



Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Ekonomi “Mandamonomics” pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di Man 2 Malang

Dwi Fitriani¹, Ela Ayuningtiyas², Selly Irmawati³, Agung Haryono⁴
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang
Email: dwi.fitriani.2304316@students.um.ac.id

A B S T R A C T

Economic learning in high school ideally develops critical thinking and analytical skills. However, at MAN 2 Malang (Turen), the learning process is still dominated by conventional methods such as lecturing and assignments, resulting in students' daily average scores of only 62—far below the minimum competency criterion (KKM) of 80. To address this issue, this study developed MANDAMONOMICS (MANDAMA Monopoli Economics), a board game-based learning medium adapted from Monopoly and specifically designed for economics learning at Madrasah Aliyah. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model with a mixed-methods approach, involving 24 students of class X IPS-2. Validation was conducted by subject matter experts and education practitioners, while effectiveness was measured through paired sample t-test. The results indicated that MANDAMONOMICS was declared very feasible by the material expert (87.5%) and education practitioner (90.0%), and received enthusiastic positive responses from students (90.2%). Student average scores significantly increased from 57.29 to 83.54 with an N-Gain of 0.62 (moderate category). Statistical tests confirmed significant differences (sig. 0.000), and 100% of students surpassed the KKM in the posttest. This study concludes that MANDAMONOMICS is valid, practical, and effective as an economics learning medium.

Keywords: Learning Media, Economics Monopoly, MANDAMONOMICS, Game-Based Learning, Learning Outcomes, ADDIE Model

A B S T R A K

Pembelajaran ekonomi di sekolah menengah idealnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik. Namun, di MAN 2 Malang (Turen), proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penugasan, sehingga nilai rata-rata harian peserta didik hanya mencapai 62—jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran MANDAMONOMICS (MANDAMA Monopoli Economics), sebuah media berbasis permainan papan yang diadaptasi dari monopoli dan dirancang khusus untuk pembelajaran ekonomi di Madrasah Aliyah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dan pendekatan mixed methods, melibatkan 24 peserta didik kelas X IPS-2. Kelayakan media divalidasi oleh ahli materi dan praktisi pendidikan, sedangkan efektivitasnya diukur melalui uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MANDAMONOMICS dinyatakan sangat layak oleh ahli materi (87,5%) maupun praktisi pendidikan (90,0%), serta mendapat respons positif yang sangat antusias dari peserta didik (90,2%). Nilai rata-rata peserta didik meningkat secara signifikan dari 57,29 menjadi 83,54 dengan N-Gain sebesar 0,62 (kategori sedang). Uji statistik mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan (sig. 0,000), dan seluruh peserta didik (100%) berhasil melampaui KKM pada saat posttest. Penelitian ini menyimpulkan bahwa MANDAMONOMICS terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran ekonomi yang lebih bermakna di Madrasah Aliyah.



Kata Kunci: Media Pembelajaran, Monopoli Ekonomi, MANDAMONOMICS, Game-Based Learning, Hasil Belajar, Model ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas, terutama dalam menghadapi tantangan global yang terus berkembang. Dalam pembelajaran ekonomi di sekolah menengah, peserta didik tidak hanya dituntut menguasai konsep teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara nyata. Ekonomi sebagai ilmu pengetahuan yang bersifat ilmiah sekaligus terapan menghendaki pembelajaran yang mampu membentuk kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pengambilan keputusan yang rasional (Mulyasa, 2013). Namun dalam praktiknya, proses pembelajaran di kelas masih menghadapi berbagai hambatan yang menghambat tercapainya tujuan tersebut.

Salah satu permasalahan mendasar yang ditemukan adalah dominasi metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah satu arah dan pemberian tugas tanpa melibatkan keaktifan peserta didik secara optimal. Kondisi semacam ini mendorong peserta didik bersikap pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak—seperti konsep permintaan-penawaran, mekanisme pasar, dan keseimbangan harga. Rahayu (2018) menegaskan bahwa pembelajaran ekonomi yang berlangsung secara konvensional cenderung menurunkan tingkat motivasi peserta didik sehingga berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar.

Kondisi serupa ditemukan di MAN 2 Malang (Turen) melalui studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi. Pembelajaran masih bertumpu pada buku teks dan papan tulis, tanpa pemanfaatanataan media inovatif yang memadai. Sebagian besar peserta didik menilai pelajaran ekonomi bersifat abstrak dan kurang relevan dengan kehidupan nyata mereka. Akibatnya, nilai rata-rata ulangan harian kelas X hanya mencapai angka 62—jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 80. Temuan ini menjadi landasan perlunya pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu mengubah paradigma belajar dari pasif menjadi aktif dan partisipatif.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat memiliki peran strategis dalam mengatasi permasalahan tersebut. Arsyad (2017) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Lebih dari itu, media yang dirancang dengan baik mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Sejalan dengan itu, Uno (2016) menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat secara signifikan ketika proses pembelajaran dirancang dengan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Perkembangan pendekatan pembelajaran modern mendorong lahirnya inovasi dalam bentuk *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Abt (1970) menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat menjadi sarana yang efektif untuk mensimulasikan situasi nyata dan membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini menggabungkan unsur edukasi dan hiburan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Prensky (2001) menegaskan bahwa *game-based learning* yang efektif mengintegrasikan konten pembelajaran dengan elemen permainan—seperti aturan, tujuan, tantangan, kompetisi, dan umpan balik—sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Landasan teoretis *game-based learning* juga diperkuat oleh beberapa teori belajar yang relevan. Mayer (2009) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran pasif. Teori konstruktivisme



Piaget menegaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman aktif, sementara teori situated learning dari Lave dan Wenger menekankan pentingnya konteks nyata dalam pembelajaran (Squire, 2011). Permainan menyediakan konteks yang kaya dan interaktif bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuannya. Malone dan Lepper (1987) pun mengidentifikasi bahwa elemen permainan seperti tantangan, keingintahuan, kendali, dan fantasi terbukti efektif meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik.

Salah satu media berbasis permainan yang berpotensi besar untuk dikembangkan adalah permainan monopoli. Anggis (2019) mencatat bahwa permainan monopoli sejak lama telah terbukti efektif sebagai media pembelajaran karena mampu mensimulasikan kondisi ekonomi yang dekat dengan kehidupan nyata, seperti transaksi jual beli, pengelolaan keuangan, investasi, serta pengambilan keputusan strategis. Dengan modifikasi isi dan aturan permainan, monopoli dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran ekonomi sehingga menjadi media yang kontekstual, menarik, dan edukatif.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media berbasis monopoli dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi. Husna (2017) melaporkan bahwa media monopoli edukatif memperoleh kelayakan sangat tinggi dari ahli materi dan ahli media (rata-rata 87,5%), dengan gain score hasil belajar sebesar 0,67 (kategori sedang). Rahayu dan Handayani (2019) menemukan perbedaan signifikan antara motivasi dan hasil belajar kelompok yang menggunakan monopoli edukatif dibandingkan kelompok konvensional (t -hitung = 4,32 > t -tabel = 2,00). Diah dan Suci (2020) juga melaporkan peningkatan motivasi belajar sebesar 28,5% pada kelompok yang menggunakan media monopoli.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, pengembangan "MANDAMONOMICS" (MANDAMA Monopoli Economics) dalam penelitian ini memiliki kekhasan tersendiri. Media ini dilengkapi dengan empat jenis kartu permainan yang dirancang secara khusus: Kartu Tantangan yang mendorong berpikir kritis dalam skenario ekonomi kontekstual; Kartu Kebijakan-Rapat Dewan Ekonomi yang melatih diskusi, negosiasi, dan pengambilan keputusan bersama; Kartu Kejutan Bonus yang merepresentasikan konsep peluang dan pendapatan tidak terduga; serta Kartu Kejutan Hukuman yang mengajarkan peserta didik menghadapi risiko dan kerugian secara bijak. Selain itu, desain media ini juga mengintegrasikan nilai-nilai keislaman sesuai identitas MAN 2 Malang sebagai madrasah.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat kebutuhan nyata akan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur permainan dengan muatan akademis yang kuat dalam pembelajaran ekonomi. Biggs dan Tang (2011) menegaskan bahwa pembelajaran bermakna (deep learning) terjadi ketika peserta didik aktif terlibat dalam konstruksi pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Pengembangan MANDAMONOMICS diharapkan menjadi solusi konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep ekonomi, hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran MANDAMONOMICS yang valid, praktis, dan efektif. Menurut Sugiyono (2019), metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya. Pendekatan yang digunakan adalah mixed methods, yaitu perpaduan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk



mengolah data validasi ahli dan angket respons peserta didik dalam bentuk skor dan persentase kelayakan, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis saran dan masukan dari validator serta hasil observasi selama implementasi.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ini dipilih karena strukturnya yang sistematis, komprehensif, dan fleksibel—sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Malang (Turen), Jalan Bokor, Pagedangan, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi (dosen atau akademisi di bidang pendidikan ekonomi), praktisi pendidikan (guru mata pelajaran ekonomi), dan 24 peserta didik kelas X IPS-2 tahun ajaran 2025/2026.

Prosedur Pengembangan

Tahap Analysis (Analisis) dilakukan melalui observasi dan wawancara mendalam dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menganalisis karakteristik peserta didik, serta menentukan cakupan materi ekonomi yang akan diintegrasikan ke dalam media. Materi yang dipilih meliputi konsep permintaan dan penawaran, mekanisme pasar dan keseimbangan harga, serta peran pelaku ekonomi.

Tahap Design (Desain) mencakup penyusunan rancangan awal (blueprint) media, meliputi desain papan permainan, jenis dan jumlah kartu permainan, mekanisme dan aturan permainan, serta tampilan visual secara keseluruhan. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi praktisi pendidikan, angket respons peserta didik, dan soal pretest-posttest. Instrumen disusun mengacu pada kriteria kelayakan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2017), menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban.

Tahap Development (Pengembangan) dimulai dengan pembuatan produk fisik berupa board game berdasarkan desain yang telah ditetapkan. Papan permainan dirancang menggunakan aplikasi desain grafis dengan memperhatikan keterbacaan, daya tarik visual, dan kesesuaian dengan materi ekonomi. Setelah produk awal selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi dan praktisi pendidikan. Validator mengisi lembar validasi dan memberikan saran perbaikan. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi bertahap hingga produk dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Tahap Implementation (Implementasi) dilaksanakan dalam dua tahap. Pertama, uji coba kelompok kecil yang melibatkan 8 peserta didik yang dipilih secara purposif berdasarkan variasi kemampuan (tinggi, sedang, rendah) untuk mengetahui keterbacaan dan respons awal terhadap media. Kedua, uji coba lapangan yang melibatkan seluruh 24 peserta didik kelas X IPS-2. Sebelum menggunakan media, peserta didik mengerjakan pretest, kemudian mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan MANDAMONOMICS, dan di akhir sesi mengerjakan posttest serta mengisi angket respons.

Tahap Evaluation (Evaluasi) dilaksanakan secara formatif selama setiap tahap pengembangan dan secara sumatif setelah implementasi selesai. Evaluasi sumatif dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest menggunakan uji paired sample t-test dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Sebelum uji-t dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Kriteria pengambilan keputusan: jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan dan media terbukti efektif meningkatkan hasil belajar.



Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dari lembar validasi ahli dan angket respons peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan. Kriteria interpretasi persentase diadaptasi dari Riduwan (2016): (1) 0%–20% = sangat tidak layak; (2) 21%–40% = tidak layak; (3) 41%–60% = cukup layak; (4) 61%–80% = layak; dan (5) 81%–100% = sangat layak. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator serta catatan observasi dianalisis secara deskriptif-interpretatif untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai kualitas dan keterlaksanaan media. Pengukuran gain score dilakukan menggunakan rumus N-Gain (Hake, 1998) dengan kategori: tinggi ($>0,7$), sedang ($0,3-0,7$), dan rendah ($<0,3$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum membahas temuan penelitian secara mendalam, perlu dipaparkan landasan teori yang menjadi pijakan dalam menginterpretasikan hasil yang diperoleh. Media pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh Arsyad (2017), merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan dalam kegiatan belajar. Briggs (dalam Sadiman dkk., 2014) menegaskan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan sekaligus merangsang peserta didik untuk belajar. Berdasarkan klasifikasi Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2017), media berbasis permainan seperti MANDAMONOMICS termasuk dalam kategori media permainan yang terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena menggabungkan unsur bermain dengan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*).

Pendekatan *game-based learning* yang menjadi landasan MANDAMONOMICS merupakan strategi pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk mencapai tujuan belajar. Prensky (2001) menyatakan bahwa *game-based learning* yang efektif mengintegrasikan konten pembelajaran dengan elemen seperti aturan, tujuan, tantangan, kompetisi, dan umpan balik—sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Dua teori belajar utama menjadi fondasi pendekatan ini: konstruktivisme Piaget yang menegaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman aktif, dan *situated learning* dari Lave dan Wenger yang menekankan pentingnya konteks nyata dalam pembelajaran (Squire, 2011). Adaptasi monopoli sebagai media edukatif telah banyak terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan—sebagaimana dilaporkan oleh Husna (2017) dengan gain score 0,67—menjadi dasar kuat pengembangan MANDAMONOMICS.

Model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan MANDAMONOMICS merupakan model desain instruksional yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1978) dan diperhalus oleh Reiser dan Dick (1996) (Branch, 2009). ADDIE terdiri dari lima tahap yang saling berkaitan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Keunggulan model ini terletak pada sifatnya yang sistematis, komprehensif, dan iteratif—setiap tahap menghasilkan umpan balik yang berguna untuk perbaikan produk secara berkelanjutan hingga mencapai kualitas optimal. Dalam penelitian ini, kelima tahap tersebut dijalankan secara konsisten dan terstruktur sehingga menghasilkan produk yang responsif terhadap kebutuhan pembelajaran.

Dari sisi motivasi, Uno (2016) mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan internal dan eksternal pada peserta didik untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Sardiman (2016) menambahkan bahwa motivasi adalah faktor psikis yang berperan menumbuhkan gairah, rasa senang, dan semangat belajar. Malone dan Lepper (1987) mengidentifikasi empat karakteristik permainan yang berpotensi meningkatkan motivasi



intrinsik: tantangan (challenge), keingintahuan (curiosity), kendali (control), dan fantasi (fantasy)—keempatnya hadir secara utuh dalam mekanisme MANDAMONOMICS. Adapun hasil belajar sendiri merupakan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik sebagai hasil kegiatan belajar (Suprijono, 2015). Dalam konteks ini, Taksonomi Bloom yang direvisi Anderson dan Krathwohl (2001) menjadi acuan bahwa hasil belajar yang komprehensif mencakup ranah mulai dari mengingat hingga mencipta—seluruhnya distimulasi melalui skenario permainan yang dirancang dalam MANDAMONOMICS.

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest (Sig. = 0,412) dan posttest (Sig. = 0,318) berdistribusi normal (Sig. > 0,05), sehingga asumsi uji paired sample t-test terpenuhi. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t-hitung = 14,73 dengan signifikansi 0,000 (< 0,05), artinya terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara nilai pretest dan posttest. Peningkatan hasil belajar diukur melalui N-Gain sebesar 0,62 yang masuk dalam kategori sedang (Hake, 1998). Seluruh peserta didik (100%) berhasil melampaui KKM pada saat posttest, dibandingkan sebelum perlakuan di mana tidak ada satu pun peserta didik yang mencapai KKM.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Husna (2017) melaporkan gain score sebesar 0,67 pada penggunaan media monopoli edukatif—sangat comparable dengan N-Gain yang diperoleh dalam penelitian ini. Rahayu dan Handayani (2019) juga menemukan perbedaan signifikan antara kelompok yang menggunakan media monopoli dibandingkan kelompok konvensional. Peningkatan hasil belajar yang terjadi dapat dijelaskan melalui perspektif teori belajar. Teori konstruktivisme Piaget menegaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman aktif sesuatu yang difasilitasi secara optimal oleh mekanisme permainan dalam MANDAMONOMICS, di mana peserta didik bertindak sebagai pelaku ekonomi yang harus mengambil keputusan nyata.

Keunggulan MANDAMONOMICS dibandingkan media monopoli pada penelitian sebelumnya terletak pada empat aspek utama. Pertama, integrasi nilai-nilai keislaman dalam desain dan konten media menjadikannya lebih relevan dan kontekstual bagi peserta didik di madrasah. Kedua, kehadiran Kartu Kebijakan-Rapat Dewan Ekonomi menciptakan mekanisme pembelajaran kooperatif yang tidak ditemukan pada media serupa—melatih kemampuan diskusi, negosiasi, dan pengambilan keputusan bersama. Ketiga, kombinasi empat jenis kartu permainan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menstimulasi berbagai ranah berpikir, mulai dari pemahaman konsep hingga evaluasi dan pengambilan keputusan. Keempat, lembar evaluasi dan refleksi memastikan bahwa proses belajar tidak berhenti pada aktivitas bermain, tetapi dilanjutkan dengan kegiatan berpikir kritis dan reflektif yang mendalam.

Tingginya respons positif peserta didik (90,2%) mengindikasikan bahwa MANDAMONOMICS berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (joyful learning) sekaligus bermakna. Hal ini sejalan dengan konsep deep learning yang dikemukakan Biggs dan Tang (2011), bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik secara aktif terlibat dalam konstruksi pengetahuan. Unsur kompetisi yang sehat dalam permainan mendorong motivasi peserta didik untuk terus berusaha memahami dan menerapkan konsep ekonomi—sebagaimana dinyatakan oleh Malone dan Lepper (1987) bahwa tantangan dan kendali dalam permainan merupakan faktor kunci peningkatan motivasi intrinsik.



Hasil Fase Analisis

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi proses pembelajaran di kelas X IPS dan wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran ekonomi di MAN 2 Malang. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penugasan tertulis, dengan pemanfaatan media yang sangat terbatas. Guru cenderung mengandalkan buku teks dan papan tulis sebagai satu-satunya sumber dan media belajar. Kondisi ini menyebabkan sebagian besar peserta didik tampak kurang antusias dan cenderung pasif.

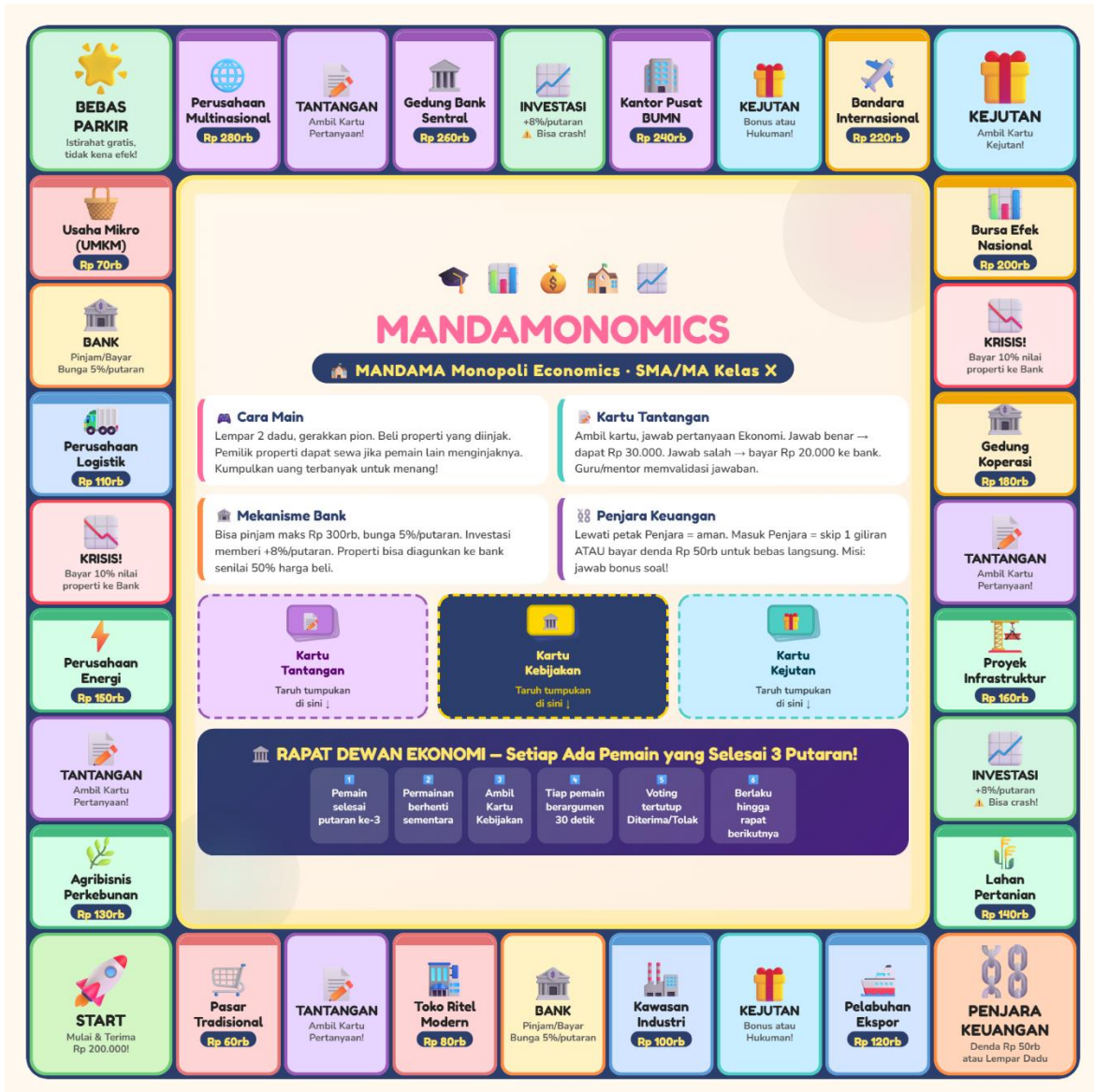
Wawancara dengan guru mengungkapkan tiga permasalahan utama: (1) rendahnya tingkat keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran; (2) kesulitan peserta didik memahami konsep ekonomi yang bersifat abstrak seperti mekanisme pasar, pembentukan harga, dan peran pelaku ekonomi; serta (3) belum tersedianya media pembelajaran inovatif berbasis permainan yang dapat digunakan langsung di kelas. Nilai rata-rata ulangan harian peserta didik kelas X hanya mencapai 62 di bawah KKM yang ditetapkan sebesar 80. Kondisi ini menjadi landasan kuat perlunya pengembangan media MANDAMONOMICS.

Analisis kurikulum terhadap menghasilkan identifikasi tiga materi yang paling relevan untuk diintegrasikan ke dalam media, yaitu peran pelaku ekonomi, permintaan dan penawaran, dan mekanisme pasar dan keseimbangan harga. Ketiga materi tersebut dipilih karena bersifat kontekstual, mengandung dinamika interaksi yang dapat direpresentasikan dalam permainan, serta memuat konsep pengambilan keputusan rasional yang dapat dilatih melalui skenario permainan.

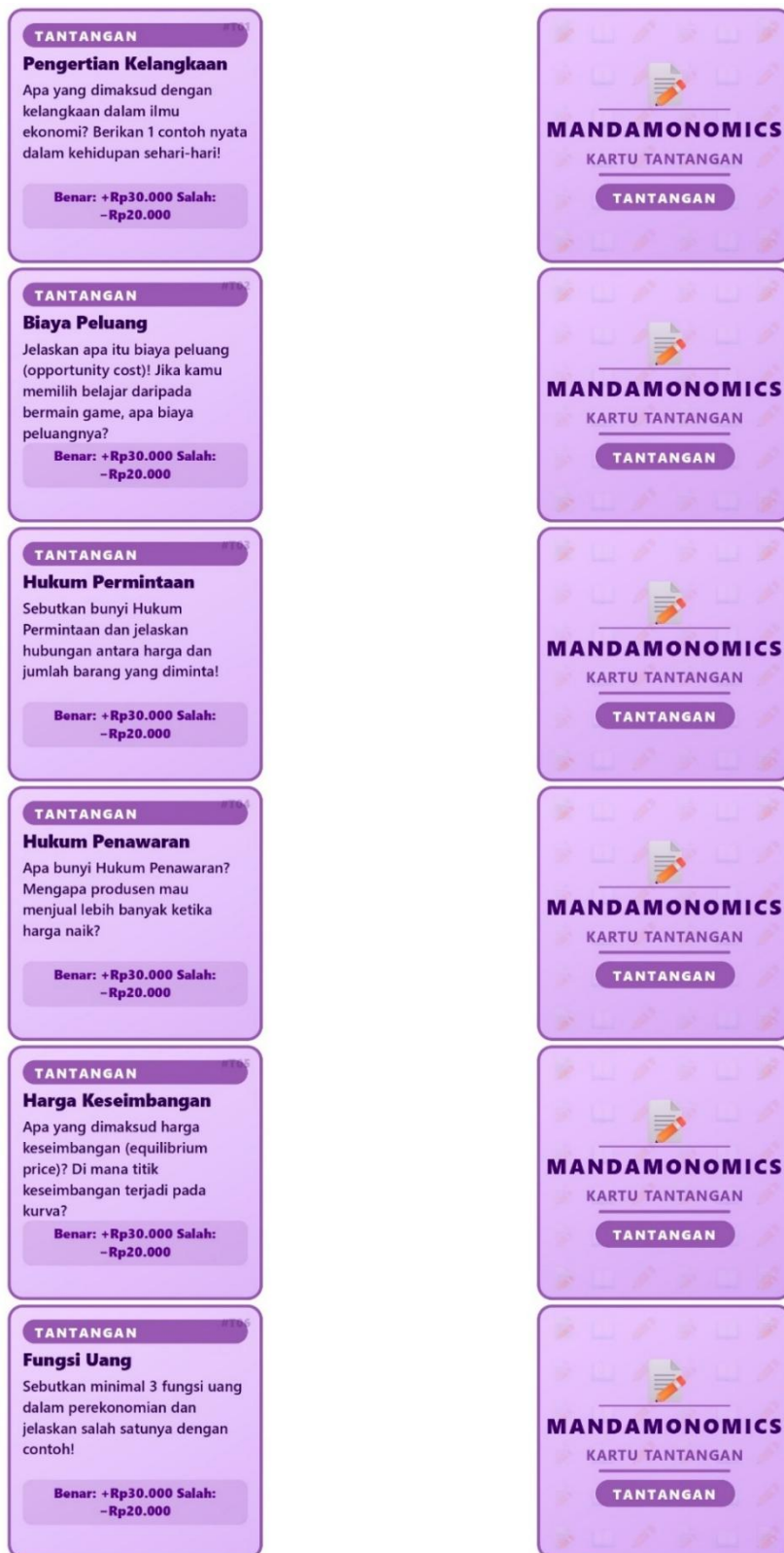
Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar (sekitar 78%) berusia 15–16 tahun dan berada pada tahap operasional formal menurut teori Piaget mampu melakukan penalaran abstrak dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan secara sistematis. Hasil angket gaya belajar menunjukkan kecenderungan kinestetik (42%), visual (35%), dan auditori (23%). Profil ini mendukung penggunaan media berbasis permainan fisik yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas bermain, melihat tampilan visual papan dan kartu, serta berinteraksi aktif dengan sesama pemain.

Hasil Fase Desain

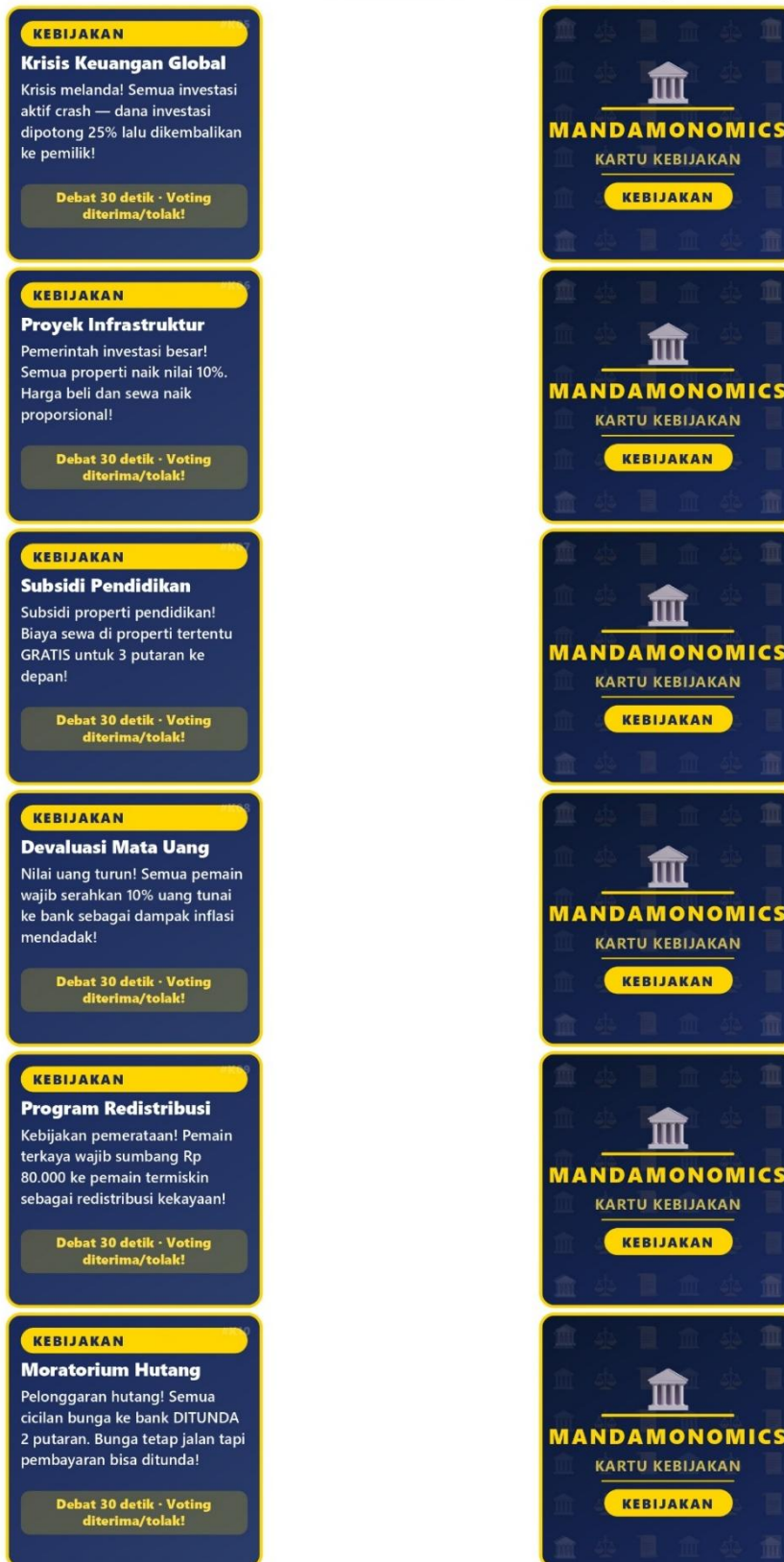
Berdasarkan temuan analisis, dirancang blueprint media MANDAMONOMICS yang terdiri dari beberapa komponen terintegrasi. Papan permainan dirancang dalam bentuk persegi dengan jalur petak mengelilingi sisi papan, menyerupai struktur monopoli konvensional namun dimodifikasi dengan konsep ekonomi. Setiap petak memiliki makna pembelajaran tersendiri, mencakup petak sektor ekonomi (pasar tradisional, industri, jasa), petak transaksi, petak kebijakan ekonomi (pajak dan subsidi), petak peluang, serta petak kondisi khusus.



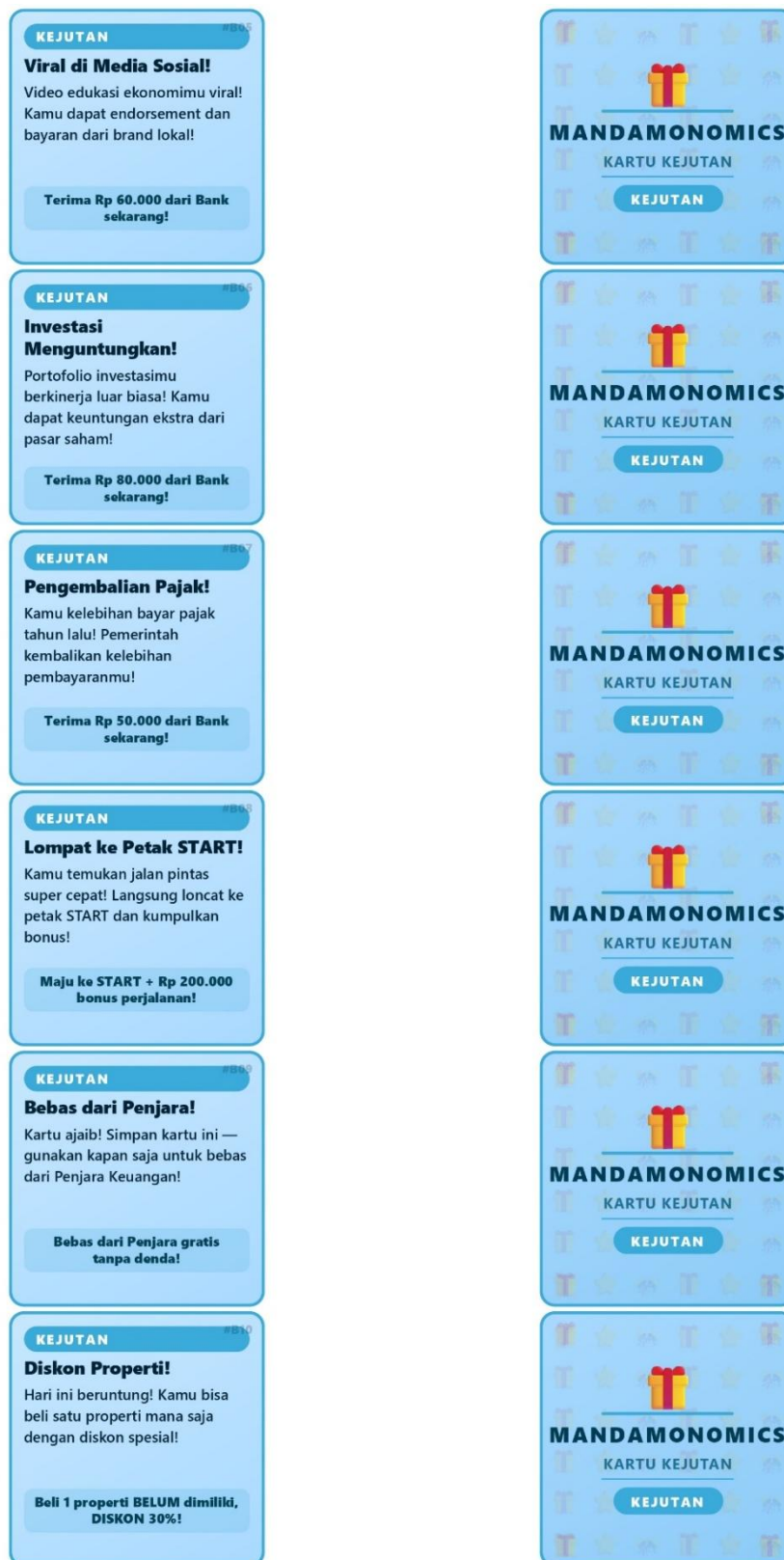
Gambar 1. Desain papan permainan MANDOMONOMICS



Gambar 2. Desain Kartu Tantangan MANDAMONOMICS



Gambar 3. Desain Kartu Kebijakan MANDAMONOMICS



Gambar 4. Desain Kartu Kejutan MANDAMONOMICS



Komponen pendukung lainnya meliputi uang permainan yang dirancang menyerupai uang asli sebagai alat transaksi utama, bidak pemain sebagai penanda posisi yang merepresentasikan diri pemain, serta dadu sebagai alat penggerak yang menghadirkan unsur ketidakpastian—mencerminkan dinamika dunia ekonomi nyata. Selain itu, media dilengkapi lembar evaluasi dan refleksi yang digunakan setelah permainan berakhir, memuat pertanyaan pemahaman konsep, analisis terhadap keputusan ekonomi yang diambil, dan refleksi pengalaman belajar. Media juga mengintegrasikan nilai-nilai keislaman yang selaras dengan identitas MAN 2 Malang sebagai madrasah.

Instrumen penelitian yang disusun pada tahap desain terdiri dari lembar validasi ahli materi yang menilai aspek kesesuaian KD, kebenaran konsep, kedalaman materi, dan kemampuan mendorong berpikir kritis; lembar validasi praktisi pendidikan yang menilai kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, dan efisiensi waktu; angket respons peserta didik; serta soal pretest-posttest sejumlah 20 butir dalam bentuk pilihan ganda dan uraian singkat yang mencakup ranah kognitif C1 hingga C4.

Hasil Fase Pengembangan

Produk MANDAMONOMICS dibuat secara fisik berdasarkan desain yang telah ditetapkan menggunakan aplikasi desain grafis, kemudian dicetak dan dirakit. Setelah produk awal selesai, dilaksanakan validasi oleh dua validator: ahli materi dan praktisi pendidikan. Tabel 1 merangkum hasil validasi yang diperoleh.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli dan Praktisi Pendidikan

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli Materi	Skor Praktisi	Kategori
1	Kesesuaian Materi dengan KD	88%	90%	Sangat Layak
2	Kebenaran Konsep Ekonomi	87%	92%	Sangat Layak
3	Kedalaman dan Keluasan Materi	86%	88%	Sangat Layak
4	Kemenarikan Tampilan Visual	90%	91%	Sangat Layak
5	Kemudahan Penggunaan Media	86%	89%	Sangat Layak
6	Kemampuan Mendorong Berpikir Kritis	88%	90%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		87,5%	90,0%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa MANDAMONOMICS memperoleh skor rata-rata 87,5% dari ahli materi dan 90,0% dari praktisi pendidikan—keduanya masuk dalam kategori Sangat Layak. Validator memberikan catatan bahwa konten kartu permainan perlu dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan yang lebih eksplisit dan beberapa penyesuaian bahasa agar lebih komunikatif untuk peserta didik tingkat MA. Revisi dilaksanakan berdasarkan masukan tersebut sebelum produk memasuki tahap implementasi.



Hasil Fase Implementasi

Uji coba kelompok kecil melibatkan 8 peserta didik yang dipilih berdasarkan variasi kemampuan (tinggi, sedang, rendah). Hasilnya menunjukkan bahwa secara umum peserta didik dapat memahami aturan dan mekanisme permainan dengan baik setelah penjelasan singkat. Beberapa penyesuaian dilakukan berdasarkan masukan kelompok kecil, terutama terkait kejelasan teks pada kartu permainan dan durasi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan satu sesi permainan.

Uji coba lapangan dilaksanakan pada 24 peserta didik kelas X-2. Sebelum sesi permainan, seluruh peserta didik mengerjakan pretest yang terdiri dari 20 butir soal. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan MANDAMONOMICS, peserta didik mengerjakan posttest dengan instrumen yang setara. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 57,29, dengan distribusi nilai yang sangat beragam dan sebagian besar peserta didik berada di bawah KKM. Setelah menggunakan media MANDAMONOMICS, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 83,54. Tabel 2 menyajikan rekapitulasi perbandingan hasil pretest dan posttest.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

No	Indikator	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Nilai Rata-Rata	57,29	83,54	Meningkat
2	Nilai Minimum	40,00	70,00	Meningkat
3	Nilai Maksimum	80,00	100,00	Meningkat
4	Peserta di atas KKM	0%	100%	Seluruhnya tuntas
5	N-Gain	-	0,62	Kategori Sedang
6	Sig. (Paired t-test)	-	0,000	Signifikan
Rata-rata Keseluruhan		87,5%	90,0%	Sangat Layak

Angket respons peserta didik menghasilkan tingkat respons positif sebesar 90,2%, yang juga termasuk dalam kategori Sangat Layak. Peserta didik menyatakan bahwa MANDAMONOMICS membuat materi ekonomi menjadi lebih mudah dipahami, suasana belajar lebih menyenangkan, dan mendorong mereka untuk aktif berdiskusi dan berinteraksi. Hampir seluruh peserta didik (96%) menyatakan ingin kembali menggunakan media serupa pada materi berikutnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan papan MANDAMONOMICS (MANDAMA Monopoli Economics) melalui model ADDIE yang sistematis, valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi di MAN 2 Malang. Proses pengembangan berlangsung melalui lima tahap yang saling berkaitan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi menghasilkan produk yang komprehensif dan responsif terhadap kebutuhan pembelajaran di madrasah.

Berdasarkan hasil validasi, MANDAMONOMICS dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan persentase 87,5% dan oleh praktisi pendidikan (guru) dengan persentase 90,0%. Angket respons peserta didik menunjukkan tingkat respons positif sebesar 90,2%, mengindikasikan bahwa media ini diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Secara efektivitas, penggunaan MANDAMONOMICS terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan nilai rata-rata meningkat dari 57,29 (pretest) menjadi 83,54 (posttest)



dengan N-Gain sebesar 0,62 (kategori sedang). Hasil uji paired sample t-test mengonfirmasi perbedaan yang sangat signifikan (Sig. = 0,000), dan seluruh peserta didik (100%) berhasil melampaui KKM pada posttest.

Keberhasilan MANDAMONOMICS tidak terlepas dari keunggulannya yang membedakannya dari media monopoli terdahulu, yaitu: integrasi nilai-nilai keislaman yang sesuai identitas madrasah, mekanisme Kartu Kebijakan yang memfasilitasi pembelajaran kooperatif dan diskusi, kombinasi empat jenis kartu yang menstimulasi berbagai ranah berpikir, serta lembar evaluasi dan refleksi yang memastikan kedalaman proses belajar. Media ini tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, uji coba lapangan hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, pengukuran efektivitas hanya berfokus pada ranah kognitif (hasil belajar), sedangkan dampak terhadap ranah afektif dan psikomotor belum diukur secara komprehensif. Ketiga, penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga tidak dapat mengontrol pengaruh variabel ekstraneous secara penuh.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, beberapa rekomendasi dapat dikemukakan. Bagi guru, MANDAMONOMICS dapat diimplementasikan sebagai variasi media pembelajaran untuk memecah monotonitas metode konvensional dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan di mata pelajaran lain. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji coba dalam skala lebih luas dengan desain kuasi-eksperimen menggunakan kelompok kontrol, serta mengembangkan media berbasis digital yang dapat menjangkau lebih banyak peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abt, C. C. (1970). *Serious games*. Viking Press.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's educational objectives*. Longman.
- Anggis, E. V. (2019). Modifikasi permainan monopoli sebagai media pembelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 7(1), 45–58.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran (edisi revisi)*. Rajagrafindo Persada.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university (4th ed.)*. Open University Press.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Diah, A. M., & Suci, N. M. (2020). Pengembangan media pembelajaran monopoli ekonomi berbasis kearifan lokal untuk siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 112–125.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Husna, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 87–98.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, learning, and instruction (Vol. 3, pp. 223–253)*. Erlbaum.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.



- Rahayu, S. (2018). Problematika pembelajaran ekonomi di sekolah menengah atas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 21–34.
- Rahayu, S., & Handayani, R. (2019). Efektivitas penggunaan media board game monopoli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 67–80.
- Riduwan. (2016). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajagrafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajagrafindo Persada.
- Squire, K. (2011). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D (edisi revisi)*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.