

## **Pengaruh Permainan MONAGEN (Monopoli Tenaga Eksogen) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 12 Jakarta**

Iqbal Aldiansyah<sup>1</sup>, Aris Munandar<sup>2</sup>, Rayuna Handawati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Negeri Jakarta

\*Corresponding author, e-mail: [ialdiansyah28@gmail.com](mailto:ialdiansyah28@gmail.com)

Received 2025

Revised 2025

Accepted 2025

Published Online 2025

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan MONAGEN terhadap minat belajar siswa kelas X IPS SMAN 12 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Grup Design*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini, yakni kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan permainan MONAGEN dan kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan *PowerPoint*. Instrumen penelitian ini antara lain: instrumen minat belajar siswa (*Pre-Test & Post-Test*), permainan MONAGEN (X), dan lembar observasi minat belajar siswa. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini, yakni uji instrumen, uji sebagai persyarat analisis data, dan uji analisis data. Instrumen penelitian dinyatakan valid dan realibel, serta data dinyatakan normal dan homogen. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan MONAGEN terhadap minat belajar siswa di kelas X IPS SMAN 12 Jakarta. Perolehan rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 82% berkategori "Sangat Baik Sekali" dan kelas kontrol sebesar 76% berkategori "Sangat Baik". Analisis data menggunakan uji *Independent Sample T-Test* diperoleh bahwa taraf signifikansi (Sig.) sebesar 0,025 dikarenakan signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,025 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Adanya pengaruh minat belajar siswa yang "Sangat Baik" di kelas X IPS SMAN 12 Jakarta setelah menggunakan permainan MONAGEN dalam pembelajaran geografi.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Permainan MONAGEN, Minat, Belajar, Siswa.

**Abstract:** This research aims to find out the influence of MONAGEN games on students' learning interest class X IPS SMAN 12 Jakarta. This research uses quasi-experimental research methods with the *Nonequivalent Control Group Design* design. The sampling techniques in this study used *Purposive Sampling*. The samples used in this study, namely class X IPS 3 as an experimental class given MONAGEN game treatment and class X IPS 1 as a control class given *PowerPoint* treatment. These research instruments include: student learning interest instruments (*Pre-Test & Post-Test*), MONAGEN game (X), and observation sheets of student learning interest. Analytical techniques used in this research, namely instrument tests, tests as data analysis requirements, and data analysis tests. Research instruments are declared valid and realable, and the data is declared normal and homogeneous. Based on the results of the study showed that there was a significant influence of MONAGEN games on students' learning interests in class X IPS SMAN 12 Jakarta. The average *post-test* acquisition of experimental classes was 82% by category "Excellent" and the control class by 76% by category "Very Good". Analysis of the data using the *Independent Sample T-Test* test obtained that the significance level (Sig.) of 0.025 due to significance smaller than 0.05 ( $0.025 < 0.05$ ), then  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. The influence of student interest in learning "Very Good" in class X IPS SMAN 12 Jakarta after using the MONAGEN game in geography learning.

**Keywords:** Learning Media, MONAGEN Games, Interest, Learn, Students

Alamat Penyunting dan  
Tata Usaha:  
Laboratorium Pendidikan  
Luar Sekolah  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan  
Lidah Wetan Sby Kode Pos  
60213  
Telp. 031-7532160 Fax.  
031-7532112  
E-mail: [jpus@unesa.ac.id](mailto:jpus@unesa.ac.id)

---

## Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk membantu siswa belajar menjadi lebih baik sehingga terjadi pembelajaran yang ideal. Pembelajaran yang ideal diperoleh apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi, guru menyampaikan materi secara tepat dan strategi pembelajaran yang sesuai serta pemilihan media pembelajaran yang tepat. (Amalia, 2020) Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa selama pembelajaran.

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menumbuhkembangkan kreatifitas guru dalam mengajar dan dapat membuat siswa menjadi aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan diharapkan siswa memiliki minat untuk belajar pada pelajaran tersebut karena menjadi lebih bersemangat dan berantusias dalam mengikuti pembelajaran yang ada dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Dalam pembelajaran Geografi terdapat beberapa permasalahan di Indonesia yang menyebabkan kualitas pembelajaran masih belum optimal. Permasalahan yang dialami dalam pembelajaran Geografi terbagi menjadi dua, yakni eksternal dan internal. Permasalahan eksternal yang dialami dalam pembelajaran Geografi, seperti: 1) Geografi dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, tidak menyenangkan, monoton, dan berulang sehingga pelajaran geografi menjadi kurang penting bagi siswa. (Setuasih, 2010), dan 2) Proses pembelajaran Geografi pada umumnya hanya akan mengingat materi-materi berupa gagasan dan fakta sehingga siswa menjadi bosan. (Sanuriyawati, 2010) Sedangkan permasalahan internal yang dialami dalam pembelajaran Geografi, seperti: 1) Kecenderungan spesialisasi yang semakin tajam, dan 2) Ada penerimaan pendekatan dari berbagai bidang studi yang tidak didasarkan pada wilayah ke dalam Geografi. Hal ini membuat para ahli geografi menjauh dari fitrah Geografis sehingga pemahaman tentang geografi secara umum akan memudar sebagai substansi keilmuan. (Nofrion, 2018)

SMAN 12 Jakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) yang telah menerapkan Kurikulum Darurat di masa Pandemi Covid-19. SMAN 12 Jakarta beralamatkan di Jl. Pertanian No.9, RW.1, Klender, Kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta (13470). Permasalahan yang ditemukan peneliti berdasarkan observasi lapangan selama Praktik Kuliah Mengajar (PKM) dalam pembelajaran Geografi di SMAN 12 Jakarta pada Agustus s.d Oktober 2021, yakni: 1) Siswa bosan belajar *online* 2) Guru kesulitan dalam memilih media pembelajaran sebagai bahan ajar yang terbaik dalam pembelajaran Geografi, dan 3) Siswa lebih menyukai pembelajaran Geografi yang dilakukan sambil bermain daripada hanya mendengarkan ceramah materi atau tanya jawab yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran berlangsung, seperti a) Tebak Gambar Geografi dengan menggunakan *Mentimeter*, *PowerPoint*, dan *Gartic Io*, b) menonton video di *Youtube* atau ditayangkan pada saat pelajaran berlangsung, dan Kuis Geografi dengan menggunakan *EduCandy*, *Quizizz*, *Powerpoint*, dan *Kahoot*.

Pemilihan media pembelajaran sebagai bahan ajar yang tepat dapat menarik minat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Namun, ditemukan bahwa guru yang biasanya menggunakan media pembelajaran berupa PowerPoint ataupun Modul sebagai bahan ajar seringkali hanya dibaca atau digunakan oleh siswa pada saat waktu teretentu saja, seperti ketika mendekati waktu ulangan, ketika guru menjelaskan materi di depan kelas, dan pada saat guru meminta siswa untuk membacanya di kelas.

Dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran *online* akibat pandemi Covid-19 yang berterusan membuat siswa menjadi bosan dan kurang minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran Geografi yang ada di sekolah. Hal tersebut ditemukan fakta bahwa banyak siswa yang enggan untuk menyalakan kamera di ruangan zoom/ruangan meeting dan beberapa bahkan ada yang tidak hadir tanpa keterangan ketika pembelajaran online berlangsung. Namun, SMAN 12 Jakarta mulai menerapkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) 100% pada 3 Januari 2022 yang juga berdasarkan SKB Empat Menteri tertanggal 21 Desember 2021 dengan No. 05/KB/2021, No. 1347 Tahun 2021, No. HK.01.08/Menkes/6678/2021, dan No. 443-5847 Tahun 2021 yang diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang ada.

Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran sebagai bahan ajar yang memiliki konsep belajar sambil bermain yang dapat digunakan pada Pembelajaran Tatap Muka (PTM) agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar Geografi, yaitu dengan permainan MONAGEN (Monopoli Tenaga Eksogen) yang diharapkan siswa akan lebih sering beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan sehingga dapat memperluas minat

siswa dalam mengikuti pembelajaran Geografi daripada siswa hanya duduk manis mendengarkan ceramah guru.

Dari permasalahan di atas, hal ini yang menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan MONAGEN (Monopoli Tenaga Eksogen) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 12 Jakarta.”**

Minat adalah keinginan yang kuat dari diri sendiri untuk melakukan sesuatu hal atau kegiatan tanpa adanya paksaan dari orang lain. Minat perlahan terus berkembang dan menetap pada setiap individu agar memperoleh pengalaman dari adanya interaksi lingkungan dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Minat belajar didapatkan dari dalam individu, yakni berupa dorongan motif sosial dan dorongan emosional. Ciri-ciri minat belajar, yakni: 1) Memiliki ketertarikan dan perhatian yang besar selama pembelajaran berlangsung, 2) Memiliki kepuasan tersendiri terhadap hal yang diminati, 3) Aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, dan 4) Minat belajar yang dipengaruhi oleh budaya dan lingkungan sekitar. Sehingga prestasi yang baik akan diperoleh ketika siswa memiliki minat belajar dalam pembelajaran. Berikut merupakan Indikator minat belajar, yakni: 1) Perasaan senang, 2) Perhatian, 3) Ketertarikan, dan 4) Keterlibatan siswa. (Darmawan & Muhroji, 2015)

Media merupakan peralatan dan perlengkapan yang digunakan oleh komunikator dalam penyampaian ide atau gagasannya kepada komunikan sedangkan pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh seorang pengajar atau guru untuk membuat seseorang pembelajar atau murid menjadi belajar sehingga proses pembelajaran yang berlangsung, sehingga media pembelajaran ialah sesuatu (alat dan bahan) yang dapat digunakan oleh komunikator, yakni pengajar atau guru untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran kepada komunikan, yakni pembelajar atau siswa. (Miftah, 2013) Fungsi media pembelajaran, yakni: 1) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran, 2) Merangsang keingintahuan siswa, 3) Meningkatkan minat dan motivasi belajar, 3) Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran, dan 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan manfaatnya media pembelajaran, yaitu: mengefisienkan kata-kata agar pembelajaran menjadi lebih beragam, informasi bahan ajar dapat dikomunikasikan dengan baik, dan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. (Prayogo, 2017)

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi yang memainkannya. Permainan dalam pembelajaran dapat dirancang sesuai kebutuhan yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang tentunya juga akan membuat siswa menjadi aktif dan interaktif selama pembelajaran berlangsung. Menurut (Sadiman, 2008), Media pendidikan berupa permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut: 1) Menarik perhatian dan minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru, 2) Memungkinkan siswa menjadi aktif dan interaktif selama pembelajaran berlangsung, 3) Memberikan umpan balik langsung, 4) Penerapan konsep dan peran secara langsung, 5) Permainan bersifat luas yang berarti dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, aturan maupun persoalan disesuaikan dengan kebutuhan yang diinginkan, dan 6) Mudah dibuat dan diperbanyak. (Prayogo, 2017)

Menurut (Amalia, 2020), Permainan monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain yang dapat merangsang keaktifan dan semangat siswa dalam belajar, sehingga dapat menimbulkan kegiatan pembelajaran yang menarik. Menurut (Trinovitasari, 2015), Permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang dirancang menarik dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, dan mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan siswa. Menurut (Yulaini, 2015), Permainan monopoli dengan desain yang menarik dalam pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

MONAGEN atau Monopoli Tenaga Eksogen adalah suatu media pembelajaran geografi yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. Permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, namun permainan ini mengutamakan edukasinya, yakni setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan dan membacakan materi geografi tentang tenaga eksogen yang disediakan dalam permainan ini serta sistem kekayaan dalam monopoli ini tidak memakai mata uang tetapi memakai poin. Permainan MONAGEN memerlukan kecerdasan, ketegasan, kecermatan, dan ketangkasan para pemain dalam menjawab pertanyaan, membacakan materi yang telah disediakan, dan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. hingga akhirnya salah seorang menjadi pemenang mutlak atau disebut seorang MONOPOLIST



Gambar 1. Desain Permainan MONAGEN

Permainan MONAGEN dapat dimainkan oleh 5 orang yang terdiri dari 1 orang pengawas dan maksimal 4 orang pemain. Permainan ini dimulai dari kotak yang bertuliskan “yuk kita mulai!!!”, dan berjalan searah jarum jam menggunakan mata dadu yang dikocok oleh setiap pemain. Pemain yang berhenti pada petak Kartu Soal, ia akan mengambil Kartu Soal dan diminta untuk menjawab soalnya. Pemain yang berhasil Kartu Soal akan mendapatkan poin sedangkan pemain yang tidak berhasil menjawab akan mengembalikan Kartu Soal ke bagian paling bawah. Poin telah ditentukan di Kartu Soal. Pengawas akan membacakan dan membahas jawaban yang benar ketika pemain telah berusaha menjawab soal tersebut. Petak-petak Kartu Soal, Kartu Pintar, Kartu Kesempatan, dan Kartu Hukuman memberi kesempatan kepada pemain ketika mengambil kartu yang telah tersedia dan harus taat kepada petunjuk-petunjuk dan menjawab pertanyaan yang ada di atas kartu. Jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan dalam Kartu Soal, maka kartu soal hangus dan pemain tidak dapat mendapatkan poin dari kartu soal yang hangus. Pembagian poin disesuaikan dengan level soal yang dapat dijawab, yakni sebagai berikut: 1. Soal mudah = Level 1 = 2 poin, 2. Soal sedang = Level 2 = 4 poin, 3. Soal sukar = Level 3 = 6 poin, dan 4. Soal bonus = 6 poin.

Pemain yang mendapatkan Kartu Pintar maka pemain harus membacakan materi pada Kartu Pintar di teman-teman kelompoknya. Pemain yang berhenti pada kotak Kartu Kesempatan, ia akan mengambil Kartu Kesempatan dan dapat memakai kartu tersebut jika diperlukan. Dapat juga disimpan atau dijual dengan poin pada Kartu Soal yang diinginkan oleh pemain tanpa harus menjawabnya. Pemain yang berhenti pada petak Hukuman, ia akan mengambil Kartu Hukuman dan menjalankan hukuman yang terdapat di kartu tersebut. Pemain yang berhenti pada petak penjara harus dipenjara sampai mendapatkan mata dadu 12 atau menunggu 3 putaran lemparan dadu dan pion kembali ke petak “Yuk Kita Mulai!!!”. Permainan berakhir ketika semua Kartu Soal telah dimiliki oleh pemain atau jika sudah mencapai 30 menit atau salah satu pemain sudah mengelilingi petak “Yuk Kita Mulai!!!” sebanyak 3 putaran. Pemain dengan point tertinggi akan menjadi pemenangnya.

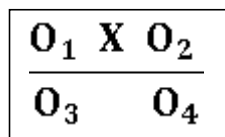
## Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan MONAGEN terhadap minat belajar siswa kelas X IPS SMAN 12 Jakarta. Penelitian ini dilakukan di SMAN 12 Jakarta yang beralamatkan di Jl. Pertanian No.9, RW.1, Klender, Kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah

Khusus Ibukota Jakarta (13470). Waktu penelitian dilaksanakan selama bulan Desember 2021 s.d April 2022.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk desain yang digunakan ialah *Quasi Experimental Design Nonequivalent Control Group Design* yang bertujuan untuk mencari pengaruh perlakuan atau treatment tertentu terhadap subjek yang diselidiki dalam kondisi yang terkendalikan dengan cara membandingkan satu atau lebih kelompok yang diberikan perlakuan (kelas eksperimen) dengan satu kelompok pembanding yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol) dan tidak dipilih secara acak. (Sugiyono, 2008)

Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa permainan MONAGEN sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan berupa PowerPoint. Berikut merupakan gambar bentuk *Nonequivalent Control Group Design* menurut (Sugiyono, 2008) sebagai berikut:



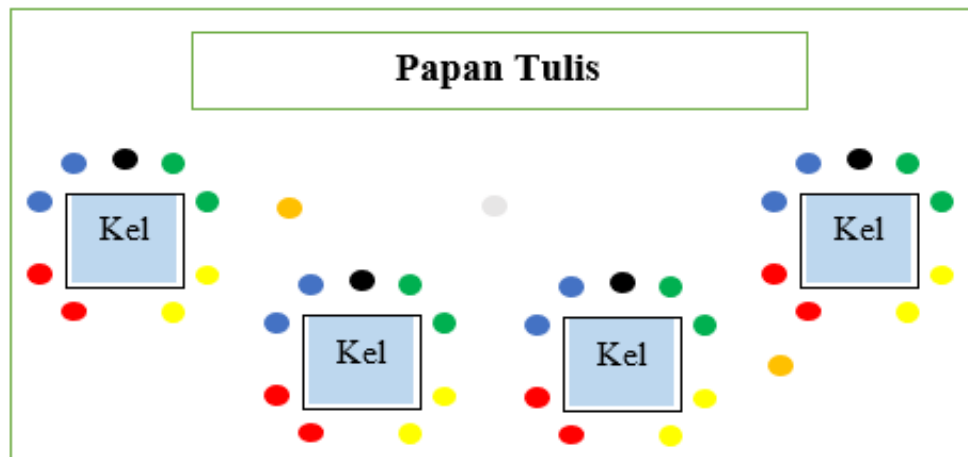
Gambar 2. *Nonequivalent Control Group Design*

**Keterangan:**

- $O_1$  = Kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)
- $O_2$  = Kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*post-test*)
- $O_3$  = Kelas kontrol sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)
- $O_4$  = Kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*)
- X = Perlakuan atau *Treatment* (penggunaan permainan MONAGEN)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X IPS SMAN 12 Jakarta yang berjumlah 108 orang siswa dengan pemilihan sampelnya dengan menggunakan *Purposive Sampling* yang berdasarkan pada minat belajar siswa yang terbilang kurang dalam pembelajaran Geografi di SMAN 12 Jakarta. Pembagian kelompok bermain pada kelas eksperimen menjadi 4 kelompok MONAGEN yang berjumlah 4 buah permainan dengan pembagiannya, yakni kelompok 1 dan 2 (absen 1 s.d 18) dan kelompok 3 dan 4 (absen 19 s.d 36) yang setiap kelompok permainan MONAGEN dapat dimainkan oleh 4 kelompok pion yang terdiri dari kelompok pion merah, kelompok pion biru, kelompok pion kuning, dan kelompok pion hijau masing-masing berjumlah 2 orang siswa dan 1 orang pemain berperan sebagai pengawas permainan dengan total pemain dalam satu permainan berjumlah 9 orang pemain.

Sehingga didapatkan jumlah sampel pada kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen berjumlah 36 orang siswa yang terdiri dari 32 orang siswa sebagai pemain, dan 4 orang siswa menjadi pengawas yang membantu guru dalam mengawasi jalannya permainan sedangkan pada kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol berjumlah 36 orang siswa sebagai pembanding dengan kelas eksperimen. Namun, dikarenakan yang hadir berjumlah 33 orang di kelas X IPS 3 sehingga jumlah siswa yang bermain sebanyak 27 orang siswa, sebanyak 4 orang menjadi juri, dan 2 orang siswa membantu peneliti dalam melakukan dokumentasi sedangkan jumlah siswa yang hadir di kelas X IPS 1 ialah berjumlah 34 orang siswa.



### Keterangan

- = Kelompok MONAGEN
- = Kelompok Pion Merah
- = Pengawas
- = Kelompok Pion Kuning
- = Pengamat
- = Kelompok Pion Hijau
- = Guru Geografi
- = Kelompok Pion Biru

Gambar 3. Teknis Pelaksanaan Permainan MONAGEN pada saat PTMT 100% di kelas Eksperimen

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan oleh peneliti ialah dengan menggunakan kuesioner berupa kuesioner minat belajar siswa (*pre-test*), pengaruh penggunaan MONAGEN terhadap minat belajar siswa (*post-test*), dan pengaruh penggunaan *Powerpoint* terhadap minat belajar siswa (*post-test*) dengan menggunakan menggunakan indikator skala likert dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2008), yakni: 5 = Sangat Baik Sekali, 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang Baik, dan 1 = Sangat Kurang Baik yang didukung oleh lembar observasi minat belajar siswa dengan menggunakan skala Guttman yang alternatif jawabannya terdiri dari 1 = Ya dan 0 = Tidak, dan dokumentasi.

Instrumen kuesioner minat belajar siswa (*Pre-Test* dan *Post-Test*) dan lembar observasi minat belajar siswa menggunakan indikator minat belajar siswa berdasarkan (Darmawan & Muhroji, 2015) yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar Siswa (Pre-Test) dan (Post-Test)

No	Indikator	Jumlah Pernyataan	No Item
1	Perasaan Senang	3	1, 2, 3
2	Perhatian Siswa	5	4, 5, 6, 7, 8
3	Ketertarikan Siswa	4	9, 10, 11, 12
4	Keterlibatan Siswa	3	13, 14, 15

Sumber: (Darmawan & Muhoriji, 2015)

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Jumlah Pernyataan	No Item
1	Perasaan Senang	2	A, B
2	Perhatian Siswa	2	C, D
3	Ketertarikan Siswa	2	E, F
4	Keterlibatan Siswa	2	G, H

Sumber: (Darmawan & Muhroji, 2015)

Uji coba instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas yang menggunakan rumus koefisien korelasi *Product Moment* untuk mengukur kevalidan pernyataan pada instrumen dan uji reliabilitas yang menggunakan rumus *cronbach alpha* untuk mengukur konsistensi instrumen.

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif dan inferensial. Teknik analisis data kuantitatif deskriptif digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa (*pre-test*) dan (*post-test*) setelah diberikan perlakuan baik di kelas X IPS 3 (kelas eksperimen) maupun kelas X IPS 1 (kelas kontrol berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh siswa melalui *Google Form* dengan menggunakan perhitungan skala likert dan di lengkapi dengan lembar observasi minat belajar siswa yang dilakukan oleh peneliti dan rekan peneliti dalam mengamati siswa secara langsung.

Berikut merupakan kriteria penilaiannya sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Hasil Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

Presentase (%)	Kategori
80% - 100%	Sangat Baik Sekali
60% - 79,9%	Sangat Baik
40% - 59,9%	Baik
20% - 39,9%	Kurang Baik
0% - 19,9%	Sangat Kurang Baik

(Marinda, 2017)

Tabel 4. Kriteria Hasil Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

Presentase (%)	Kategori
$81 \leq x \leq 100$	Sangat Baik Sekali
$61 \leq x \leq 80$	Sangat Baik
$41 \leq x \leq 60$	Baik
$21 \leq x \leq 40$	Kurang Baik
$x \leq 20$	Sangat Kurang Baik

(Arikunto, 2009) dalam (Irawati, 2018)

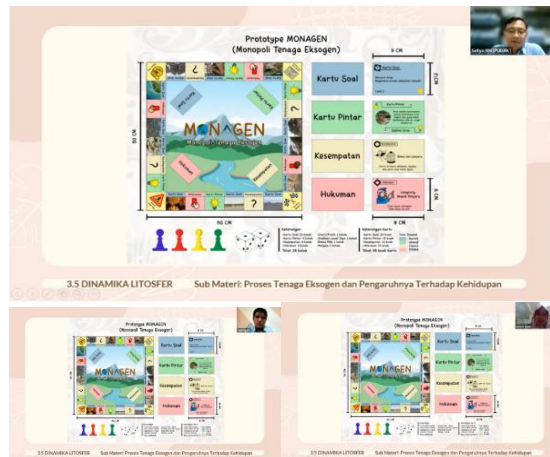
Teknik analisis data inferensial digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh perbedaan antara rata-rata hasil data sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* dengan taraf Sig. (0,05) atau 5% yang sebelumnya menggunakan prasyarat uji analisis berupa uji normalitas dengan rumus *Kolmogrov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak dan uji homogenitas dengan rumus *Levene Test* untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak dengan bantuan *software SPSS 25 version*. Pedoman pengambilan keputusan dalam Independent Sample T-Test adalah sebagai berikut:

1. Jika, Nilai Sig. > 0,05, maka Ho diterima
2. Jika, Nilai Sig. < 0,05, maka Ho ditolak dan HA diterima



## Hasil dan Pembahasan

### 1. Validasi Ahli Oleh Pihak PUDAK Scientific



Gambar 4. Validasi Permainan MONAGEN oleh PUDAK Scientific di Zoom

Berdasarkan gambar 4, penelitian ini melakukan validasi ahli oleh pihak PUDAK Scientific yang merupakan perusahaan nasional yang bergerak di industri manufaktur alat peraga pendidikan dan peralatan laboratorium yang memenuhi persyaratan standar mutu internasional untuk sekolah, perguruan tinggi dan pusat pelatihan kerja. Validasi dilakukan pada tanggal 14 s.d 28 Desember 2021 dilakukan sebanyak 3x pertemuan dengan Zoom dengan 3 orang, yaitu: Bapak Setyo Budi Mulyono, Ibu Susanti, dan Bapak Tedi Trikoni yang menyatakan bahwa desain permainan MONAGEN menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Geografi.

### 2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

#### A. Uji Validitas

Berikut merupakan data hasil uji validitas instrumen pada penelitian ini:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Minat Belajar Siswa (Pre-Test)

No	r hitung	r tabel	Hasil
1	0,607	0,361	Valid
2	0,461	0,361	Valid
3	0,397	0,361	Valid
4	0,502	0,361	Valid
5	0,613	0,361	Valid
6	0,443	0,361	Valid
7	0,624	0,361	Valid
8	0,525	0,361	Valid
9	0,678	0,361	Valid
10	0,687	0,361	Valid
11	0,595	0,361	Valid
12	0,688	0,361	Valid
13	0,512	0,361	Valid
14	0,707	0,361	Valid
15	0,439	0,361	Valid

Sumber: (Peneliti, 2022)



Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Pengaruh Penggunaan Permainan MONAGEN Terhadap Minat Belajar Siswa (Post-Test)

No	r hitung	r tabel	Hasil
1	0,607	0,361	Valid
2	0,461	0,361	Valid
3	0,397	0,361	Valid
4	0,502	0,361	Valid
5	0,613	0,361	Valid
6	0,443	0,361	Valid
7	0,624	0,361	Valid
8	0,525	0,361	Valid
9	0,678	0,361	Valid
10	0,687	0,361	Valid
11	0,595	0,361	Valid
12	0,688	0,361	Valid
13	0,512	0,361	Valid
14	0,707	0,361	Valid
15	0,439	0,361	Valid

Sumber: (Peneliti, 2022)

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Pengaruh Penggunaan PowerPoint Terhadap Minat Belajar Siswa (Post-Test)

No	r hitung	r tabel	Hasil
1	0,744	0,361	Valid
2	0,704	0,361	Valid
3	0,656	0,361	Valid
4	0,678	0,361	Valid
5	0,789	0,361	Valid
6	0,713	0,361	Valid
7	0,621	0,361	Valid
8	0,694	0,361	Valid
9	0,698	0,361	Valid
10	0,577	0,361	Valid
11	0,641	0,361	Valid
12	0,759	0,361	Valid
13	0,500	0,361	Valid
14	0,641	0,361	Valid
15	0,569	0,361	Valid

Sumber: (Peneliti, 2022)

Berdasarkan tabel 5 s.d tabel 7, terlihat pengujian validitas instrumen yang memiliki jumlah responden sebanyak 30 orang siswa dengan masing-masing instrumen memiliki pernyataan berjumlah 15 butir mendapati bahwa . Dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment, nilai r tabel yang didapatkan nilai r hitung > r tabel (0,361) sehingga

semua instrumen yang digunakan dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

### B. Uji Reliabilitas

Berikut merupakan data hasil uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini:

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas

No	Nilai Hitung Cronbach's Alpha	Kriteria Nilai Cronbach's Alpha *)	Keterangan	Simpulan
1	0,842	0,00 - 0.20	Sangat Rendah	Sangat Tinggi
2	0,912	>0,20 - 0.40	Rendah	Sangat Tinggi
3	0,904	>0,40 - 0.60	Cukup	Sangat Tinggi
		>0,60 - 0.80	Tinggi	Sangat Tinggi
		>0,80 - 1.00	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi

Sumber: (Peneliti, 2022)

Berdasarkan tabel 8, diperoleh nilai hitung *Cronbach's Alpha* sebesar 0,842, 0,912, dan 0,904. Berdasarkan kriteria nilai *Cronbach's Alpha* \*) menurut (Sugiyono, 2008) dalam (Fandani, 2022), instrumen penelitian berada pada rentang 0,80 – 1,00 sehingga dinyatakan sangat reliabel dengan tingkat sangat tinggi.

### 3. Minat Belajar Siswa Di Kelas X IPS SMAN 12 Jakarta

Berdasarkan data hasil instrumen kuesioner minat belajar siswa (Pre-test) dan (Post-Test) pada tabel 9, terlihat bahwa minat belajar siswa (Pre-Test) pada kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa yang hadir, yakni 33 dari 36 orang siswa dan pada kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa yang hadir, yakni 34 dari 36 orang siswa memiliki kategori "Sangat Baik" dengan persentasenya sebesar 73%.

Setelah diberikan perlakuan berupa permainan MONAGEN pada kelas eksperimen dan PowerPoint pada kelas kontrol terjadi kenaikan minat belajar siswa, yakni pada kelas X IPS 3 menjadi 82% dengan kategori "Sangat Baik Sekali" dan pada X IPS 1 menjadi 76% dengan kategori "Sangat Baik" yang berarti hasil minat belajar siswa pada kelas eksperimen 6% lebih unggul daripada kelas kontrol.

Tabel 9. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Persen	73%	82%	73%	76%
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik Sekali	Sangat Baik	Sangat Baik

Sumber: (Peneliti, 2022)

Berdasarkan observasi minat belajar siswa yang dilakukan pada kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen pada Senin, 18 April 2022 dan kelas X IPS 1 sebagai kelas kontrol pada Rabu, 13 April 2022 ditemukan perbedaan yang terdapat kedua kelas tersebut ialah antusias dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran berlangsung. Berikut merupakan observasi minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan MONAGEN di Kelas Eksperimen  
Sumber: (Peneliti, 2022)

Berdasarkan gambar 5, terlihat semua siswa pada kelas X IPS 3 sebagai kelas eksperimen yang dihadiri oleh 33 dari 36 orang siswa sangat berantusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran geografi dengan menggunakan permainan MONAGEN, seperti menanggapi pertanyaan Kartu Soal dan membacakan materi dari Kartu Pintar. Permainan MONAGEN dimainkan oleh 4 kelompok dengan kelompok 1 dan 2 (absen 1 s.d 18) dan kelompok 3 dan 4 (absen 19 s.d 36) yang terdiri dari 8 orang (7 orang pemain dan 1 orang juri) dalam setiap kelompok yang bertotal 31 orang siswa (27 orang pemain dan 4 orang juri) bermain dalam permainan MONAGEN dan 2 orang siswa membantu peneliti dalam melakukan dokumentasi.

Tabel 10. Perolehan Poin Kelompok MONAGEN

	Merah	Kuning	Biru	Hijau
Kelompok 1	0 poin	0 poin	0 poin	12 poin
Kelompok 2	-	16 poin	20 poin	50 poin
Kelompok 3	18 poin	20 poin	42 poin	32 poin
Kelompok 4	20 poin	16 poin	18 poin	10 poin

Sumber: (Peneliti, 2022)

Berdasarkan tabel 10, membuktikan bahwa semua siswa berantusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas eksperimen dengan perolehan poin pada kelompok MONAGEN mendapati poin tertingginya pada pion hijau di kelompok 2, yakni 50 poin sedangkan skor terendahnya pada pion merah dan kuning di kelompok 1, yakni 0 poin.

Sedangkan observasi minat belajar siswa pada kelas kontrol dapat dilihat pada gambar di berikut:



Gambar 6. Kegiatan Pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint di Kelas Kontrol  
Sumber: (Peneliti, 2022)

Berdasarkan gambar 6, Terlihat bahwa penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru dalam mengajar, hanya beberapa siswa yang berantusias dan aktif selama pembelajaran berlangsung, seperti beberapa siswa tidak berkonsentrasi selama pembelajaran dan terdapat 5 orang siswa yang aktif melakukan diskusi selama pembelajaran berlangsung. Jumlah siswa yang hadir pada kelas kontrol ialah 34 dari 36 orang siswa.

Berikut merupakan data hasil observasi kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Persen	89,01%	43,01%
Kategori	Sangat Baik Sekali	Baik

Sumber: (Peneliti, 2022)

Berdasarkan tabel 11, diperoleh perbedaan hasil minat belajar siswa yang signifikan, yakni: kelas eksperimen mendapati presentase sebesar 89,01% dengan kategori "Sangat Baik Sekali" sedangkan pada kelas kontrol mendapati presentase sebesar 46,01% dengan kategori "Baik" yang berarti minat belajar siswa pada kelas eksperimen 46% lebih unggul daripada minat belajar siswa di kelas kontrol.

#### 4. Uji Prasyarat Analisis Data

##### a. Uji Normalitas

Berikut merupakan data hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Uji Normalitas

Jenis Data	Nilai Sig	Rujukan	Simpulan
Pre-Test Kelas Eksperimen	0,200	0,05	Normal
Post-Test Kelas Eksperimen	0,200	0,05	Normal
Pre-Test Kelas Kontrol	0,076	0,05	Normal
Post-Test Kelas Kontrol	0,200	0,05	Normal

Sumber: (Peneliti, 2022)

Berdasarkan tabel 12, diperoleh bahwa nilai Sig. dari keempat data sebesar 0,200 untuk *Pre-Test* Kelas Eksperimen, 0,200 untuk *Post-Test* Kelas Eksperimen, 0,076 untuk *Pre-Test* Kelas Kontrol, dan 0,200 untuk *Post-Test* Kelas Kontrol yang dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal dikarenakan nilai Sig. melebihi nilai rujukan, yakni 0,05.

##### b. Uji Homogenitas

Berikut merupakan data hasil uji homogenitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Uji Homogenitas

Jenis Data	Nilai Sig. (Based On Mean)	Nilai Rujukan	Simpulan
Minat Belajar Siswa	0,869	0,05	Homogen

Sumber: (Peneliti, 2022)

Berdasarkan tabel 13, diperoleh nilai Sig. (*Based On Mean*) sebesar 0,869 sehingga data disimpulkan bersifat homogen dikarenakan memiliki nilai Sig. lebih besar dari 0,05

## 5. Uji Analisis Data

### a. Uji Independent Sample T-Test

Berikut merupakan data hasil uji *Independent Sample T-Test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Uji Independent Sample T-Test

Jenis Data	Nilai Sig.	Nilai Rujukan	Simpulan
Minat Belajar Siswa	0,025	0,05	Signifikan

Sumber: (Peneliti, 2022)

Berdasarkan tabel 6, diperoleh nilai taraf signifikansi (Sig.) sebesar  $0,025 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_A$  diterima. Artinya perbedaan yang signifikan antara hasil *Post-Test* kelas eksperimen dengan hasil *Post-Test* kelas kontrol dan terdapat pengaruh media pembelajaran menggunakan permainan MONAGEN terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

Dilengkapi dengan hasil minat belajar siswa yang didapat dari kuesioner minat belajar siswa (*Pre-Test*) dan (*Post-Test*) serta observasi minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga peneliti berhasil membuktikan hipotesis yang menyatakan "Terdapat pengaruh permainan MONAGEN terhadap minat belajar siswa di kelas X IPS SMAN 12 Jakarta"

## 6. Keterbatasan Penelitian

Berikut merupakan keterbatasan dalam penelitian ini:

- 1) Kondisi pembelajaran yang berubah-ubah akibat pandemi Covid-19 yang menyebabkan pengambilan data seharusnya dilakukan saat pertengahan bulan Februari 2022 namun, dikarenakan pandemi Covid-19 mulai menurun di awal bulan April sehingga pengambilan data dapat dilakukan pada pertengahan bulan April 2022 dan peneliti mengambil data kuesioner *Pre-Test* dan *Post-Test* diambil setelah selesai pembelajaran secara *online* dengan menggunakan *Google Form* dan pengamatan lembar observasi minat belajar siswa dilakukan secara langsung di dalam kelas dikarenakan keterbatasan waktu yang diberikan selama pembelajaran berlangsung.
- 2) Permainan MONAGEN yang seharusnya dimainkan oleh 5 orang yang terdiri dari 4 orang pemain dan 1 orang juri dalam setiap kelompok. Namun, dikarenakan keterbatasan waktu sehingga permainan dimainkan oleh 8 orang yang terdiri dari 7 orang dan 1 orang juri pada kelompok 1, 3. Dan 4 sedangkan untuk kelompok 2 dimainkan oleh 7 orang yang terdiri dari 6 orang pemain dan 1 orang juri.
- 3) Durasi kegiatan pembelajaran guru dan siswa pada PTM 100% sangat terbatas hanya 70 menit sehingga peneliti harus mengatur waktu dengan singkat agar semua tahapan kegiatan pembelajaran tercapai.

## 7. Kelebihan Penelitian

Berikut merupakan kelebihan dari penelitian ini, yakni:

- 1) Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, catatan di lapangan, angket, dan dokumentasi, sehingga data yang diperoleh lebih objektif. Hal ini sesuai dengan penelitian
- 2) Penelitian ini mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain dengan tampilan desain permainan MONAGEN yang menarik sehingga membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung.

## Simpulan

Terdapat perbedaan yang signifikan baik pada angket maupun hasil observasi di kelas eksperimen dan kelas kontrol, yakni: Presentase minat belajar siswa berdasarkan hasil angket pada kelas X IPS 3 (Kelas Eksperimen) yang sebelumnya 73% dengan kategori “Sangat Baik” menjadi 82% dengan kategori “Sangat Baik Sekali” sedangkan pada kelas X IPS 1 (Kelas Kontrol) yang sebelumnya 73% dengan kategori “Sangat Baik” menjadi 76% dengan kategori “Sangat Baik” dan berdasarkan hasil observasi pada kelas X IPS 3 mendapatkan presentase sebesar 89,01% dengan kategori “Sangat Baik Sekali” sedangkan pada kelas X IPS 1 mendapatkan presentase sebesar 43,01% dengan kategori “Baik”

Berdasarkan hasil Uji Independent Sample T-Test yang telah dianalisis menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan permainan MONAGEN memiliki pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di kelas X IPS SMAN 12 Jakarta.

## Daftar Rujukan

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. CBIS Journal, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794
- Amalia, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas VMIN 29 Kabupaten Bireuen*. Skripsi, UIN AR-RANIRY
- Chusniyah, I., Dewi, N. R., Pamelasari, S. D. (2016). *Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis Science Edutainment Tema Tata Surya Terhadap Minat Belajar Dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII*, Unnes Science Education Journal: Universitas Negeri Semarang, 5 (2)
- Darmawan, R., & Muhroji. (2015). *Pengaruh Minat Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 01 Wonolopo Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Dina, O. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pokok Bahasan Dimensi Dua Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Al-Inabah Ponorogo*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Fandani, P. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Pahamify Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Geografi Kelas XII IPS SMAN 31 Jakarta*. Skripsi thesis, Repository UNJ: Universitas Negeri Jakarta.
- Irawati, M. (2018). *Profil Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot*. Skripsi thesis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. <https://kbbi.web.id>
- Marinda, Y. A. (2017). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Menjahit Gaun Pada Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana Di SMK Diponegoro Yogyakarta*. Skripsi thesis, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsian: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95-105>
- Nofrion, N. (2018). Karakteristik Pembelajaran Geografi Abad 21. *INA-Rxiv*. <https://osf.io/preprints/inarxiv/kwzjv/>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Prayogo, B. A. (2017). *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat*. Skripsi thesis, FIP PAUD, Universitas Negeri Semarang



- 
- Sartikaningrum, R. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Skripsi, FE Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta
- S., Moch. Arief. (2009). *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual OHP Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 106 Jakarta*, Skripsi Thesis, Repository UNJ: Universitas Negeri Jakarta.
- Setiawan, A., & Sutedjo, A. (2016). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Materi Pokok Persebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 4 Sidoarjo Tahun Ajaran 2016/2017*. FISH, Pendidikan Geografi, Universitas Surabaya
- Silabus Kelas X Mata Pelajaran Geografi.
- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. *Jurnal Studi Sosial*, FKIP, Universitas Lampung, 4(1)
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surat Keputusan Bersama Empat Menteri (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri) Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi *Coronavirus Disease 19* (Covid-19).
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, Pendidikan Geografi, Universitas Lampung, 3(2).  
<https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>
- Widiyanti, R., & Ulfa, F. (2019). Penerapan Permainan Monopoli Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, Universitas Islam Malang, 5(2), <http://dx.doi.org/10.33474/jpm.v5i2.29>