

Let's Get Smart: Model Pengabdian Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kolaborasi Peserta Didik di SMA Negeri 9 Tangerang Selatan

Diterima:
23 Mei 2025
Revisi:
25 Mei 2025
Terbit:
27 Mei 2025

*Rido Ilham Widodo, Elfridus Mariano Kompas, Entina Nesti
Kusairoh, Lusi Septiani, ^eMuhammad Rizqi Maulana, Naufal Rafiif
Nafiyanto, Ratih Windyaningsiwi, Reza Afrian Yudha, Rikardo
Situmorang, Zannuba Zulfan Zardhani
Universitas Terbuka

Abstrak— Latar Belakang: Rendahnya minat belajar peserta didik menjadi permasalahan dalam pembelajaran, terutama akibat penggunaan metode konvensional yang monoton. Media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Permainan monopoli edukatif Let's Get Smart mengintegrasikan materi pembelajaran melalui aktivitas interaktif, kolaboratif, dan kompetitif. **Tujuan:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan menerapkan monopoli edukatif Let's Get Smart untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Fisika di SMA Negeri 9 Tangerang Selatan. **Metode:** Kegiatan menggunakan pendekatan Service Learning melalui tahapan identifikasi kebutuhan, perencanaan, sosialisasi dan simulasi, pelaksanaan serta pendampingan permainan, refleksi, evaluasi, dan tindak lanjut. **Hasil:** Rata-rata indeks lima indikator minat belajar meningkat dari 2,6–2,9 menjadi 3,2–3,3 setelah penerapan media. Uji t dua pihak menunjukkan signifikansi 0,039–0,048 ($<0,05$), yang menunjukkan perbedaan signifikan. Peserta didik juga menunjukkan antusiasme, keterlibatan, kerja sama, dan kompetisi sehat. **Kesimpulan:** Let's Get Smart berbasis TGT melalui pendekatan Service Learning dapat menjadi inovasi pembelajaran Fisika yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat. **Kata Kunci:** Monopoli Edukatif; Let's Get Smart; Minat Belajar; Pembelajaran Fisika

Abstract— Background: Low student interest in learning remains a challenge in education, particularly due to the use of monotonous conventional teaching methods. Game-based learning media can serve as an alternative to create interactive and enjoyable learning experiences. The educational Monopoly game Let's Get Smart integrates learning materials through interactive, collaborative, and competitive activities. **Objective:** This community service activity aimed to implement the educational Monopoly game Let's Get Smart to increase students' interest and engagement in Physics learning at SMA Negeri 9 Tangerang Selatan. **Method:** The activity employed a service learning approach through several stages: needs identification, planning, socialization and simulation, game implementation and assistance, reflection, evaluation, and follow-up. **Results:** The average index of five learning-interest indicators increased from 2.6–2.9 to 3.2–3.3 after implementing the media. A two-tailed t-test showed significance values of 0.039–0.048 (<0.05), indicating a significant difference. Students also demonstrated enthusiasm, engagement, cooperation, and healthy competition. **Conclusion:** Let's Get Smart, based on TGT and implemented through a service learning approach, can serve as an innovative Physics learning medium that promotes active, enjoyable, collaborative, and healthy competitive learning.

Keywords: Educational Monopoly; Let's Get Smart; Interest in Learning

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Rido Ilham Widodo,
PPG Fisika Calon Guru,
Universitas Terbuka Kota Bogor,
Email: rido172015@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses universal dalam kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peran utama dalam membangun negara yang kuat dan menghasilkan warga negara yang berbakat (Aprilianti, Mulazamah, Faizah, & Setiyoko, 2025). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Namun dalam realita pendidikan di Indonesia, hanya sebagian kecil peserta didik yang mau belajar dan mengembangkan potensinya. Hal ini salah satunya dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik (Nuralyanti, Andriana, & Rokmanah, 2023).

Ketertarikan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dan dibuktikan ketika adanya proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruangan kelas. Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan minat belajar peserta didik (Muliani & Arusman, 2022). Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah melalui penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli (Sihotang, 2022). Pengimplementasian media monopoli dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik, karena proses belajar mengajar dikombinasikan dengan sebuah permainan yang menyenangkan. Dalam pembelajaran sehari-hari, hanya sebagian kecil guru yang memanfaatkan media ini di kelas (Mukarromah & Andriana, 2022). Penting bagi kami untuk mencontohkan dan mempromosikan media ini melalui proyek kepemimpinan yang kami laksanakan di SMAN 9 Tangerang Selatan.

Program proyek kepemimpinan merupakan suatu langkah pemberdayaan. Proyek Kepemimpinan dirancang untuk meningkatkan keterampilan kepemimpinan mahasiswa melalui proyek pembelajaran layanan berbasis sekolah atau komunitas, yang membantu mahasiswa menjadi lebih selaras dengan kebutuhan target proyek mereka (Syihabuddin, 2019). Terdapat tiga kunci dimensi kepemimpinan yang mendasari mata kuliah Proyek Kepemimpinan: (1) Kepemimpinan sebagai proses pengaruh membentuk dinamika organisasi, (2) Kepemimpinan melibatkan komitmen dengan nilai-nilai organisasi, dan (3) Kepemimpinan yang efektif memerlukan visi yang jelas. Proyek kepemimpinan bertujuan agar mahasiswa dapat mengembangkan berbagai komponen kepemimpinan seperti sosial-emosional keterampilan, manajemen proyek, kolaborasi, analisis kebutuhan, pengambilan keputusan, dan empati.

Permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran yang masih cenderung monoton dan kurang memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif (Darmawan & Oktavia, 2026). Pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dapat menyebabkan peserta didik mudah mengalami kejenuhan, terutama pada mata pelajaran yang dianggap memiliki materi abstrak dan kompleks seperti Fisika. Kondisi

tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi oleh guru, tetapi juga membutuhkan inovasi dalam pemilihan metode dan media pembelajaran yang mampu membangun keterlibatan peserta didik secara aktif. Penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan menjadi salah satu alternatif yang dapat dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk mengubah suasana belajar yang semula bersifat pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif (Anwar & Jasiah, 2024). Permainan edukatif dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, menyelesaikan tantangan, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta memperoleh umpan balik terhadap proses belajar yang dilakukan. Permainan juga dapat menciptakan suasana kompetitif yang sehat sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan terbaiknya. Integrasi permainan ke dalam pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek hiburan, tetapi juga dapat menjadi strategi pedagogis untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik.

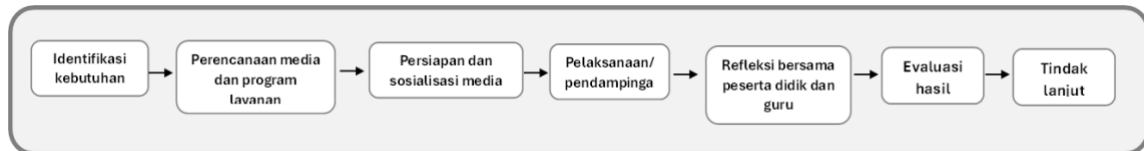
SMA Negeri 9 Tangerang Selatan merupakan institusi pendidikan yang mendukung pengembangan potensi peserta didik sesuai dengan minat dan bakat mereka. Sekolah ini berkomitmen untuk mendorong seluruh peserta didik agar dapat mengoptimalkan kemampuan mereka secara maksimal. Dengan semangat pengabdian kepada nusa dan bangsa, kami merancang, menyusun, dan menerapkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis monopoli guna meningkatkan minat belajar peserta didik di SMA Negeri 9 Tangerang Selatan. Kami berharap inovasi ini dapat menjadi salah satu solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah.

II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Service Learning* (SL). *Service Learning* merupakan pendekatan pembelajaran sekaligus pengabdian yang mengintegrasikan proses belajar dengan pemberian layanan nyata kepada masyarakat berdasarkan kebutuhan yang ditemukan di lapangan (Nugroho, Iqbal, Ramadhan, Swastika, & Hidayat, 2023). Dalam kegiatan ini mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pelaksana program, tetapi juga sebagai pembelajar dan mitra yang bersama-sama dengan sekolah mengidentifikasi permasalahan, merancang solusi, melaksanakan layanan, melakukan refleksi, serta menyusun tindak lanjut (Kirom & Hasan, 2024).

Penerapan *Service Learning* dalam kegiatan ini diarahkan untuk memberikan layanan berupa inovasi media pembelajaran monopoli edukatif “Let's Get Smart” sebagai alternatif untuk

meningkatkan minat belajar peserta didik. Mitra kegiatan adalah SMA Negeri 9 Tangerang Selatan, dengan sasaran utama peserta didik kelas X dan keterlibatan guru dalam proses implementasi dan refleksi program. Secara keseluruhan pendekatan Service Learning dalam kegiatan pengabdian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat melalui media pembelajaran monopoli edukatif “Let's Get Smart” dilaksanakan di SMA Negeri 9 Tangerang Selatan. Kegiatan ini diarahkan untuk memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Sasaran utama kegiatan adalah peserta didik kelas X yang mengikuti pembelajaran Fisika.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, ditemukan bahwa minat belajar peserta didik masih berada pada kategori rendah hingga cukup. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah membuat sebagian peserta didik mudah mengalami kejenuhan. Kondisi tersebut menjadi dasar bagi tim untuk memberikan layanan pembelajaran melalui pendekatan permainan edukatif. Media monopoli dipilih karena mampu mengintegrasikan materi pembelajaran dengan aktivitas bermain secara kompetitif dan kolaboratif. Implementasi media tersebut diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengenalan media monopoli edukatif “Let's Get Smart” kepada peserta didik. Tim memberikan penjelasan mengenai tujuan kegiatan, aturan permainan, mekanisme perolehan skor, dan tata cara menjawab pertanyaan. Peserta didik kemudian diberikan kesempatan untuk mengikuti simulasi agar memahami mekanisme permainan sebelum kegiatan inti berlangsung. Permainan dirancang dengan mengintegrasikan materi Fisika ke dalam papan monopoli dan kartu pertanyaan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Kegiatan dilaksanakan secara berkelompok dengan mengadaptasi konsep Teams Games Tournament (TGT). Setiap kelompok dituntut untuk bekerja sama, menjawab pertanyaan, mengelola aset permainan, dan menyusun strategi untuk memperoleh skor terbaik. Mekanisme tersebut menjadikan peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pelaku aktif dalam proses

pembelajaran. Pelaksanaan permainan berlangsung dalam suasana kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan peserta didik selama kegiatan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Hasil evaluasi menunjukkan adanya perubahan positif pada minat belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan “Let's Get Smart”. Sebelum penerapan media, rata-rata indeks dari lima indikator minat belajar berada pada rentang 2,6 sampai 2,9. Rentang tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berada pada kategori tidak berminat sampai cukup berminat. Setelah penerapan media monopoli edukatif, rata-rata indeks meningkat menjadi 3,2 sampai 3,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami perubahan menjadi kategori cukup berminat sampai berminat. Pengukuran dilakukan terhadap minat secara umum, perasaan selama pembelajaran Fisika, keaktifan belajar, respons terhadap tugas, dan perhatian selama pembelajaran.

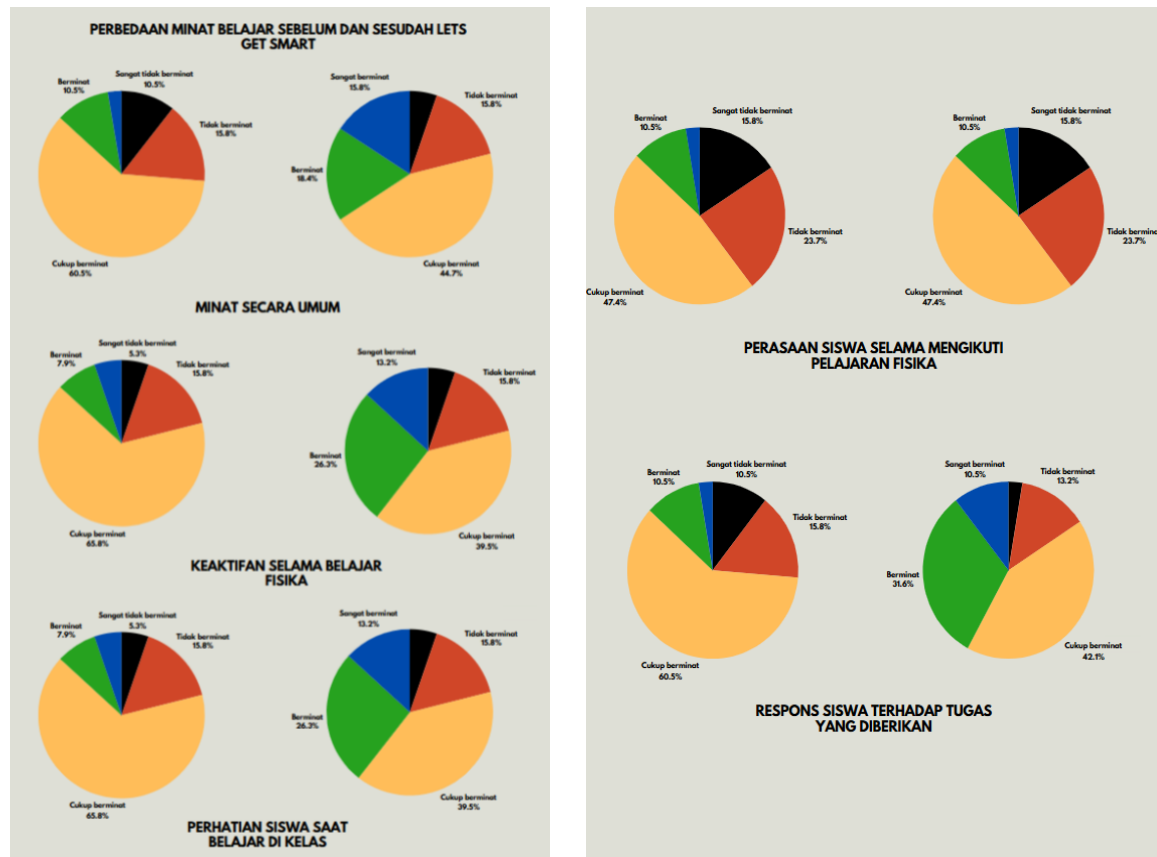
Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi uji t dua pihak berada pada rentang 0,039 sampai 0,048. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan adanya perbedaan minat belajar yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan media. Peningkatan minat belajar juga terlihat dari perubahan perilaku peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika mengikuti tahapan permainan dan berusaha memperoleh aset sebanyak mungkin. Keinginan untuk mendapatkan posisi terbaik dalam permainan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelompok.

Kompetisi yang dibangun melalui sistem skor dan klasemen menciptakan suasana persaingan yang sehat antarkelompok. Peserta didik juga terlibat dalam diskusi untuk menentukan strategi dalam menjawab pertanyaan dan mengelola aset permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan mampu meningkatkan interaksi antarpeserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya dirasakan monoton menjadi lebih menarik karena materi Fisika disajikan melalui aktivitas permainan.

Media monopoli edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan mendorong keterlibatan peserta didik secara langsung. Respons mitra terhadap pelaksanaan kegiatan juga menunjukkan hasil yang positif. Peserta didik menyampaikan ketertarikan karena pembelajaran dikemas melalui cara yang berbeda dari pembelajaran yang biasa mereka ikuti. Penggunaan permainan membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Guru pamong juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media monopoli sebagai alternatif pembelajaran bagi peserta didik kelas X. Menurut guru, media tersebut memiliki peluang untuk diterapkan pada kelas X karena materi pembelajaran masih memungkinkan dikombinasikan dengan aktivitas permainan.

Selain meningkatkan ketertarikan, kegiatan juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan. Respons positif tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat diterima oleh peserta didik maupun guru sebagai alternatif inovasi pembelajaran. Hasil ini memperkuat bahwa pengabdian tidak hanya memberikan pengalaman kepada peserta didik, tetapi juga memberikan inspirasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Meskipun memberikan hasil positif, pelaksanaan pengabdian juga menemukan beberapa kendala yang menjadi bahan refleksi dan perbaikan program.

Kendala utama berkaitan dengan kebutuhan waktu yang relatif lebih panjang untuk menjelaskan aturan dan melakukan simulasi permainan. Selain itu, pengelolaan permainan membutuhkan pengawasan yang cukup intensif terhadap pergerakan peserta, pembacaan soal, dan pemeriksaan jawaban. Kondisi tersebut dapat menjadi tantangan apabila permainan hanya dikelola oleh satu orang guru atau fasilitator. Hasil refleksi menunjukkan perlunya penyederhanaan aturan, pembagian tugas fasilitator, dan pengelolaan waktu yang lebih efektif. Media juga perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan kesesuaian antara materi, tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan pertanyaan, dan karakteristik peserta didik. Pengembangan selanjutnya disarankan dilengkapi dengan kegiatan refleksi atau evaluasi pascapermainan agar pengalaman bermain dapat dikaitkan kembali dengan materi pembelajaran.



Gambar 3. Hasil pelaksanaan Pengabdian

B. Pembahasan

Minat memegang peranan penting dalam belajar fisika karena minat adalah pintu masuk utama yang mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi konsep-konsep yang sering kali abstrak dan kompleks (Nawahdani, et al., 2022). Ketika siswa memiliki minat, mereka cenderung lebih termotivasi untuk memahami fenomena alam, bertanya, mencoba, dan menemukan jawaban sendiri, bukan sekadar menghafal rumus. Dengan adanya minat, belajar fisika tidak lagi terasa sebagai beban, tetapi menjadi kegiatan yang menantang dan menyenangkan, sehingga memudahkan terciptanya pemahaman yang lebih mendalam dan berkelanjutan. Minat juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang penting untuk kehidupan sehari-hari maupun masa depan mereka (Miranda & Mehora, 2025).

Kedaaan minat belajar fisika siswa kelas X-6 di SMAN 9 Kota Tangerang Selatan sendiri bisa dilihat dari tabel minat sebelum dilakukan lomba Lets Get Smart ini. Terlihat minat belajar siswa kelas X-6 di SMAN 9 Kota Tangerang Selatan berada pada kategori kurang berminat sampai cukup berminat, hal ini disebabkan oleh pembelajaran dalam kelas yang masih menggunakan metode ceramah yang mana pada menurut para siswa mereka cepat bosan (Harahap & Albina, 2025).

Hasil pelaksanaan Let's Get Smart ini bisa terlihat adanya perbedaan yang signifikan minat belajar fisika siswa antara sebelum dan sesudah penerapan Let's Get Smart ini. Perbedaan tersebut dapat kita lihat dari rata-rata hasil uji ke lima indikator minat belajar fisika yang mana minat belajar fisika siswa kelas X-6 SMAN 9 Kota Tangerang Selatan mengalami peningkatan menjadi kategori cukup berminat sampai berminat yang sebelumnya berada pada kategori tidak berminat sampai dengan cukup berminat, atau naik 1 tingkat. Selama penerapan Let's Get Smart pada siswa kelas X-6 SMA Negeri 9 Tangerang Selatan menunjukkan antusias siswa dalam mengikuti segala alur kegiatannya. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keinginan bersaing antar para siswa untuk memperebutkan 'aset' di papan permainan monopoli Let's Get Smart dan menempati posisi pertama di leaderboard.

Tanggapan positif datang dari para siswa peserta dan dari pihak guru pamong pada Focus Group Discussion. Menurut para siswa mereka merasa tertarik karena pembelajaran dikemas dengan cara yang baru dan menyenangkan, sedangkan dari pihak guru pamong sendiri merasa media pembelajaran ini cocok diterapkan pada siswa kelas X karena materi fisika pada kelas X yang tidak terlalu padat, namun sangat kurang efisien jika diterapkan pada kelas 12 yang mana materinya padat dan lebih menekankan pada penguasaan materi dari pada tingkat minat.

Tantangan yang dialami ketika mengimplementasikan papan monopoli Let's Get Smart ini antara lain membutuhkan waktu yang relatif lebih banyak untuk menjelaskan terkait cara bermain dan peraturan permainan (Nurainin, Mufidah, Imayuri, Putri, & Rahmawati, 2025). Diperlukan 1 pertemuan (2 jam pembelajaran) untuk menjelaskan cara bermain dan peraturan dalam permainannya serta melakukan simulasi awal agar peserta didik dapat memahaminya. Selain kendala kebutuhan akan waktu yang lebih banyak, terdapat pula kendala soal kontrol tracker, pembacaan soal sampai mengecek jawaban siswa jika hanya dilakukan guru seorang diri. Di sini guru harus fokus dalam mengerjakan 3 tugas penting tersebut.

Pengimplementasian monopoli dalam pembelajaran fisika sendiri pernah dilakukan oleh Purwanto dkk pada tahun 2012 ke siswa SMP kelas VIII di kabupaten Sumedang untuk meningkatkan prestasi belajar dan kemampuan berpikir kritis pada materi usaha dan energi (Purwanto, Sari, & Husna, 2012). Setelah diimplementasikannya permainan Monopoli Fisika dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa mengalami peningkatan prestasi belajar sebesar 0,24 dengan kategori 'Rendah'. Aspek kognitif yang meningkat paling tinggi di tiap pertemuan adalah aspek pemahaman C2 sebesar 0,44 di pertemuan I dan 0,62 di pertemuan II, sedangkan profil kemampuan berpikir kritis untuk kategori 'Rendah', 9,1% siswa berada dalam kategori ini sebelum penggunaan permainan Monopoli Fisika dan 24,2% siswa dalam kategori ini sesudah penggunaan permainan Monopoli Fisika. Untuk kategori 'Sedang', 69,7% siswa berada dalam kategori ini sebelum penggunaan permainan Monopoli Fisika dan 63,6% siswa dalam kategori

ini sesudah penggunaan permainan Monopoli Fisika. Untuk kategori ‘Tinggi’, 21,2% siswa berada dalam kategori ini sebelum penggunaan permainan Monopoli Fisika dan 12,1% siswa dalam kategori ini sesudah penggunaan permainan Monopoli Fisika. Ini artinya penggunaan monopoli pada pembelajaran fisika bisa meningkatkan prestasi belajar namun kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Maka dari itu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dibutuhkan media atau mungkin model dan metode yang lain.

Implementasi permainan Monopoli Fisika di kelas X-6 memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan melibatkan interaksi antar siswa secara aktif (Budiyo, Hair, Wildani, & Firdausiyah, 2020). Siswa menjadi lebih antusias, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran karena materi Fisika disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan tidak monoton. Permainan ini juga membantu mengurangi kejenuhan siswa terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit dan mendorong keterlibatan siswa dalam menyelesaikan soal atau tantangan yang ada dalam permainan (Isyafiani, Astra, & Sugihartono, 2023). Meskipun tidak secara langsung meningkatkan pemahaman mendalam terhadap konsep, permainan ini efektif sebagai media pembelajaran alternatif untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Fisika.

IV. KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan Let's Get Smart di SMA Negeri 9 Tangerang Selatan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Kegiatan yang mengintegrasikan materi Fisika dengan permainan monopoli melalui konsep Teams Games Tournament (TGT) mampu mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas menjawab pertanyaan, bekerja sama, menyusun strategi, dan berkompetisi secara sehat. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata indeks minat belajar dari 2,6–2,9 sebelum penerapan menjadi 3,2–3,3 setelah penerapan. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,039–0,048, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Terbuka, khususnya Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan, atas kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Proyek Kepemimpinan, serta kepada Dosen Pengarah, Dr. Dodi Sukmayadi, M.Sc.Ed., atas arahan, bimbingan, dan pendampingan selama

proses kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SMA Negeri 9 Tangerang Selatan yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan, serta kepada guru pamong dan seluruh peserta didik kelas X yang telah berpartisipasi aktif dalam penerapan media pembelajaran monopoli edukatif *Let's Get Smart*. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh mahasiswa PPG Prajabatan Kelompok 18 PPG Fisika Universitas Terbuka Kota Bogor atas kerja sama, kontribusi, dan dedikasinya dalam seluruh rangkaian kegiatan, sehingga pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik dan diharapkan memberikan manfaat bagi pengembangan inovasi pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S., & Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>.
- Aprilianti, P., Mulazamah, E., Faizah, N., & Setiyoko, D. (2025). Peran Pendidikan Dalam Membentuk Cita-Cita Warga Negara Yang Berkualitas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 123–134. <https://doi.org/10.32696/jip.v6i1.3837>.
- Budiyono, A., Hair, M., Wildani, A., & Firdausiyah. (2020). Pengaruh Learning Cycle 5e Berbantuan Permainan Monopoli Fisika Berpoin (Mokain) Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik SMA. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, Vol.8No.2, DOI: <https://doi.org/10.23971/eds.v8i2.1481>.
- Darmawan, D., & Oktavia, A. (2026). Hubungan Metode Pembelajaran dengan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Student Scientific Creativity Journal*, 4(2), 01–16. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v4i2.6296>.
- Harahap, I., & Albina, M. (2025). Analisis Efektivitas Penerapan Metode Ceramah Sebagai Strategi Pembelajaran Di Dalam Kelas. *AZKIYA Vol. 8 No. 1*, DOI: <https://doi.org/10.53640/bkfbere92>.
- Isyafiani, G., Astra, I., & Sugihartono, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Pokok Bahasan Dinamika Rotasi Dan Keseimbangan Benda Tegar. *Joint Prosiding IPS Dan Seminar Nasional Fisika*, 11(1), <https://doi.org/10.21009/03.1102.PF18>.
- Kirom, A., & Hasan, Z. (2024). Inovasi Pembelajaran Kolaboratif: Penerapan Service Learning Dalam Penguatan Bahasa Asing Di Lembaga Pendidikan Desa Plakpak Pengantenan Pamekasan. *ABDINA: Jurnal Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat Vol. 3 No. 2*, DOI: <https://doi.org/10.28944/abdina.v3i2.2295>.
- Miranda, & Mehora, S. (2025). Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Fisika Di SMA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 246 - 256. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9038>.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.
- Muliani, R., & Arusman. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>.
- Nawahdani, A., Triani, E., Azzahra, M., Maison, Kurniawan, D., & Melisa, D. (2022). Hubungan Minat dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 12–18. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.41986>.

- Nugroho, F., Iqbal, M., Ramadhan, F., Swastika, A., & Hidayat, O. (2023). Implementasi Service Learning di SD Muhammadiyah Program Khusus Ampel, Boyolali. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 65–73. <https://doi.org/10.23917/buletinkkndik.v5i1.11867>.
- Nurainin, A., Mufidah, I., Imayuri, I., Putri, W., & Rahmawati, Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Monopoli pada Pelajaran PPKn Kelas III SDN Tunjungtirta 2. *Jurnal Pemikiran Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, 1(1), 14–18. Retrieved from <https://journal.ciraja.com/index.php/JPPIP/article/view/103>.
- Nuralyanti, P., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Revitalisasi Pembelajaran: Solusi Terhadap Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Sdn Sumber Agung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2406 - 2418. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2207>.
- Purwanto, Sari, I., & Husna, H. (2012). Implementasi Permainan Monopoli Fisika Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Mengetahui Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *JPMIPA: Volume 17, Issue 1*, DOI: <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v17i1.36054>.
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin Vol. 2 No. 1*.
- Syihabuddin, M. (2019). Subyek Kepemimpinan Transformasional Pada Lembaga Pendidikan Dasar. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 2(1), 111-126. <https://doi.org/10.33754/jalie.v2i1.138>.