pasar modal tertentu
2	Uang permainan (rupiah)	Alat transaksi simulasi untuk melatih pengelolaan modal dan konsekuensi keuangan dari Keputusan investasi
3	Pion pemain	Penanda posisi masing-masing kelompok di atas papan permainan
4	2 buah dadu	Menentukan jumlah langkah per giliran
5	Kartu dana umum	Berisi kejadian ekonomi sehari-hari yang berdampak kecil, memberikan bonus atau pengeluaran rutin kepada pemain
6	Kartu kesempatan	Berisi kejadian tak terduga yang berdampak besar, menunjukkan fluktuasi pasar dan kondisi ekonomi yang



		tidak terduga
7	Kartu sertifikat kepemilikan saham	Bukti kepemilikan investasi, memuat harga beli, harga jual, dan besaran pajak/denda jika pemain lain singgah
8	Kartu soal	Berisi pertanyaan tentang materi pasar modal
9	Rumah monopoli	Penanda bahwa kotak saham telah diinvestasikan
10	Buku panduan	Panduan resmi aturan, petunjuk, tujuan, dan sanksi permainan bagi seluruh peserta

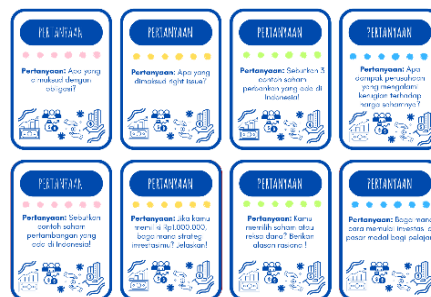
Sumber: Buku Panduan Monopoli Pasar Modal, dikembangkan oleh tim peneliti (2026)



Gambar 1. Papan Permainan Monopoli pasar Modal



Gambar 2. Kartu Kesempatan dan Dana Umum



Gambar 3. Kartu Soal



#### Gambar 4. Kartu Sertifikat kepemilikan saham

### 2) Tahapan Persiapan dan Pelaksanaan Pembelajaran

Implementasi media Monopoli Pasar Modal dalam pembelajaran ekonomi dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap diskusi akhir.

**Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran**

Tahap	Kegiatan
Persiapan	Penataan kelas, pembagian kelompok, penjelasan aturan, pembagian modal awal, penentuan urutan bermain
Pelaksanaan Permainan	Simulasi investasi: pelemparan dadu, pembelian saham, menjawab kartu soal, kartu dana umum, kartu kesempatan, mekanisme penjara
Diskusi	Diskusi pengalaman bermain, penguatan konsep ekonomi, dan menghubungkan simulasi dengan realitas pasar modal

Sumber: Hasil observasi dan dokumentasi pelaksanaan pembelajaran, diolah peneliti (2026)

#### a. Tahap Persiapan

Secara rinci, langkah-langkah yang dilakukan saat persiapan adalah: (1) peneliti menyiapkan seluruh komponen fisik media dan memastikan tidak ada yang kurang atau rusak; (2) peneliti menata ruang kelas dalam formasi kelompok agar diskusi antarsiswa dapat berlangsung efektif; (3) guru membagi siswa menjadi empat kelompok dengan komposisi yang relatif seimbang; (4) guru menjelaskan aturan dan petunjuk permainan secara rinci kepada seluruh siswa berdasarkan Buku Panduan, mencakup mekanisme sistem pasar modal, fungsi masing-masing kartu, kotak-kotak khusus (START, Penjara, Tempat Istirahat), sistem penentuan pemenang, dan sanksi permainan; (5) setiap kelompok memilih perwakilan untuk hompimpa yang akan menentukan urutan bermain sekaligus memilih pion; dan (6) peneliti membagikan modal awal berupa uang permainan dalam jumlah yang sama kepada seluruh kelompok sebagai bentuk modal investasi awal.

#### b. Tahap Pelaksanaan Permainan

Setelah persiapan selesai, permainan dimulai dengan seluruh pion ditempatkan di kotak START (Mulai Investasi) dan berlangsung searah jarum jam. Pada setiap giliran, perwakilan kelompok melempar dadu dan memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh. Posisi pion menentukan jenis interaksi yang terjadi, dengan lima kemungkinan situasi pembelajaran.

Situasi pertama, pion berhenti di kotak saham yang belum dimiliki siapa pun. Kelompok dapat memilih untuk berinvestasi dengan membeli kotak tersebut menggunakan uang permainan. Jika dilakukan, kelompok mendapatkan Kartu



Sertifikat Kepemilikan Saham dan memasang Rumah Monopoli sebagai penanda kepemilikan.

Situasi kedua, pion berhenti di kotak saham milik kelompok lain. Pada situasi ini proses pembelajaran yang paling kaya berlangsung: kelompok yang singgah wajib menjawab pertanyaan dari Kartu Soal yang diajukan pemilik kotak. Jika dijawab benar, kelompok tersebut terbebas dari denda—sebuah mekanisme yang mengintegrasikan evaluasi pemahaman langsung ke dalam alur permainan. Jika salah, denda dikenakan sesuai nilai pajak dalam Kartu Sertifikat.

Situasi ketiga, pion berhenti di kotak Dana Umum. Pemain mengambil satu Kartu Dana Umum dan mengikuti instruksinya. Kartu ini berisi kejadian ekonomi sehari-hari berdampak kecil, seperti mendapat bonus atau menanggung pengeluaran rutin.

Situasi keempat, pion berhenti di kotak Kesempatan. Pemain mengambil satu Kartu Kesempatan yang memuat kejadian tak terduga dengan dampak lebih besar, baik keuntungan maupun kerugian signifikan.

Situasi kelima, pion berhenti di kotak Penjara. Pemain tidak dapat bergerak selama satu giliran. Untuk keluar lebih awal, pemain dapat menjawab soal dari Kartu Soal atau membayar denda, hal ini mengintegrasikan pemahaman materi ke dalam dinamika permainan.

Sistem sanksi yang berlaku selama permainan untuk menjaga ketertiban dan kejujuran adalah pemain yang tidak menjawab soal dikenakan denda, pemain yang melanggar aturan kehilangan satu giliran, dan pemain yang tidak siap saat gilirannya akan dilewati. Di akhir sesi, pemenang ditentukan berdasarkan dua kriteria, yaitu total uang terbanyak, dan jumlah investasi yang dimiliki. Penentuan pemenang berdasarkan dua kriteria ini mengajarkan bahwa keberhasilan investasi tidak hanya ditentukan oleh keberuntungan, melainkan juga oleh pengetahuan, strategi, dan kemampuan mengambil keputusan yang tepat.

### c. Tahap Diskusi Akhir

Setelah permainan selesai, guru memimpin diskusi selama kurang lebih 10–15 menit. Siswa diajak menghubungkan pengalaman bermain dengan konsep-konsep ekonomi yang relevan melalui pertanyaan reflektif, misalnya strategi investasi apa yang paling efektif dan mengapa, konsep ekonomi mana yang paling terasa nyata selama permainan, serta bagaimana pengalaman bermain dapat dikaitkan dengan kondisi pasar modal yang sesungguhnya. Sesi ini merupakan bagian yang tidak dapat dilewatkan karena menjadi jembatan antara pengalaman bermain dan pendalaman konsep.

## 3) Pemahaman Konsep Siswa terhadap Materi Pasar Modal

Pemahaman konsep siswa dianalisis melalui tiga indikator utama, yaitu: (a) penguasaan istilah dan konsep dasar pasar modal, (b) pemahaman mekanisme transaksi dan pengambilan Keputusan investasi, serta (c) kemampuan menghubungkan konsep dan situasi nyata. Ketiga indikator ini diperkuat oleh data wawancara sebelum dan sesudah implementasi, observasi langsung, serta catatan lapangan.

**Tabel 3. Ringkasan Pemahaman Konsep Siswa Berdasarkan Indikator**

Indikator	S1/KSV (Sangat Aktif)	S2/FNA (Sangat Aktif)	S3/AND (Cukup Aktif)	S4/SAPS (Kurang Aktif)



<b>Penguasaan istilah dan konsep dasar pasar modal</b>	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Cukup
<b>Pemahaman mekanisme transaksi dan Keputusan investasi</b>	Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Cukup
<b>Koneksi konsep dengan kehidupan nyata</b>	Sangat Baik	Sangat Baik	Cukup	Cukup

Sumber: Hasil wawancara dan observasi, diolah peneliti (2026)

#### a. Penguasaan Istilah dan Konsep Dasar Pasar Modal

Sebelum pembelajaran berlangsung, sebagian besar informan mengaku memiliki pengetahuan yang sangat terbatas tentang pasar modal. S3 dan S4 sama sekali tidak pernah membahas investasi di lingkungan keluarga maupun pertemanan. S1 mengaku pernah mendengar istilah investasi dari beberapa orang di sekitarnya, namun pada waktu itu belum memahaminya. Hanya S2 yang memiliki pemahaman awal lebih luas karena berasal dari keluarga berlatar belakang akuntansi, ekonomi, dan bisnis, serta pernah diajak berdiskusi tentang investasi saham. Ketika ditanya tentang kata “saham”, jawaban keempat informan masih sangat umum yaitu S1 menjelaskannya dengan surat kepemilikan perusahaan, S2 dengan investasi jangka panjang dan cara cepat kaya, S3 dengan investasi secara umum, dan S4 hanya menjawab “uang”.

Setelah mengikuti pembelajaran, pemahaman konsep seluruh informan meningkat secara nyata. Ketika diminta menjelaskan perbedaan menabung di bank dan investasi di pasar modal, keempat informan dapat menjawab dengan bahasa mereka sendiri. S1 menjelaskan: “Menurut saya kalau di bank dananya itu tetap, kalau di investasi itu bisa aja lebih besar kalau gak ada kerugiannya. Terus jangkanya itu lebih Panjang, jadi hasilnya bisa aja lebih besar di investasi.” S2 menjelaskan lebih kritis: “Kalau investasi itu melipatkandakan uang di kemudian harinya. Karena kalau menabung itu cuma menyimpan uang itu aja. Tapi kalau investasi itu kita bisa melipatkan uang itu terus-menerus.” S3 memahami bahwa uang di investasi bisa berkembang lebih dari dua kali lipat, sementara S4 menyebutkan bahwa menabung tidak menambah uang sedangkan investasi bisa menambahnya. Meskipun S4 menjawabnya masih sederhana, pemahaman tersebut sudah lebih baik dari kondisi awal yang hanya menjelaskan saham dengan “uang” tanpa pemahaman konseptual lebih lanjut.

Temuan ini sesuai dengan pandangan bahwa game-based learning tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa, menambah motivasi, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang kompleks. Pengalaman langsung dalam simulasi permainan memungkinkan siswa membangun gambaran tentang konsep investasi yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dijelaskan. (Ruiz et al., 2024). Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme Vygotsky (1978) yang menegaskan bahwa pemahaman berkembang paling optimal ketika individu secara aktif terlibat dalam pengalaman bermakna, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Terdapat satu catatan penting, di mana S1 mengakui bahwa beberapa istilah teknis dalam dunia investasi masih belum sepenuhnya dipahami setelah bermain. S1



menyebutkan: “Ada beberapa istilah yang nggak paham. Kan biasanya di dunia investasi ada istilah sulit gitu, atau ada istilah yang masih belum familiar.” Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Monopoli Pasar Modal efektif meningkatkan pemahaman konseptual dasar, tapi masih membutuhkan pendalaman pembelajaran untuk istilah-istilah yang lebih spesifik.

**b. Pemahaman Mekanisme Transaksi dan Pengambilan Keputusan Investasi**

Pada aspek ini, perbedaan pemahaman antara informan terlihat sangat jelas. Ketika ditanya tentang faktor yang memengaruhi perubahan harga saham selama permainan, S1 menjawab bahwa faktor penentu adalah harga dan kondisi perusahaan. S2 memberikan jawaban yang lebih mendalam: "Menurut saya, informasi tentang background perusahaan tersebut, terutama harus diperhatikan di bagian keuangan perusahaannya. Dan yang penting itu saya punya tabungan dana darurat. Jadi ketika saham anjlok saya masih memiliki dana, karena saham gak terus melulu naik-naik, bisa anjlok. Jadi kita harus punya backing-an dana." Respons S2 ini sangat menarik perhatian karena secara spontan merumuskan konsep emergency fund (dana darurat) dan manajemen risiko, yaitu dua prinsip literasi keuangan yang sangat aplikatif sebagai hasil dari pengalaman bermain. S3 menjawab perlu melihat apakah saham tersebut "bagus atau jelek", sementara S4 menyatakan tidak tahu.

Dalam membedakan risiko antara saham dan obligasi, S1 mampu menjelaskan bahwa obligasi memiliki risiko lebih kecil dibandingkan saham. S2 menjelaskan lebih kompleks: "Risiko saham obligasi itu resikonya gede. Tapi juga kita bayar asuransinya kan juga gede ya ke orangnya. Jadi kalau mau main saham obligasi itu juga harus mengerti background perusahaannya. Terus kita harus mikir spend mau berapa di situ, kita harus mikir juga risiko kita nanti di situ berapa. Biar bisa ada plan gitu lah ke depannya ketika rugi." S3 hanya memahami risiko sebatas kerugian saat saham anjlok, sementara S4 mengungkapkan bahwa saham bisa naik dan turun tanpa penjelasan lebih lanjut. Perbedaan jawaban ini mempertegas bahwa dari penelitian pengembangan board game edukatif bertema investasi yang menunjukkan bahwa permainan membantu siswa memahami konsep investasi, strategi bisnis, dan mekanisme pasar saham dengan cara yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan keuangan. Perbedaan kedalaman pemahaman informan mencerminkan bahwa siswa yang lebih aktif bereksperimen dengan strategi cenderung membangun pemahaman yang lebih kaya dan aplikatif. (Andianto. MM et al., 2025). Hal ini relevan dengan perspektif experiential learning Kolb (1984), yang menyatakan bahwa siklus belajar paling efektif terjadi ketika peserta didik mengalami, merefleksikan, mengonseptualisasikan, dan mengaplikasikan secara berputar.

**c. Kemampuan Menghubungkan Konsep dengan Situasi Nyata**

Indikator tertinggi secara kognitif yang merepresentasikan level C4 (analisis) hingga C5 (evaluasi) dalam Taksonomi Bloom adalah kemampuan siswa mengaitkan konsep pasar modal dengan pengalaman nyata di luar permainan. S1 merefleksikan bahwa pengalaman bermain membantunya memahami cara kerja investasi secara nyata: "Waktu belajarnya kemarin itu yang praktek permainan monopoli pasar modal. Jadi itu bisa kayak tau praktek langsungnya investasi." S2 memberikan refleksi yang lebih mendalam: "Kalau bagi saya, ketika saya melakukan praktik langsung seperti permainan kemarin lalu saya juga diberikan



kartu pertanyaan dan saya menjawabnya. Saya jadi lebih mengingat jawaban saya apa dan pertanyaannya seperti apa. Jadi nanti ketika ada ujian soal-soalnya muncul seperti itu, saya jadi ingat 'oh saya pernah jawab seperti ini.' Jadi jawabannya lebih masuk dan lebih efektif daripada sekadar menghafal."

Pernyataan S2 tersebut menggambarkan keunggulan pembelajaran berbasis permainan dibandingkan metode menghafal, yaitu pengalaman yang bermakna menciptakan memori yang lebih kuat dan lebih mudah mengingat kembali. S3 mulai memahami bahwa investasi memiliki konsekuensi nyata meskipun penjelasannya masih terbatas, sedangkan S4 mengungkapkan pemahaman baru bahwa investasi bisa mengembangkan uang, sesuatu yang tidak diketahuinya sebelum pembelajaran. Temuan ini memperkuat argumen bahwa bermain monopoli secara reguler mendorong pelatihan berkelanjutan yang berlangsung tanpa disadari (*unconscious continuous training*), di mana peserta secara alami mempelajari konsep pengelolaan uang, perumusan strategi, dan pengambilan risiko dalam lingkungan yang terasa menyenangkan. (Danish, 2025).

#### 4) Keterlibatan Siswa selama Proses Pembelajaran

Keterlibatan siswa dianalisis berdasarkan tiga dimensi yang saling melengkapi: *behavioral engagement* (keterlibatan perilaku), *emotional engagement* (keterlibatan emosional), dan *cognitive engagement* (keterlibatan kognitif). (Fredricks et al., 2004). Ketiga dimensi ini dilakukan melalui empat aspek observasi dan wawancara.

**Tabel 4. Ringkasan Keterlibatan Siswa selama Pembelajaran Berdasarkan Dimensi dan Aspek**

Dimensi	Aspek Keterlibatan	Temuan Observasi	Kategori
<i>Behavioral</i>	Antusiasme dan partisipasi aktif	Seluruh siswa aktif terlibat sepanjang sesi, tidak ada siswa yang pasif.	Sangat Tinggi
<i>Behavioral</i>	Interaksi dan diskusi kelompok	Diskusi spontan terjadi secara alami, terapat perdebatan, negosiasi, dan kerja sama berkesan	Tinggi
<i>Emotional</i>	Respon afektif selama permainan	Siswa mengalami rangkaian emosi dari antusias, tegang, senang, hingga frustrasi secara produktif	Tinggi
<i>Cognitive</i>	Berpikir kritis dan <i>productive struggle</i>	Siswa berpikir keras tentang strategi, beberapa mampu mengungkapkan logika keputusan investasi	Tinggi

##### a. Behavioral Engagement: Antusiasme, Partisipasi, dan Dinamika Kelompok

Berdasarkan observasi langsung, seluruh siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak tahap pengenalan aturan permainan. Kondisi ini sangat berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional, di mana biasanya terdapat beberapa siswa yang terlihat pasif, mengantuk, atau tidak memperhatikan. Tetapi selama penggunaan Monopoli Pasar Modal, seluruh siswa terlibat dalam dinamika permainan tanpa perlu dorongan tambahan dari guru. Catatan lapangan mencatat suasana kelas yang hidup dan kondusif, siswa aktif bergerak, berdiskusi, dan bereaksi dengan antusias saat mendapatkan keuntungan maupun menghadapi kerugian dalam simulasi. Ketika diminta untuk membandingkan tingkat aktivitas



mereka antara pembelajaran biasa dengan saat bermain monopoli, seluruh informan sepakat bahwa keterlibatan mereka jauh lebih tinggi. S1 menyatakan: "Saat monopoli itu soalnya dia bisa seru gitu dan nyata pembelajarannya, bisa praktek langsung." S2 menguraikan: "Permainan monopoli itu lebih efektif bu, karena jadi kayak kita bisa praktik secara langsung. Selain itu juga lebih enjoy aja gitu, lebih enggak tegang. Kayak seru banget, karena materinya jadi gampang diingat gitu loh. Karena kayak jawabnya itu gantian-gantian, dengan beberapa kartu dana umum dan kesempatan yang sudah disediakan. Jadi lebih gampang dalam memahami materi." S3 menambahkan: "Lebih efektif saat bermain monopoli, saya lebih asik, terus kelasnya lebih aktif jadi semuanya ikut bermain." Bahkan S4 yang awalnya dikategorikan kurang aktif pun menyatakan: "Lebih aktif monopoli karena seru."

Dari sisi interaksi kelompok, observasi mencatat bahwa diskusi pengambilan keputusan terjadi secara spontan dan alami tanpa instruksi langsung dari guru. Seluruh informan mengonfirmasi adanya interaksi sosial yang bermakna selama permainan. S1 menyatakan lebih banyak berdiskusi bersama kelompok, S2 mengungkapkan: "Kalau saya sih kemarin itu lebih banyak untuk berdiskusi bersama, tentang kapan saya harus berinvestasi atau kapan saya harus menyimpan saham." S3 aktif memberikan saran untuk membeli saham kepada anggota kelompoknya. Menariknya, S4 yang semula dikategorikan kurang aktif justru menyatakan banyak membuat keputusan sendiri, sebuah indikasi bahwa suasana permainan mendorongnya untuk lebih berinisiatif dibandingkan dalam pembelajaran konvensional. Terdapat juga momen interaksi sosial yang nyata. S2 menceritakan: "Ada, ibu, ketika anak-anak bisa menjawab pertanyaan dan terhindar dari pembayaran denda, dan teman-teman kayak bilang 'udah-udah-udah' gitu. Jadi kayak memancing kita untuk bersaing dan excited kapan saya mendapat pertanyaan, jadi seru gitu." S3 menyebut terjadi perdebatan produktif dengan seorang rekan (inisial F) yang justru membuatnya semakin bersemangat. Temuan ini sesuai dengan kajian sistematis yang menegaskan bahwa permainan papan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berbagi gagasan, dan membangun pengetahuan melalui pendekatan reflektif, sekaligus terbukti meningkatkan keterampilan investigasi dan pengambilan keputusan. (Othman et al., 2025). Fenomena ini mengindikasikan bahwa konteks permainan berhasil menciptakan suasana psikologis yang lebih aman (psychologically safe) bagi siswa untuk mengekspresikan pemikiran mereka, sehingga kecemasan belajar yang biasanya menghambat partisipasi di kelas dapat berkurang.

#### **b. Emotional Engagement: Respons Afektif yang Mendorong Pembelajaran Bermakna**

Seluruh informan menggambarkan rangkaian emosi yang kaya dan dinamis selama mengikuti permainan dari perasaan tegang di awal, antusias di tengah, hingga campuran senang dan frustrasi yang berganti tergantung posisi dalam permainan. S2 menceritakan pengalamannya: "Waktu awal main itu perasaannya agak deg-degan. Karena kan kita gak ngerti cara mainnya gimana. Terus takut pertanyaan-pertanyaan yang diajarkan itu kurang dari kemampuan kita-kita semua. Tapi ternyata setelah main, tidak begitu deg-degan. Seneng banget, jadi kayak enjoy gitu setelah main. Ternyata pertanyaannya juga persis sama seperti materi yang diajarkan." Perubahan emosi dari tegang menjadi menikmati ini mencerminkan proses adaptasi kognitif sekaligus afektif yang produktif dalam konteks pembelajaran.



Momen paling intens secara emosional terjadi saat harus membayar denda ketika berhenti di kotak saham milik kelompok lain. S1 mengungkapkan rasa frustrasi saat harus membayar uang singgah. S2 mengungkapkan: "Paling frustrasi itu ketika kita membayar denda atau harus membayar pajak ketika kita singgah di wilayah saham milik orang lain. Kita takut uangnya berkurang, jadi takut merugi." S3 merasa senang saat mendapatkan uang banyak dan frustrasi saat terkena jebakan singgah. S4 pun bersemangat saat bisa membeli saham dan frustrasi saat harus membayar denda.

Yang menarik adalah bahwa emosi negatif seperti rasa takut rugi justru mendorong siswa berpikir lebih hati-hati dan strategis dalam mengambil keputusan. S1 menyatakan: "Ya, karena kalau misal mau beli sesuatu di permainan itu kan harus mikir dananya. Tapi kalau nggak kebeli itu juga takut ya, takut rugi juga." S3 mengungkapkan: "Saya takut mengambil keputusan, kalau salah sedikit risikonya besar." Kondisi ini mencerminkan apa yang Vygotsky sebut sebagai Zone of Proximal Development (ZPD), yaitu ruang produktif di mana tantangan yang tepat mendorong perkembangan kognitif optimal. Rasa takut rugi dalam permainan merupakan ketegangan yang nyata dan mendorong siswa untuk sungguh-sungguh memproses konsep risiko investasi, bukan sekadar menghafalnya. Temuan ini sesuai dengan hasil kajian yang menegaskan bahwa lingkungan pembelajaran kooperatif berbasis permainan menghasilkan prestasi akademik yang lebih tinggi, peningkatan motivasi, dan keterampilan sosial yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran kompetitif atau individualistik. (Yonwilad et al., 2025).

### c. **Cognitive Engagement: Berpikir Kritis dan Productive Struggle**

Dimensi yang paling tinggi secara intelektual adalah cognitive engagement yaitu sejauh mana permainan mendorong siswa untuk benar-benar berpikir keras, merumuskan strategi, dan memahami konsep demi dapat bermain lebih baik. S1 menjelaskan: "Karena kalau permainan kan kita bisa praktek langsung dan gimana tahu caranya investasi itu, jadi kita bisa mikirinnya konsepnya supaya hasilnya itu baik." S2 memberikan refleksi yang paling tajam: "Kalau bagi saya, ketika saya melakukan praktik langsung seperti permainan kemarin lalu saya juga diberikan kartu pertanyaan dan saya menjawabnya. Saya jadi lebih mengingat jawaban saya apa dan pertanyaannya seperti apa, jadi nanti ketika ada ujian soal-soalnya muncul seperti itu, saya jadi ingat 'oh saya pernah jawab seperti ini.' Jadi jawabannya lebih masuk dan lebih efektif daripada sekadar menghafal." Pernyataan S2 ini secara tegas menggambarkan mengapa pembelajaran berbasis permainan lebih unggul dari metode menghafal, sehingga pengalaman bermakna menciptakan jejak memori yang lebih kuat dan lebih mudah diakses kembali saat dibutuhkan.

Tingkat cognitive engagement yang lebih rendah tampak pada S3 yang menjawab "tidak tahu" ketika ditanya bagaimana permainan mendorongnya berpikir lebih kritis, dan S4 yang hanya menyatakan "semua efektif" tanpa penjelasan lebih lanjut. Meskipun demikian, kedua informan tersebut tetap menunjukkan keterlibatan kognitif minimal yang tercermin dari kemampuan mereka mengikuti alur permainan dan menjawab kartu soal. Temuan ini sejalan dengan kajian yang menunjukkan bahwa permainan papan dalam Pendidikan ekonomi mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan kreatif, dan bahwa siswa umumnya mengapresiasi integrasi elemen permainan dalam pembelajaran karena meningkatkan pengalaman dan keterlibatan mereka secara bermakna. (Platz, 2022).



### **5) Monopoli Pasar Modal sebagai Media Pembelajaran Ekonomi yang Aktif, Menarik, dan Bermakna**

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Monopoli Pasar Modal mampu mendukung terciptanya pembelajaran ekonomi yang aktif, menarik, dan bermakna. Dua aspek utama yang diteliti yaitu pemahaman konsep dan keterlibatan siswa terbukti tidak berjalan secara terpisah, melainkan saling memperkuat satu sama lain dalam siklus yang produktif. Siswa yang lebih terlibat aktif dalam permainan memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam, sementara pemahaman yang berkembang mendorong mereka untuk semakin aktif berdiskusi dan bereksperimen dengan strategi investasi.

Evaluasi komparatif antara Monopoli Pasar Modal dan metode ceramah konvensional yang diungkapkan oleh informan memberikan gambaran yang konsisten. S1 berpendapat bahwa keduanya efektif dan saling melengkapi: "Dua-duanya efektif. Karena yang pertama kita perlu penjelasan materi terlebih dahulu baru kita mendapatkan praktek nyatanya." S2 menegaskan: "Dua-duanya efektif, cuma mau yang lebih untuk mengingat, lebih baik monopoli. Soalnya kita bisa praktik secara langsung, dan pembelajaran bisa dua arah tidak terpaku pada guru saja." Pandangan ini memiliki dasar pedagogis yang kuat yaitu ceramah membangun kerangka konseptual awal, sementara permainan menyediakan pengalaman kontekstual untuk mengaplikasikan konsep tersebut. Evaluasi positif dari seluruh informan juga memperkuat temuan dari penelitian validasi Ecopoly (Economic Monopoly) yang menunjukkan bahwa media monopoli ekonomi dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (Amalina, 2025).

Pada aspek saran perbaikan, informan memberikan masukan yang menunjukkan pemikiran kritis tentang desain media. S1 menyarankan penambahan skenario masalah yang harus diselesaikan bersama kelompok: "Kayak tadi si, menambahkan suatu permasalahan dalam permainan agar kita bisa menyelesaikannya bersama-sama." S2 mengusulkan penambahan jumlah kotak kartu pertanyaan dan kartu peluang agar lebih banyak momen pembelajaran yang dipicu oleh pertanyaan konseptual: "Lebih banyakin tempat untuk dana kesempatan atau dana umum atau mungkin tempat seperti penjara, karena kan di situ banyak pertanyaannya yang masuk." S3 berharap agar saham dapat dijual ke kelompok lain untuk simulasi yang lebih dinamis, sementara S4 tidak menemukan kekurangan yang berarti. Masukan-masukan ini sangat berharga untuk pengembangan media di tahap berikutnya, sekaligus menjadi bukti tambahan bahwa siswa telah memahami mekanisme permainan cukup mendalam untuk dapat mengevaluasinya secara kritis.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, kedalaman pemahaman konsep yang diperoleh masih bervariasi sesuai tingkat keterlibatan masing-masing siswa, mereka yang kurang aktif cenderung memperoleh manfaat yang lebih terbatas, sebagaimana tercermin dari jawaban S4 yang relatif singkat dan kurang elaboratif. Kedua, efektivitas media ini sangat bergantung pada kualitas fasilitasi guru yaitu tanpa panduan reflektif yang tepat setelah permainan, pengalaman bermain berisiko berhenti sebatas aktivitas yang menyenangkan tanpa menghasilkan pemahaman konseptual yang bermakna. Ketiga, cakupan penelitian yang terbatas pada satu kelas di satu sekolah membatasi generalisasi temuan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan desain yang lebih komprehensif, misalnya menggunakan kelompok pembandingan, instrumen pengukuran



pemahaman konsep yang terstandarisasi, dan melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah untuk memperoleh gambaran yang lebih sistematis dan dapat digeneralisasi tentang efektivitas Monopoli Pasar Modal sebagai media pembelajaran ekonomi.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemahaman konsep ekonomi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi melalui media Monopoli Pasar Modal pada siswa kelas X-KL SMAN 4 Malang. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi, pemahaman konsep siswa terhadap materi pasar modal mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan Monopoli Pasar Modal. Siswa yang sebelumnya hanya memiliki pengetahuan dasar tentang istilah pasar modal bahkan Sebagian besar belum memahami perbedaan antara menabung dan berinvestasi, mereka mampu menjelaskan konsep-konsep dasar seperti saham, obligasi, dividen, Risiko, dan mekanisme transaksi investasi dengan Bahasa mereka sendiri setelah pembelajaran berlangsung. Kedalaman pemahaman bervariasi sesuai Tingkat keterlibatan masing-masing siswa. Informan yang sangat aktif mampu menghubungkan konsep pasar modal dengan situasi ekonomi nyata dan merumuskan strategi pengelolaan Risiko secara mandiri, sedangkan informan yang kurang aktif berhasil memahami konsep-konsep dasar meskipun belum mampu menjelaskannya secara mendalam.

Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sangat tinggi dan mencakup tiga dimensi secara bersamaan, yaitu behavioral, emotional, dan cognitive engagement. Secara behavioral, seluruh siswa terlibat aktif sepanjang sesi tanpa perlu dorongan tambahan dari guru, dengan diskusi kelompok yang terjadi secara spontan, serta peningkatan pada siswa yang berani mengemukakan pendapat pada saat sesi diskusi akhir. Secara emosional, siswa mengalami rangkaian emosi yang beragam mulai dari tegang, antusias, senang, hingga frustrasi yang dapat mendorong untuk berpikir lebih hati-hati dan strategis dalam pengambilan Keputusan investasi. Secara kognitif, Sebagian besar siswa terutama yang sangat aktif menunjukkan kemampuan berpikir strategis, merumuskan Keputusan investasi, dan menghubungkan pengalaman bermain dengan konsep ekonomi yang relevan.

Hasilnya ditunjukkan dengan penggunaan media pembelajaran berupa Monopoli Pasar Modal mampu mendukung pembelajaran ekonomi yang aktif, menarik, dan bermakna. Media ini berhasil mengubah pembelajaran yang semula berpusat pada guru dan bersifat pasif menjadi berpusat pada siswa dan bersifat aktif-partisipatif. Siklus yang saling memperkuat antara keterlibatan tinggi dan pemahaman konsep yang mendalam merupakan ciri khas pembelajaran bermakna yang berhasil dihadirkan oleh media ini. Dari penelitian ini dapat menjadikan implikasi praktis bagi guru ekonomi untuk mengintegrasikan media berbasis permainan dalam desain pembelajaran mereka.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. ari segi cakupan, penelitian hanya melibatkan empat informan dari satu kelas di satu sekolah tanpa kelompok pembanding, sehingga temuan yang diperoleh tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Implementasi yang hanya berlangsung dalam satu pertemuan belum cukup untuk mengukur ketahanan pemahaman siswa dalam jangka panjang. Monopoli Pasar Modal juga hanya sebagai media pengantar dan penguat pemahaman konseptual dasar, bukan sebagai satu-satunya sumber belajar yang memadai untuk seluruh cakupan materi pasar modal. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat mencakup lebih banyak subjek, instrumen terstandarisasi, kelompok pembanding, dan durasi observasi yang lebih panjang sangat diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.



## DAFTAR RUJUKAN

- Amalina, E. N. (2025). Ecopoly: Game-Based Economics Learning Media (pp. 34–45). [https://doi.org/10.1007/978-981-96-4090-4\\_4](https://doi.org/10.1007/978-981-96-4090-4_4)
- Andianto. MM, Suchiana, & Shalikhah, P. (2025). Pengembangan Board Game “PlanVest Quest: Build Your Fortune” sebagai Media Pembelajaran Investasi bagi Pemula. *Manajemen Pariwisata Dan Perhotelan*, 5(1), 277–292. <https://doi.org/10.55606/jempper.v5i1.5866>
- Danish, F. (2025). Monopoly and Entrepreneurial Development in Children: A Systematic Review of the Educational Benefits of the Monopoly Board Game (pp. 529–537). [https://doi.org/10.1007/978-3-032-00444-4\\_50](https://doi.org/10.1007/978-3-032-00444-4_50)
- Dewi, Y. M., Purnomo, E. A., Sulistyaningsih, D., & Semarang, U. M. (2025). Analisis literasi matematis dalam menyelesaikan soal pisa di tinjau dari gaya kognitif siswa kelas viii materi spldv. 6(2), 927–941.
- Fitra Jaya, A. S. N. (2023). Understanding Student Engagement in Hybrid Learning : An Analysis Impact Digital Literacy and Academic Self-Efficacy *Fitra*. 9(3), 833–845.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Handarini, D., Mulyani, H., & Susilowati, N. (2022). The Application of Monopoly Game Learning Media in Increasing Student Motivation in Learning Basic of Accounting in Vocational School. 28(1), 104–120.
- Hulu, Y. (2020). Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Pada Materi Pembelajaran Ekonomi Selama Pandemi Covid-19 Kelas X Sma Di Desa Mondrowe Kecamatan Siduaori. 2(1).
- Kolb, D. A. . (1984). *Experiential learning : experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Kusumastuti, J., & Budiyanto, M. (2022). Penerapan Media Papan Monopoli Kuis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 3(1), 1–10.
- Lew, C., & Saville, A. (2021). The International Journal of Management Education Game-based learning : Teaching principles of economics and investment finance through Monopoly. *The International Journal of Management Education*, 19(3), 100567. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100567>
- Nadeem, M., & Oroszlanyova, M. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation.
- Othman, M. K., Mat, R., & Sim, K. C. (2025). A systematic review of paper-based and digital board games for collaborative science learning. *Review of Education*, 13(3). <https://doi.org/10.1002/rev3.70107>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2017). Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (Revisit 2017). [https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Strategi-Nasional-Literasi-Kuangan-Indonesia-\(Revisit-2017\)-.aspx](https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Strategi-Nasional-Literasi-Kuangan-Indonesia-(Revisit-2017)-.aspx)
- Palupi, S. R., & Suaedi, H. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek. 9, 13123–13131.
- Platz, L. (2022). Learning with serious games in economics education a systematic review of the effectiveness of game-based learning in upper secondary and higher education. *International Journal of Educational Research*, 115, 102031. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.102031>



- Prihantini, I., & Stevani, F. (2025). 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. 16(1), 57–65.
- Putri, N. M. R. P., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2023). GAME-BASED LEARNING : STRATEGI PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS XI MIPA DI SMA NEGERI 1 KUTA UTARA. 13(September).
- Ramadhan, Z., Eska, N., & Nasution, A. (2026). Pengembangan Boardgame Monopoli Bioteknologi Berbasis Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA di Ma Nurul Huda Mangunsari Lumajang Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media boardgame monop. 6(3), 892–909.
- Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9, 1466926. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>
- Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). Penerapan Strategi Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi. 9, 15851–15856.
- Soriano-sánchez, J. G., López, R. Q., & Rodríguez, D. A. (2026). The Impact of Game-Based Learning on Motivation , Self-Efficacy , and Academic Achievement in the Natural Sciences : A Meta-Analysis.
- Yonwilad, W., Nongharnpituk, P., Khansila, P., & Pongwiritthon, K. (2025). Enhancing teamwork skills and mathematical conceptual connections through board game development in a cooperative learning environment. *Educational Process: International Journal*, 17, e2025361. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.17.361>
- Yuliasuti, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli “Mopin IPS” Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Gugus Selatan Kecamatan Sukomoro Kabupaten Magetan. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v3i04.624>