

khumairoh

by Pjkr UPGRIS

Submission date: 03-Apr-2025 08:29AM (UTC+0700)

Submission ID: 2633500098

File name: 20903-71939-2-CE.docx (862.36K)

Word count: 3950

Character count: 26842

13
Tingkat Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam
Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Media Permainan
Monopoli

Inas Azhar Khumairoh ^{a,1,*}, Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi ^{b,2}

^a Universitas Terbuka Surabaya, Sidoarjo, 61258, Indonesia

^b Universitas Sunan Giri Surabaya, Sidoarjo, Indonesia

¹ inasazharkhumairoh@gmail.com; ² yusronmaulana@unsuri.ac.id

* corresponding author

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received 2024-11-15

Revised 2025-03-13

Accepted 2025-03-19

Keywords

Monopoly
Interest
Physical education

Physical education is basically a learning method that focuses on physical activities, so as to create individuals who are physically, mentally and emotionally healthy. Today, many students lack interest in learning physical education. Interest in learning has a big impact on student learning output. Learning interest contains four indicators including student involvement, feelings of pleasure, attention and interest in learning. Of the various kinds of learning media that can be used to increase student interest in physical education lessons, one of them is the monopoly game. Games and sports are two aspects that are mutually sustainable. This research raises the topic of applying monopoly games in physical education to increase students' interest in learning. The purpose of this research is to apply that monopoly game in physical education can increase students' interest in learning. This research was conducted with a qualitative descriptive approach. Data collection techniques were carried out by observing and interviewing students after conducting Monopoly Game activities. The result of this research is that students are more motivated in learning, interested and pay attention to lessons and students gain new knowledge. So in this study it can be concluded that the monopoly game is able to increase students' interest in learning in physical education.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Abstrak

Pelajaran jasmani pada dasarnya adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada kegiatan fisik, sehingga terciptanya individu yang sehat raga, mental serta emosionalnya. Dewasa ini, banyak siswa yang minat belajar pada pelajaran jasmaninya kurang. Minat belajar memiliki dampak besar pada output belajar siswa. Minat belajar mengandung empat indikator antara lain keterlibatan siswa, perasaan senang perhatian dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Dari berbagai media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani salah satunya adalah permainan monopoli. Permainan dan olahraga merupakan dua aspek yang saling berkesinambungan. Penelitian ini mengangkat topik permainan permainan monopoli dalam pendidikan jasmani untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini ingin menerapkan bahwa permainan monopoli dalam pelajaran jasmani dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan data dilakukan dengan observasi dan wawancara siswa setelah melakukan kegiatan Permainan Monopoli. Dari penelitian ini dihasilkan bahwa siswa lebih termotivasi dalam belajar, tertarik dan memperhatikan pelajaran serta siswa mendapatkan pengetahuan-pengetahuan baru. Sehingga dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran jasmani.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](#)



PENDAHULUAN

7
Salah satu cara untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkembang dilakukan melalui pendidikan. Dalam penjelasan lain pendidikan juga dikatakan usaha yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat, golongan dan pemerintah melalui sebuah bimbingan, pembelajaran atau *trial* yang terjadi di lembaga pendidikan maupun diluar lembaga pendidikan yang terjadi terus menerus guna mempersiapkan siswa agar mampu melakukan peranan dalam semua lingkup kehidupan (Azizah & Nuruddin, 2023). Peran pendidikan yang dilakukan oleh sekolah tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Dengan mengembangkan berbagai macam metode dan media pembelajaran dengan harapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan bisa tercapai dengan baik. Media pembelajaran adalah peralatan fisik dan non-aktual yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih layak dan lancar (Prabawa et al., 2021). Menurut pernyataan ahli tersebut bisa disimpulkan bahwa guru dan media pembelajaran yang efektif, efesien akan mampu menjadi jalan keluar atas persoalan yang dihadapi oleh peserta didik. Pada era sekarang, fenomena malas gerak menjadi salah satu penyebab siswa tidak tertarik dalam pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga), selain itu model pembelajaran yang monoton atau tidak bervariatif menyebabkan anak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran PJOK.

Pembelajaran PJOK pada dunia pendidikan sangat penting dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran peserta didik (Darsana et al., 2021). Pendidikan jasmani pada dasarnya adalah langkah pembelajaran yang menitikberatkan pada kegiatan fisik, sehingga terciptanya individu yang sehat raga, mental serta emosionalnya. Dari pernyataan tersebut, bisa didapat bahwa pendidikan jasmani kegiatan pembelajarannya lebih banyak dilakukan dengan bergerak melakukan aktivitas fisik. Sekolah dasar yang dipilih peneliti merupakan salah satu sekolah swasta unggul di Sidoarjo. Sekolah dasar ini tidak hanya menanamkan ilmu agama tetapi juga memberikan pengajaran yang berarti untuk peserta didiknya. Dengan mengangkat isu-isu dan polemik saat ini, sekolah tersebut menekankan kepada pengajar untuk menyampaikan materi ajar yang mudah, efektif, efesien dengan menerapkan berbagai metode dan media pembelajaran yang ada.

Keinginan atau minat belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Minat siswa terdiri dari empat indikator di dalamnya antara lain ketertarikan siswa, keterlibatan siswa, perasaan senang dan perhatian siswa dalam pembelajaran (Rahmi et al., 2020). Peserta didik dikatakan memiliki minat belajar yang baik akan merasa bahwa materi yang disampaikan oleh pengajar adalah menarik. Sehingga siswa belajar dengan giat, mencerna materi yang diajarkan oleh guru dengan tepat dan belajar tanpa merasa terbebani. Media pembelajaran yang unik dan menarik dinilai mampu membangkitkan keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga guru mempunyai tugas untuk menyiapkan media pembelajaran yang mampu mentransfer materi dengan efektif, efesien serta dapat menarik siswa untuk meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran PJOK khususnya.

1

Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, tidak monoton dan langsung melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial (Siskawati, 2016). Permainan adalah salah satu pilihan jalan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru bisa mencoba berbagai media pembelajaran berbasis permainan dalam menyampaikan materi PJOK. Pemilihan media pembelajaran merupakan hal krusial karena berhubungan erat dengan *feedback* yang diberikan siswa pada pelajaran tersebut. Contoh media pembelajaran yang bisa diaplikasikan untuk membangkitkan minat siswa dalam pelajaran PJOK adalah Permainan Monopoli. Permainan ¹⁶ Monopoli adalah permainan papan yang terkenal seantero jagad. Monopoli digambarkan dengan papan segi empat dan terdapat kotak-kotak gambar dan poin yang berisi pertanyaan, terdapat kartu kesempatan dan dadu untuk memainkan permainan tersebut.

Hasil belajar yang baik diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa mendapatkan berbagai pengalaman untuk bisa mengungkapkan kesan yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia (Effendi et al., 2023). Dalam penelitian ini Monopoli dimodifikasi dengan materi PJOK yang akan diajarkan. Materi yang digunakan peneliti dalam permainan ini adalah kebugaran jasmani. Permainan Monopoli yang disajikan dimodifikasi oleh peneliti dengan merubah petak-petak dalam papan monopoli menjadi berbagai macam kegiatan kebugaran jasmani yang akan dilakukan oleh peserta didik ketika berhenti di petak tersebut. Bagi peserta didik yang berhasil melakukan gerakan tersebut akan mendapat koin yang dikumpulkan sebanyak mungkin. Dengan adanya berbagai macam aktivitas kebugaran jasmani yang dilakukan dalam setiap petak Monopoli diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam pelajaran PJOK. Selain itu juga mampu meningkatkan aktivitas fisik peserta didik, kebersamaan antar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, upaya meningkatkan minat belajar siswa dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan Permainan Monopoli yang telah dimodifikasi dalam Pembelajaran PJOK. Minat belajar yang ditingkatkan di dalamnya berisi indikator-indikator yakni keterlibatan siswa, perhatian siswa, perasaan senang dan ketertarikan siswa saat pembelajaran berlangsung. Penerapan media Permainan Monopoli ini dilakukan peneliti bertujuan meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran PJOK dengan melakukan berbagai macam gerak kebugaran jasmani dalam media tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode ini terdiri dari beberapa langkah antara lain mengumpulkan data baik dari wawancara maupun observasi,

menyusun data dan mengklasifikasi data. Informan dalam penelitian kualitatif berkembang terus (*snowball*) hingga data yang dikumpulkan dianggap dianggap memuaskan atau jenuh.

Teknik wawancara merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif.¹⁴ Wawancara adalah proses komunikasi secara langsung antara penanya dan pemberi informasi. Dengan wawancara, peneliti dapat menggali lebih dalam aspek-aspek tertentu dari subjek penelitian, termasuk pandangan, pengalaman, dan emosi yang mungkin tidak muncul dalam metode observasi (Nasution, 2023). Peneliti melakukan wawancara bersifat semi-terstruktur. Yakni serangkaian pertanyaan yang dirancang dan disusun dalam bentuk pedoman wawancara, dan daftar pertanyaan tersebut digunakan untuk mengarahkan alur pembicaraan agar sampai pada tujuan hasil data yang diharapkan (Takdir et al., 2022). Pertanyaan yang akan ditanyakan kepada beberapa peserta didik yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran, pertanyaan mengenai pengaruh media pembelajaran permainan monopoli dalam meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran PJOK antara lain: (1) Bagaimana perasaanmu setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli tadi? (2) Apakah media pembelajaran yang digunakan menarik? (3) Apakah kamu merasa bersemangat dalam mengikuti pelajaran PJOK dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli tersebut? (4) Apakah kamu melakukan semua kegiatan dalam media pembelajaran permainan monopoli tadi? (5) Bagaimana menurutmu mengenai media pembelajaran permainan monopoli apakah mampu meningkatkan minat belajar kamu?

⁸ Sedangkan teknik observasi adalah cara untuk mendapatkan data dengan melihat dan mengamati secara langsung dari apa yang diteliti, dan peneliti disini bukan sebagai peserta namun sebagai orang yang mengamati pada saat peneliti berada di lokasi penelitian (Takdir et al., 2022). Observasi digunakan peneliti untuk mengamati langsung apakah permainan monopoli mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pelajaran PJOK. Hasil observasi peneliti berupa catatan peristiwa yang terjadi di lapangan dan jawaban dari wawancara pembelajaran PJOK menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

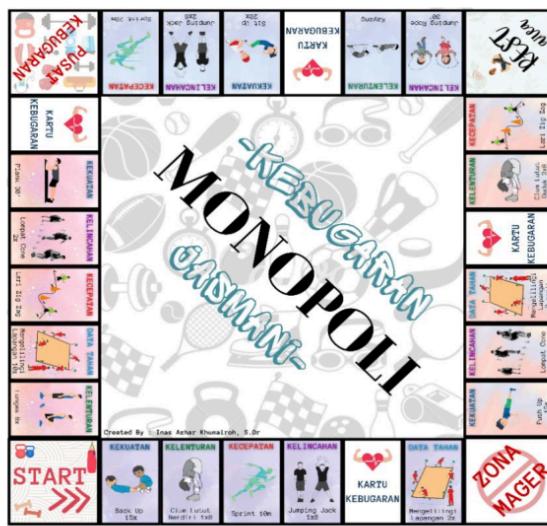
Subjek penelitian adalah pihak yang berkaitan dengan penelitian dan dapat memberikan informasi data penelitian (Sugiyono, 2017). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 6 di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Sidoarjo. Penelitian dilakukan saat mata pelajaran PJOK. Wawancara dan observasi subjek dijadikan teknik pengumpulan data pada penelitian ini, dimana peneliti yang melakukan langsung di lapangan. Selanjutnya peneliti masuk dalam tahap wawancara pada peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar tersebut. Setelah mendapatkan hasil observasi dan wawancara, peneliti menganalisis data yang diperoleh untuk dianalisis dan ditarik kesimpulan.

Permainan dan olahraga merupakan dua aspek yang saling berkesinambungan dari budaya Indonesia selama beratus-ratus tahun yang lalu. Permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari keterampilan fisik, keterampilan sosial dan kerjasama tim, komunikasi dan

sportivitas (Yustiyati et al., 2024). Penerapan Permainan Monopoli dalam pelajaran PJOK ini dilakukan dengan beberapa tahapan, diantaranya :

Perencanaan

Dalam kegiatan pembelajaran, peran media pembelajaran dapat menunjang efektivitas proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang memudahkan penyampaian pesan dari guru kepada siswa (Rizal et al., 2022). Dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat dijadikan opsi untuk memperbanyak manfaat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang beragam akan membuat situasi belajar tidak monoton dan membosankan. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pendidikan yang mengasyikkan guna mendukung pembelajaran sehingga siswa bisa menguasai modul yang hendak disampaikan guru. Media monopoli lebih disenangi siswa serta bisa menempa kejujuran siswa (Azizah & Nunuddin, 2023). Dalam penerapannya, permainan ini diawali dengan persiapan peneliti dalam menyiapkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang disiapkan meliputi Papan Monopoli yang dicetak menjadi banner dengan ukuran 5m x 5m. Dalam media pembelajaran ini petak dari permainan monopoli ini dimodifikasi bensin kegiatan fisik pada petak-petaknya. Berikut prototipe papan monopoli yang digunakan.



Gambar 1. Media Pembelajaran Permainan Monopolis

Selain papan monopoli, juga disiapkan dadu berisi angka 1-6 dan sebuah kartu kebugaran. Selain kegiatan-kegiatan fisik, di beberapa peta dalam papan permainan monopoli terdapat petak kartu kebugaran. Kartu ini berisi beberapa perintah tambahan, *reward* bahkan *punishment*. Perlengkapan

yang lain ada aturan permainan dan koin mainan. Berikut contoh kartu kebugaran dalam permainan monopol.



Gambar 2. Kartu Kebugaran Permainan Monopoli

Fase perencanaan sangat menentukan lancar atau tidaknya jalan pembelajaran yang dilakukan. Maka dari itu di tahap perencanaan perlu dipersiapkan dengan sangat matang. Dari tahap perencanaan ini menghasilkan permainan monopol yang dimodifikasi disesuaikan dengan mata pelajaran yang dijadikan sebagai penelitian.

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu proses belajar atau sebagai aktivitas penyampaian informasi dari guru kepada siswa (Dakhi, 2022). Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses yang telah diatur sesuai langkah-langkah agar pembelajaran mencapai hasil yang diharapkan. Dalam proses pelaksanaan ada kegiatan menentukan, mengelompokan, mencapai tujuan, penugasan, sesuai dengan tugas yang diberikan untuk dilakukan dalam kegiatan tersebut. Dalam permainan monopol, setiap kelompok bergantian melempar dadu untuk bergerak di atas petak. Monopoli yang digunakan dalam pembelajaran pada dasarnya hampir sama dengan permainan monopol biasa yang tujuannya mampu menguasai materi dan menguasai permainan yang diajarkan dalam monopol. Siswa disiapkan menjadi beberapa tim dan setiap kelompok ditunjuk ketua kelompoknya. Permainan Monopoli dilakukan selama 60 menit. Peneliti kemudian menjalaskan aturan bermainnya seperti berikut: (1) Pada putaran pertama, diawali ketua kelompok akan memutar dadu dan jalan diatas petak monopol sesuai angka yang tertera dalam dadu. (2) Setelah berada di atas petak, semua anggota kelompok beserta ketua kelompok melakukan aktifitas fisik sesuai dengan petak yang diinjak. Setelah melakukan aktifitas fisik, setiap kelompok mendapatkan 5 koin. (3) Setiap kelompok bergantian memutar dadu dan melakukan aktifitas fisik, anggota kelompok yang tidak melakukan aktifitas fisik kembali ke barisan sementara ketua kelompok berdiri di atas petak terakhirnya. (4) Untuk putaran selanjutnya tugas ketua digantikan oleh enggota kelompok yang lain, secara bergantian, dan aktifitas yang dilakukan sama seperti poin 1-3. (5) Bagi kelompok yang melewati petak start akan mendapatkan 10 poin. (6) Kelompok yang berhenti pada petak Kartu Kebugaran, maka akan mengambil satu Kartu Kebugaran dan diharuskan melakukan isi perintah kartu kebugaran. (7) Koin digunakan untuk

memberikan *reward* kepada kelompok setelah melakukan aktivitas fisik di petak dan setiap melalui putaran baru.

Saat pelaksanaan peneliti memastikan setiap kelompok mematuhi aturan permainan dan permainan berjalan dengan semestinya hingga. Peneliti juga melakukan observasi saat pelaksanaan media pembelajaran Permainan Monopoli. Dalam pelaksanaannya subjek sesuai arahan dan mematuhi aturan permainan yang diberikan. Sehingga media pembelajaran permainan monopoli dapat digunakan dengan maksimal untuk mencapai tujuan meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian mengenai implementasi media pembelajaran permainan monopoli dalam pelajaran PJOK pada peserta didik di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sidoarjo peneliti mendapatkan hasil melalui observasi dan wawancara pada peserta didik bahwasanya media pembelajaran permainan monopoli ini mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran PJOK. Minat siswa yang meningkat dapat dilihat dari empat indikator yang dipaparkan oleh peneliti sebelumnya yakni keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, perasaan senang dan perhatian siswa dalam pelajaran PJOK. Beberapa hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa peserta didik setelah penerapan media tersebut selesai dituliskan peneliti dalam rangkaian dialog sebagai berikut :

Tabel 1. Wawancara Peserta Didik 1

Peserta Didik RZ (Kelas 6 Usia 11 Tahun)	3
Peneliti	“Bagaimana perasaanmu setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli ?”
Peserta Didik	“Saya se 3 ing melakukan pembelajaran tadi”.
Peneliti	“Apakah media pembelajaran yang digunakan menarik ?”
Peserta Didik	“Ya, Permainan Monopoli tadi sangat menarik”
Peneliti	“Apakah kamu merasa bersemangat dalam mengikuti pelajaran PJOK dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli tersebut ?”
Peserta Didik	“Bersemangat bu, karena mengasyikkan bisa melakukan kegiatan bersama-sama dengan teman-teman. Jadi rasanya tidak capek”
Peneliti	“Apakah kamu melakukan semua kegiatan dalam media pembelajaran permainan monopoli tadi ?”
Peserta Didik	“Ya bu, saya dan teman sekelompok melakukan kegiatan yang kami dapatkan”
Peneliti	“Bagaimana menurutmu mengenai media pembelajaran permainan monopoli apakah mampu meningkatkan minat belajar kamu ?”
Peserta Didik	“Bisa bu, meskipun sedikit capek tapi saya senang mengikuti pembelajaran PJOK hari ini dengan bermain monopoli dengan teman-teman”.

Tabel 2. Wawancara Peserta Didik 2

Peserta Didik AR (Kelas 6 Usia 12 Tahun)
--

Peneliti	“Bagaimana perasaanmu setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli ?”
Peserta Didik	“Meskipun capek tapi senang bu”.
Peneliti	“Apakah media pembelajaran yang digunakan menarik ?”
Peserta Didik	“Ya, media pembelajarannya sangat menarik” ³
Peneliti	“Apakah kamu merasa bersemangat dalam mengikuti pelajaran PJOK dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli tersebut ?”
Peserta Didik	“Sangat bersemangat bu” ³
Peneliti	“Apakah kamu melakukan semua kegiatan dalam media pembelajaran permainan monopoli tadi ?”
Peserta Didik	“Ya bu, saya melakukan sesuai dengan aktivitas yang kamu dapatkan di papan monopoli”
Peneliti	“Bagaimana menurutmu mengenai media pembelajaran permainan monopoli apakah mampu meningkatkan minat belajar kamu ?”
Peserta Didik	“Mampu bu, saya merasa hari ini tadi bersemangat melakukan pelajaran PJOK”.

³
Observasi peneliti didapat bahwa dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli peneliti melihat minat peserta didik meningkat, lebih bersemangat dan tertarik dalam melakukan pelajaran olahraga pada hari itu. Peserta didik berperan aktif dalam membantu guru mempersiapkan permainan monopoli. Peserta didik menyimak setiap informasi yang diberikan oleh guru. Tidak hanya bersemangat, peserta didik juga melakukan kerja sama dengan kelompok sepermainannya. Peserta didik melakukan aktivitas yang didapatinya dalam permainan monopoli bersama-sama dan beberapa kendala yang terjadi di lapangan dapat diatasi dengan baik tanpa mengurangi kelancaran pembelajaran.

¹⁷
Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sidoarjo pada mata pelajaran PJOK melalui media permainan monopoli didapat bahwa penerapan permainan monopoli tersebut meningkatkan empat indikator dalam minat belajar siswa antara lain: (1) Perasaan senang. Perasaan senang apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar (Asrianti, 2020). Perasaan senang merupakan indikator pertama pertanda siswa berminat dalam mengikuti pembelajaran. Senang menimbulkan tindakan tanpa paksaan dan melakukan suatu aktivitas tanpa ada tekanan (Syifa & Rizal, 2024). Data observasi dan wawancara di lapangan, siswa terlihat gembira dan melakukn setiap aktivitas fisik yang didapatinya tanpa ada tekanan dan melakukan kegiatan fisik tersebut dengan senang hati. (2) Perhatian Siswa. Dalam proses pembelajaran tidak bisa dipungkiri bahwa perhatian peserta didik ke guru dalam menjelaskan materi sangat diperlukan. Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain (Asrianti, 2020). Melalui observasi dan wawancara subjek penelitian, didapat bahwa peserta didik memperhatikan materi yang dipaparkan guru mengenai pembelajaran monopoli yang akan dilakukan, sehingga materi yang diberikan oleh guru bisa dicerna sepenuhnya oleh siswa. Keberhasilan pembelajaran itu dapat dilihat dari tingkat perhatian peserta didik

terhadap materi yang disampaikan oleh guru. (3) Ketertarikan siswa. Minat dan ketertarikan merupakan dua aspek yang saling berkaitan. Minat berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri (Asrianti, 2020). Dalam proses pembelajaran, guru selalu mengharapkan *feedback* atau timbal balik yang positif dari para siswa. Jika siswa tidak merasakan ketertarikan dalam dirinya saat mengikuti pembelajaran, maka dipastikan pembelajaran terasa monoton. Ketertarikan siswa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri (Rahmi et al., 2020). Saat observasi dan wawancara di lapangan, subjek penelitian sebelum melakukan permainan monopoli, terlihat tidak bersemangat dan asal mengikuti pembelajaran. Setelah peneliti memberikan informasi terkait permainan monopoli yang akan dilakukan, dan setelah melakukannya siswa merasa tertarik serta tertantang dan mengikuti pembelajaran dengan mengerahkan keterampilan fisik serta kerja sama timnya dan (4) Keterlibatan siswa. Minat belajar juga diartikan sebagai keinginan dan keterlibatan dalam aktivitas kognitif yang menjalankan bagian penting dalam proses pembelajaran, menentukan bagian yang dipelajari dan seberapa cakap dalam menerima informasi yang diberikan. Keterlibatan siswa membuat siswa mengerahkan segala usaha dan waktunya untuk mendukung perolehan hasil yang diharapkan oleh sekolah dengan berpartisipasi penuh terhadap semua kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah (Wirastuti et al., 2024). Tidak hanya guru, siswa juga memiliki peran penting dalam pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran dua arah, keterlibatan siswa menjadi aspek yang tidak bisa ditinggalkan. Keterlibatan memungkinkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang dilakukan. Ketertarikan manusia akan sesuatu hal yang menyebabkan manusia itu senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut (Rahmi et al., 2020). Dalam penelitian ini semua siswa dalam setiap kelompok memiliki keterlibatan langsung dalam melakukan permainan monopoli. Terlihat dari ketertarikan dan keikutsertaan setiap anggota kelompok dalam melakukan aktifitas fisik yang dilakukan.

PJOK merupakan bagian fundamental dari sistem pendidikan. PJOK memiliki andil penting dalam meningkatkan kesehatan jasmani, keterampilan fisik siswa secara menyeluruh. Di Indonesia, pelajaran PJOK sudah mulai ditanamkan kepada siswa saat SD/MI. Siswa mempelajari aktivitas-aktivitas fisik yang mendasar, kegiatan-kegiatan olahraga dan materi pendidikan jasmani. Tetapi, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang minat dalam pelajaran jasmani. Salah satu penyebabnya adalah prasangka siswa bahwa pembelajaran PJOK itu membosankan. Sehingga pada akhirnya siswa tidak mengembangkan keterampilan fisiknya. Minat merupakan kesatuan mental yang mencakup kombinasi dan campuran dari perasaan, harapan, prasangka, cemas dan kecenderungan-kecenderungan lain yang bisa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu (Risna Malinda & Zulheri Is, 2022). Minat belajar siswa menentukan hasil capaian belajar siswa. Minat belajar yang dimiliki oleh siswa dapat mempengaruhi prestasi yang dimiliki oleh siswa. Jika minat

siswa rendah maka prestasi yang dimiliki juga akan rendah, begitupun sebaliknya apabila minat belajar siswa tinggi maka prestasi yang dimiliki akan tinggi, dalam pembelajaran PJOK maupun pembelajaran yang lain (Imawati & Maulana, 2021).

KESIMPULAN

PJOK adalah salah satu pembelajaran yang memiliki bagian penting dalam sistem pendidikan. PJOK berperan aktif dalam meningkatkan kesehatan jasmani, keterampilan fisik, koordinasi siswa. Berdasarkan penerapan dan hasil penelitian di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya keinginan (minat) belajar siswa dalam pelajaran PJOK meningkat setelah mendapat pembelajaran melalui media Permainan Monopoli. Minat belajar siswa yang meningkat mencakup empat indikator yang dipaparkan sebelumnya yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa serta perhatian siswa dalam pembelajaran PJOK. Dalam penelitian ini sarana yang disampaikan peneliti mengenai kontrol permainan terhadap setiap kelompok dan aktivitas fisik yang dilakukan diperhatikan waktunya supaya tidak terlalu lama dilakukan oleh setiap kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrianti. (2020). Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi. *Jurnal Etnolinguist*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.20473/etno.v4i2.19770>
- Azizah, D. K., & Nuruddin, M. (2023). Hubungan Perhatian Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 1–7. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.16473>
- Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.2>
- Darsana, I. M. A., Satyawan, I. M., Spyawanawati, N. L. P., Astra, I. K. B., & Parta Lesmana, K. Y. (2021). Video Tutorial Model Permainan dalam PJOK untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 3 Kegiatanku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 182. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.39717>
- Effendi, M., Muhyi, M., & A. C. (2023). Pengembangan Nilai Disiplin Siswa Melalui Pembelajaran PJOK Kelas V Di Sekolah MI Al Ahmad Dengan Modifikasi Permainan Tradisional. *Jendela Olahraga*, 8(2), 53–60. <https://doi.org/10.26877/jo.v8i2.14151>
- Imawati, V., & Maulana, A. (2021). Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 1(1), 87–93. <https://doi.org/10.28926/pej.v1i1.439>
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. Albina (ed.); 1st ed.). Harva Creative.
- Prabawa, I. K. R., Satyawan, I. M., & Putuspyanawati, N. L. (2021). Pengembangan video permainan

- PIOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(1), 11–26. <https://doi.org/doi.org/10.54284/jopi.v1i1.3>
- Rahmi,I.,Nurmalina,N.,& Fauziddin,M.(2020).Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Risna Malinda, Z. R.,& Zulheri Is. (2022). Pengaruh Modifikasi Pemanasan Menggunakan Permainan Terhadap Minat Siswa Mengikuti Pelajaran Pjok. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2).
- Rizal, M. I., El-Yunusi, M. Y. M., & Darmawan, D. (2022). Literasi Digital, Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Kemandirian Belajar: Kontribusinya terhadap Prestasi Akademik di SMA Intensif Taruna Pembangunan Surabaya. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 85–97. <https://doi.org/47467/eduinovasi.v4i2.2392>
- Siskawati, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. *Penerbit CV. Alfabeta: Bandung*, 225(87), 48–61.
- Syifa, H. F., & Rizal, B. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1644–1652. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1180>
- Takdir, I., Ismail, A., Fitrianingsi, J., & Suhardianto. (2022). Dampak Media Online Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Masa Pandemi Covid-19 MTS Muhammadiyah Takwa. *Education, Language, and Culture (EDULEC)*, 2(1), 39–54. <https://doi.org/doi.org/10.56314/edulec.v2i1.29>
- Wirastuti, M. E. E., Meteray, B., & Listyarini, S. (2024). Pengaruh Student Agency terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Yang Dimediasi Motivasi Diri. *Journal of Education Research*, 5(2), 1056–1063. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.928>
- Yustiyati,S.,Dhafiana,N.,Asyifa Sabilah,S.,Indriani,T.,Mulyana,A.,Jasmani,P.,Kesehatan,D., Tradisional,P.,& Belajar,M.(2024).Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Keolahragaan Juara*, 4(1), 25–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.37304/juara.v4i1.13543>



PRIMARY SOURCES

1	digilib.unila.ac.id Internet Source	3%
2	journal.upgris.ac.id Internet Source	1%
3	Rosina Elsy Sabono, Juliana Nirahua, Heppy Sapulete. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Alat-Alat Optik", PHYSIKOS Journal of Physics and Physics Education, 2023 Publication	1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
5	repository.unja.ac.id Internet Source	1%
6	journal.unilak.ac.id Internet Source	1%
7	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
8	media.neliti.com Internet Source	1%
9	123dok.com Internet Source	1%
10	Roihatul Parida Maulidi, Marjohan Marjohan, Dhena Delviana Aulia, Ujang Jamaludin.	1%

"Efektifitas Media Permainan MONOKEI (Monopoli Keberagaman Indonesia) Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar", Journal on Education, 2022

Publication

11	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id	1 %
12	jer.or.id	1 %
13	repository.upi.edu	1 %
14	samudrapublisher.com	1 %
15	Submitted to Universitas Negeri Jakarta	1 %
16	Siti Istiningssih, Darmiany Darmiany, Fitri Puji Astria, Muhammad Erfan. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI DI ERA NEW NORMAL", COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 2021	1 %
17	Agung Rimba Kurniawan, Faizal Chan, Aditya yohan Pratama, Minanti Tirta Yanti, Erza Fitriani, Sulistia Mardani, Khosiah. "Analisis Degradasi Moral Sopan Santun Siswa di Sekolah Dasar", JURNAL PENDIDIKAN IPS, 2019	1 %
18	pt.scribd.com	1 %

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%