



Penggunaan Media Board Game Monosaga untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Materi Struktur Bumi dan Mitigasi Bencana

Putri Nabilah Tsabitah Arman¹, Resty Dwiza Alfira², Julianstri³, Fitha Armeinty Lino Padang⁴,
Ramlawati⁵, Siti Saenab⁶

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

putrinabilahtsabitah@unm.ac.id irain.dzazn@gmail.com 230111500020@student.unm.ac.id

sitisaenab@unm.ac.id ramlawati@unm.ac.id fitaar.meinty@gmail.com

Diserahkan tanggal 5 Mei 2026 | Diterima tanggal 19 Juli 2026 | Diterbitkan tanggal 1 Januari 2026

Abstract:

This study aims to describe the implementation of MONOSAGA board game media and analyze the improvement of learning interest and learning outcomes of 8th grade students of class VIII F at SMP Negeri 33 Makassar on Earth Structure and Disaster Mitigation material. This Classroom Action Research (CAR) used the Kemmis and McTaggart model with two cycles (four meetings: May 11, 12, 13, and 18, 2026). Each meeting was directly observed by researchers using observation sheets for teacher activity (8 aspects) and student interest (5 indicators), scored 1-4. Data were also collected via pretest-posttest and a learning interest questionnaire (15 items, 4-point Likert scale). Observation results showed a linear score increase from 1 (Poor) in Cycle I Meeting 1 to the maximum score of 4 (Excellent) in Cycle II Meeting 2, with the observer stating no more weaknesses were found. Students' average score improved from 66.67 (pretest) to 84.24 (posttest), with learning completeness rising from 62.5% to 78.3%. Questionnaire-based learning interest averaged 77.5%, with 82.6% of students in the high interest category. MONOSAGA is concluded to be effective in improving learning activity, learning interest, and student outcomes.

Keywords: Board Game, disaster mitigation, learning interest, MONOSAGA, observation sheet.

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media board game MONOSAGA serta menganalisis peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 33 Makassar pada materi Struktur Bumi dan Mitigasi Bencana. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus (empat pertemuan: 11, 12, 13, dan 18 Mei 2026). Setiap pertemuan diobservasi langsung oleh Peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas guru (8 aspek) dan minat siswa (5 indikator), dengan skor 1-4. Data juga dikumpulkan melalui soal pretest-posttest dan angket minat belajar (15 butir, skala Likert 4 poin). Hasil observasi menunjukkan peningkatan skor linear dari 1 (Kurang) pada Siklus I Pertemuan 1 hingga mencapai skor maksimal 4 (Sangat Baik) pada Siklus II Pertemuan 2, di mana observer menyatakan tidak ditemukan lagi kekurangan. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 66,67 (pretest) menjadi 84,24 (posttest), dengan persentase ketuntasan dari 62,5% menjadi 78,3%. Minat belajar berdasarkan angket mencapai rata-rata 77,5% dengan 82,6% peserta didik pada kategori minat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media MONOSAGA terbukti efektif meningkatkan aktivitas pembelajaran, minat belajar, dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Board Game, minat belajar, MONOSAGA, mitigasi bencana, struktur bumi.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sistematis dan berkesinambungan yang bertujuan mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar mampu mempersiapkan diri menghadapi tantangan masa depan (Jannah, A, & Hidayat, 2025). Pembelajaran IPA di jenjang SMP idealnya memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik agar kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu berkembang (Lumintang, Sari, Kusuma, & Dewi, 2024). Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar, yaitu dorongan internal peserta didik untuk merasa tertarik dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Laoli, 2024).

Hasil observasi awal di kelas VIII F SMP Negeri 33 Makassar menunjukkan rendahnya minat belajar peserta didik, tercermin dari kurangnya perhatian, minimnya respons terhadap pertanyaan, dan rendahnya partisipasi dalam diskusi. Pretest yang dilaksanakan pada 13 Mei 2026 menunjukkan nilai rata-rata hanya 66,67 dengan ketuntasan 62,5%, mengindikasikan perlunya upaya peningkatan kualitas pembelajaran secara sistematis (Ernawati, 2024).

Sebagai solusi, diterapkan media MONOSAGA (Monopoli Sains Geografi dan Bencana), sebuah board game edukatif yang mengadaptasi mekanisme monopoli konvensional dengan mengintegrasikan konten materi Struktur Bumi dan Mitigasi Bencana. Penelitian menggunakan desain PTK dua siklus (empat pertemuan) dengan observasi langsung oleh Putri Nabilah Tsabitah pada setiap pertemuan, sehingga perkembangan aktivitas guru dan minat siswa dapat dipantau dan dijadikan dasar refleksi antar pertemuan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2021). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 33 Makassar, Mei 2026, dengan subjek peserta didik kelas VIII F (23-24 orang). Penelitian berlangsung dalam dua siklus yang terdiri dari empat pertemuan (Siklus I: 11 & 12 Mei 2026; Siklus II: 13 & 18 Mei 2026).

Instrumen penelitian terdiri dari: (1) Lembar Observasi Aktivitas Guru (8 aspek: Pra-Instruksional, Apersepsi & Motivasi, Instruksi Media, Fasilitasi Belajar, Integrasi Konten, Manajemen Waktu, Refleksi & Evaluasi, dan Reward System, skor 1-4) yang diisi observer Putri Nabilah Tsabitah setiap pertemuan; (2) Lembar Observasi Minat Belajar Siswa (5 indikator: Perasaan Senang, Keterlibatan Aktif, Ketertarikan, Konsentrasi, dan Keinginan Belajar, skor 1-4); (3) Soal pretest dan posttest (masing-masing 8 butir pilihan ganda, KKM = 75); dan (4) Angket minat belajar (15 butir, skala Likert 4 poin: SS=4, S=3, TS=2, STS=1).

Analisis data dilakukan secara kuantitatif (nilai rata-rata, persentase ketuntasan, persentase minat) dan kualitatif (catatan observer per pertemuan). Indikator keberhasilan: nilai rata-rata posttest ≥ 75 , ketuntasan $\geq 75\%$, dan $\geq 75\%$ peserta didik dengan minat tinggi (skor angket $\geq 75\%$).

PEMBAHASAN

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Minat Siswa

Observasi oleh Putri Nabilah Tsabitah selama empat pertemuan menunjukkan perkembangan yang konsisten dan signifikan. Semua aspek aktivitas guru dan indikator minat siswa menunjukkan pola peningkatan linear dari skor 1 (Kurang) pada Siklus I Pertemuan 1 hingga skor 4 (Sangat Baik) pada Siklus II Pertemuan 2.

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Observasi Per Pertemuan

Siklus/Pertemuan	Tanggal	Skor Guru	Skor Minat Siswa	Kategori
Siklus I / Pert. 1	11 Mei 2026	1	1	Kurang
Siklus I / Pert. 2	12 Mei 2026	2	2	Cukup
Siklus II / Pert. 1	13 Mei 2026	3	3	Baik
Siklus II / Pert. 2	18 Mei 2026	4	4	Sangat Baik

Tabel 2. Catatan Kualitatif Observer Per Pertemuan

Pertemuan	Kekuatan	Kekurangan	Saran Observer
Si1/P1 (11 Mei)	Papan, kartu, pion lengkap	Penjelasan alur aturan terlalu berbelit-belit	Lakukan simulasi singkat sebelum memulai permainan
Si1/P2 (12 Mei)	Langkah permainan sudah mulai baik	Peserta didik masih menganggap ini murni game	Guru harus lebih tegas
Si2/P1 (13 Mei)	Sangat efektif meningkatkan keaktifan peserta didik	Beberapa komponen fisik mulai tampak lecek	Pertahankan ritme mengajar agar dapat dieksekusi sempurna
Si2/P2 (18 Mei)	Membuktikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik	Tidak ditemukan lagi kekurangan	Siklus PTK dihentikan — indikator keberhasilan sempurna

Saran observer pada setiap pertemuan menjadi dasar perbaikan untuk pertemuan berikutnya. Rekomendasi simulasi singkat pada Siklus I Pertemuan 1 langsung diterapkan pada Siklus I Pertemuan 2, menghasilkan peningkatan skor dari 1 ke 2. Rekomendasi ketegasan guru pada Siklus I Pertemuan 2 diterapkan pada Siklus II, menghasilkan loncatan ke skor 3 dan 4. Pada pertemuan terakhir, observer menyatakan tidak ditemukan lagi kekurangan dan merekomendasikan penghentian siklus PTK.

2. Hasil Pretest dan Posttest

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Aspek	Pretest	Posttest	Peningkatan
-------	---------	----------	-------------

Nilai Rata-rata	66,67	84,24	+17,57
Nilai Tertinggi	100,0	100,0	-
Nilai Terendah	0,0	37,5	+37,5
% Tuntas (≥ 75)	62,5% (15/24)	78,3% (18/23)	+15,8%
% Tidak Tuntas	37,5% (9/24)	21,7% (5/23)	-15,8%

1. Hasil Angket Minat Belajar

Tabel 4. Persentase Respons Positif (SS+S) per Dimensi Minat Belajar

Dimensi	% SS+S	Kategori
Perhatian	89,1%	Tinggi
Ketertarikan	95,7%	Sangat Tinggi
Relevansi	94,2%	Sangat Tinggi
Kepercayaan Diri	91,3%	Sangat Tinggi
Kepuasan	93,9%	Sangat Tinggi

Tabel 5. Capaian Indikator Keberhasilan

Indikator	Target	Hasil	Status
Skor observasi aktivitas guru (akhir siklus)	≥ 3 (Baik)	4 (Sangat Baik)	Tercapai
Skor observasi minat siswa (akhir siklus)	≥ 3 (Baik)	4 (Sangat Baik)	Tercapai
Nilai rata-rata posttest	≥ 75	84,24	Tercapai
% Ketuntasan belajar	$\geq 75\%$	78,3%	Tercapai
% Peserta didik minat tinggi (angket)	$\geq 75\%$	82,6%	Tercapai
Rata-rata persentase minat (angket)	$\geq 75\%$	77,5%	Tercapai

Ruang Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

Berikut dokumentasi jalannya penelitian tindakan kelas di ruangan kelas VIII.1:

Dokumentasi Pra-Tindakan & Siklus I	Dokumentasi Siklus II & Evaluasi
 <i>Gambar 1. Kondisi Awal Kelas</i>	 <i>Gambar 3. Pelaksanaan Siklus II</i>
 <i>Gambar 2. Proses Pembelajaran Siklus I</i>	 <i>Gambar 4. Sesi Refleksi & Posttest</i>

Penerapan media MONOSAGA dalam pembelajaran IPA materi Struktur Bumi dan Mitigasi Bencana berhasil memenuhi semua enam indikator keberhasilan yang ditetapkan. Yang paling menonjol adalah pola peningkatan skor observasi yang linear dan konsisten dari setiap pertemuan. Pola 1→2→3→4 ini menunjukkan bahwa refleksi berbasis catatan observer berjalan efektif: setiap saran langsung diimplementasikan pada pertemuan berikutnya, menghasilkan perbaikan yang nyata dan terukur.

Pada Siklus I, kendala utama adalah penjelasan aturan yang berbelit-belit dan persepsi peserta didik bahwa kegiatan ini murni permainan. Setelah guru menerapkan saran observer (simulasi singkat dan ketegasan tujuan edukatif), Siklus II menunjukkan peningkatan dramatis. Pada Siklus II Pertemuan 2, peneliti menyatakan Indikator keberhasilan telah memenuhi target yang ditetapkan. Hal ini mengonfirmasi efektivitas desain PTK yang menekankan kolaborasi antara guru dan observer (Arikunto, 2021).

Peningkatan hasil belajar (nilai rata-rata dari 66,67 ke 84,24; ketuntasan dari 62,5% ke 78,3%) sejalan dengan peningkatan skor observasi. Semakin tinggi kualitas aktivitas guru dan

keterlibatan siswa yang terdata dalam lembar observasi, semakin efektif pula transfer pengetahuan yang terjadi. Temuan ini konsisten dengan Pratama dan Nugroho yang menyatakan bahwa integrasi permainan edukatif meningkatkan antusiasme dan pemahaman peserta didik (Pratama & Nugraha, 2022).

Dari sisi minat belajar, data angket (77,5% rata-rata; 82,6% peserta didik minat tinggi) dan data observasi minat siswa (mencapai skor 4 pada pertemuan terakhir) saling mengonfirmasi. 100% peserta didik menyatakan MONOSAGA menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Temuan ini mendukung Lailia (2024) yang menyatakan media board game secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, serta sejalan dengan catatan observer yang pada pertemuan terakhir mencatat media terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik (Lailia, 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan: (1) Penerapan media MONOSAGA menunjukkan perkembangan yang konsisten berdasarkan observasi Putri Nabilah Tsabitah, dengan skor aktivitas guru dan minat siswa meningkat secara linear dari 1 (Kurang) pada Siklus I Pertemuan 1 hingga 4 (Sangat Baik) pada Siklus II Pertemuan 2, dan observer menyatakan tidak ditemukan lagi kekurangan pada pertemuan terakhir; (2) Minat belajar meningkat dengan rata-rata persentase 77,5% dan 82,6% peserta didik mencapai kategori minat tinggi, didukung oleh skor observasi minat maksimal pada akhir siklus; (3) Hasil belajar meningkat dengan nilai rata-rata dari 66,67 menjadi 84,24 dan ketuntasan dari 62,5% menjadi 78,3%. Keenam indikator keberhasilan yang ditetapkan seluruhnya tercapai. Penelitian merekomendasikan penggunaan MONOSAGA disertai simulasi singkat sebelum permainan dan pemeliharaan komponen fisik media yang konsisten.

DAFTAR PUSTAKA

- Aoliyah, S. (2023). Pengaruh penggunaan game-based learning terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 120–130.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daniyati, N., Rahman, A., & Putri, S. (2023). Media pembelajaran sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 1–8.
- Ernawati, E. (2024). Analisis Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Educandum* 10(1), 45-53.
- Handayani, R. (2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis board game dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 1–10.
- Jannah, M., A, R., & Hidayat, B. (2025). Peran Pendidik dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Nasional* 9 (2), 55-68.
- Juliati, N., Yusuf, M., & Sandi, A. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 88–97.

- Lailia, R. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Board Game terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal VOX Edukasi* 8(1), 34-45.
- Laoli, Y. (2024). Minat Belajar Siswa: Definisi, Indikator, dan Strategi Peningkatan . *Jurnal Kependidikan* 8(1), 34-45.
- Lumintang, R., Sari , P., Kusuma, T., & Dewi, N. (2024). Pembelajaran IPA berbasis Eksplorasi Lingkungan dan Relevansinya dengan Keterlibatan Siswa . *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 12(2), 110-124.
- Nurfadhillah, S., Agustina, R., Sari, T., & Pratiwi, L. (2021). Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 300–315.
- Poole, S. (2025). Challenges in implementing board games in classroom learning. *Educational Research Review*, 20(1), 75–85.
- Pratama, R., & Nugraha, T. (2022). Integrasi Permainan Edukatif dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7(1), 50-63.
- Rahmawati, D. (2023). Pengaruh permainan edukatif terhadap pemahaman konsep dan minat belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 145–160.
- Santika, I. (2020). Indikator minat belajar dan relevansinya dalam desain pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 88–99.
- Sari, M., & Putra, A. (2022). Hubungan antara minat belajar dan prestasi akademik peserta didik. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(1), 22–35.
- Silfia, N. (2024). Dampak media pembelajaran statis terhadap penurunan motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 77–88.