

**ABSTRAK**

**PEMANFAATAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK  
MENGUKUR MINAT BELAJAR DAN MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS X-G SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA PADA  
MATERI INVERTEBRATA**

V. Ivana Rosdianti  
Universitas Sanata Dharma  
2014

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur minat belajar dan meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Biologi pada materi “Invertebrata” pada siswa kelas X-G SMA Negeri 4 Yogyakarta dengan memanfaatkan media permainan monopoli. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X-G yang berjumlah 22 siswa dan memiliki minat dan bakat khusus terhadap olahraga. Rancangan tindakan menggunakan model Kemmis dan taggart. Model ini diawali dengan rencana tindakan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen pembelajaran yang terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja siswa dan media permainan monopoli dan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari tes, lembar observasi dan kuisisioner.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah persentase minat belajar siswa 54,54% siswa masuk dalam kategori tinggi. Persentase pencapaian KKM ranah kognitif siswa pada postest siklus I adalah 50% dan postest siklus II adalah 77,27%. Dan rata-rata nilai kelas siswa meningkat dari 72,73 pada siklus I menjadi 77,05 pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi, ranah afektif siswa meningkat dari 50% siswa mencapai kriteria tinggi pada siklus I menjadi 86,36% siswa mencapai kriteria tinggi pada siklus II. Ranah psikomotor meningkat dari 45,45% siswa mencapai kriteria tinggi pada siklus I menjadi 95,45% siswa mencapai kriteria tinggi pada siklus II.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, afektif dan psikomotor siswa kelas X-G SMA negeri 4 Yogyakarta. Namun, hanya terdapat sebagian (54,54%) siswa yang memiliki minat belajar dengan kriteria tinggi dan belum mencapai target yang ditentukan oleh peneliti.

Kata kunci : minat, hasil belajar, media permainan monopoli

**ABSTRACT**

**THE USE OF MONOPOLI GAME AS A TEACHING MEDIA TO  
MEASURE STUDENTS' LEARNING INTEREST AND TO INCREASE  
STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENT IN THE SUBJECT MATTER  
INVERTEBRATA OF HIGH SCHOOL 4 YOGYAKARTA GRADE X  
CLASS G**

V. Ivana Rosdianti  
Universitas Sanata Dharma  
2014

This research aims to measure students' learning interest and to increase students' learning achievement of Biology in subject matter "Invertebrata" at grade X-G SMA Negeri 4 Yogyakarta by using monopoly game as a teaching media. The subject of this research is the students of grade X-G, which consisted of 22 students. They had a special interest and talent in sport. The draft Act uses the model of Kemmis and taggart. This Model begins with the action plan (planning), implementation (acting), observation (observation) and reflection (reflection). The instruments used in this research is learning instrument which consists of a syllabus, lesson plan, student worksheets and games media monopoly and instruments of data collection which consists of tests, observation sheet and questionnaire.

The results from this research is the percentage of students learning interest 54,54% of students in the high category. The percentage of achievement of student cognitive domain on the KKM posttest cycle I was 50% and posttest cycle II is 77,27%. And the average student grade scores increased from 72.73 on cycle I became 77,05 in cycle II. Observationally, the realm of affective students increased from 50% of students achieving high criteria on cycle I became around 86.36% of students achieving high criteria in cycle II. Psychomotor domain increased from 45,45% of students achieving high criteria on cycle I became 95,45% of students achieving high criteria in cycle II.

Thus it can be concluded that the utilization of media monopoly game can improve student learning outcomes the realm of cognitive, affective and psychomotor grade X-G SMA Negeri 4 Yogyakarta. However, there are only some students (54,54%) who had learning motivation but they haven't reach the target yet.

Keywords: interest, learning achievement, monopoly as a learning media