

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA
PEMBELAJARAN MONOPOLI TERHADAP
PRESTASI BELAJAR EKONOMI BISNIS POKOK
BAHASAN LEMBAGA KEUANGAN DI INDONESIA
KELAS X AKUTANSI SMK NEGERI 1 CEPU**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH:
IKA PRIHANTINI
NIM 21210014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING*
BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TERHADAP
PRESTASI BELAJAR EKONOMI BISNIS POKOK BAHASAN
LEMBAGA KEUANGAN DI INDONESIA KELAS X AKUTANSI SMK
NEGERI 1 CEPU**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH:
IKA PRIHANTINI
NIM 21210014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantu Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Pokok Bahasan Lembaga Keuangan di Indonesia Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Cepu” disusun oleh:

Nama : Ika Prihantini

NIM : 21210014

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi

Bojonegoro, 10 Juli 2025

Pembimbing I,



Dr. Fruri Stevani, M.Pd.
NIDN. 0723048902

Pembimbing II,



Drs. Sujiran, M.Pd.
NIDN. 0002106302

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantu Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Pokok Bahasan Lembaga Keuangan di Indonesia Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Cepu** disusun oleh:

Nama : Ika Prihantini

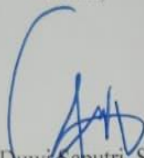
NIM : 21210014

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi.

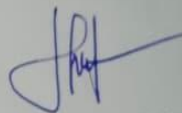
Bojonegoro, 28 Juli 2025

Ketua,



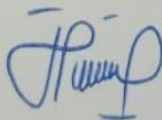
Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001

Sekretaris,



Nur Rohman, M.Pd.
NIDN. 0713078301

Penguji I,



Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0727128902

Penguji II,



Ali Naeeruddin, S.Si., M.Pd
NIDN. 0703027002

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya Tuhanku bersamaku, Dia akan memberi petunjuk kepadaku.”

(Qs. Asy-Syua'ra:62)

“Jangan menjadi lilin yang habis untuk menerangi orang lain, namun jadilah matahari yang terus bersinar tanpa harus mengorbankan diri sendiri.”

(Kai)

“It's fine to fake it until you make it, until you do, until it's true.”

(Taylor Swift)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk

Ibu dan Bapak. Orang hebat yang selalu menjadi pendukung saya dalam hal apapun. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang serta cinta dikala sedih dan senang.

Terimakasih untuk semua berkat do'a serta dukungan ibu dan bapak sehingga saya bisa berada di titik ini. Hal apapun itu, sehat selalu dan tolong hiduplah lebih lama lagi.

Almamater tercinta IKIP PGRI Bojonegoro Semoga

Allah SWT Senantiasa Memberikan Rahmat dan Karunianya.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ika Prihantini
NIM : 21210014
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menunjang tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantu Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Pokok Bahasan Lembaga Keuangan di Indonesia Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Cepu

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas pada daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 10 Juli 2025

1000
METERAI TEMPEL
88284AMX388435924

Ika Prihantini
NIM. 21210014

ABSTRAK

Prihantini, Ika. (2025).” Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantu Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Pokok Bahasan Lembaga Keuangan di Indonesia Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Cepu.”. Skripsi. Pendidikan Ekonomi. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing 1 Dr. Fruri Stevani, M.Pd, Pembimbing 2 Drs. Sujiran, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game-Based Learning* didukung media permainan monopoli terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis kelas X Akutansi 3 di SMK Negeri 1 Cepu. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan *pretest-posttest*. Evaluasi efektivitas dilakukan melalui pengujian yang dianalisis menggunakan uji statistik paired sample t-test dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 24. Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar 17,209, melebihi nilai t tabel sebesar 1.037, dan nilai signifikansi $< 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan model *Game-Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi akademik. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Selain mempercepat pemahaman materi, pendekatan ini juga membangun kerja sama dan komunikasi antar siswa. Model ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pengajaran inovatif dalam menciptakan kelas aktif dan dinamis yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Game-Based Learning*, Media Monopoli, Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis.

ABSTRACT

Prihantini, Ika. (2025).” The Influence of Game-Based Learning Model Assisted by Monopoly Learning Media on Learning Achievement of Business Economics Subject of Financial Institutions in Indonesia of Class X Accounting of SMK Negeri 1 Cepu.”. Thesis. Economic Education. Faculty of Social Science Education. IKIP PGRI Bojonegoro. Advisor 1 Dr. Fruri Stevani, M.Pd, Advisor 2 Drs. Sujiran, M.Pd.

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning model supported by monopoly game media on improving student learning achievement in the subject of Business Economics, class X Accounting 3 at SMK Negeri 1 Cepu. The method used is a quantitative approach with a one group pretest-posttest design. Evaluation of effectiveness is carried out through testing analyzed using a paired sample t-test statistical test using the SPSS version 24 application. The results of the analysis show a calculated t value of 17.209, exceeding the t table value of 1.037, and a significance value of <0.05 . Based on these results, it can be concluded that there is a significant difference between the values before and after treatment, so H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, the use of the Game-Based Learning model has proven effective in improving academic achievement. Learning activities that involve game elements can create a more enjoyable, interactive, and collaborative learning atmosphere. In addition to accelerating understanding of the material, this approach also builds cooperation and communication between students. This model is recommended as an alternative innovative teaching strategy in creating active and dynamic classes that aim to improve learning outcomes.

Keywords: Game-Based Learning Model, Monopoly Media, Business Economics Learning Achievement.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantu Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Pokok Bahasan Lembaga Keuangan di Indonesia Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Cepu” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, banyak dukungan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Dra. Juniarti, M. Pd Selaku rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd, M.H. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Nur Rohman, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Dr. Fruri Stevani, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I dan Drs. Sujiran, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II dalam pelaksanaan pengerjaan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan ilmu pengetahuan saat perkuliahan.

6. Seluruh siswa X Akutansi 3 SMK Negeri 1 Cepu yang telah membantu proses penelitian.
7. Bapak Muslih dan Ibu penulis yang telah memberikan semangat, dukungan, baik moral maupun material, penulis ucapkan terimakasih sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Saudari penulis Meizha Restanti yang telah memberi semangat dalam penulisan skripsi.
9. Sahabat penulis Fina Maulina yang telah membantu dan memotivasi dalam pengerjaan skripsi.
10. Tidak lupa ucapan terimakasih kepada Ika Prihantini selaku penulis skripsi yang telah mengorbankan pikiran, waktu, dan tenaga, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Bojonegoro, 25 April 2025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Pustaka.....	8
B. Kerangka Teoritis.....	26
C. Kerangka Berpikir	43
D. Hipotesis Penelitian.....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Pendekatan Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data.....	52
E. Teknik Analisis Data.....	53
F. Teknik Validasi Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64

A. Hasil Penelitian	64
B. Hasil Pembahasan	76
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	8
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	48
Tabel 3. 2 Rombel Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Cepu.....	50
Tabel 3. 3 Tingkat Interval Koefisien Korelasi.....	58
Tabel 3. 4 Kriteria Reabilitas Soal	60
Tabel 3. 5 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	61
Tabel 3. 6 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda.....	62
Tabel 4. 1 Data Awal Pre-test	65
Tabel 4. 2 Data Akhir Nilai Post Test	66
Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Validitas	68
Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Uji Validitas Soal.....	69
Tabel 4. 5 Ringkasan Hasil Uji Reabilitas	69
Tabel 4. 6 Hasil Uji kesukaran.....	70
Tabel 4. 7 Ringkasan Hasil Uji Kesukaran	71
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Daya Beda	71
Tabel 4. 9 Ringkasan Hasil Dari Perhitungan Daya Beda	72
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas	73
Tabel 4. 11 Hasil Uji Hipotesis	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Pembelajaran Monopoli	34
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar & RPP	86
Lampiran 2 Rubrik Penilaian	96
Lampiran 3 Soal Pre-test & Post-test	100
Lampiran 4 Modul Media Pembelajaran	104
Lampiran 5 Lampiran Uji Validitas	119
Lampiran 6 Uji Reabilitas	121
Lampiran 7 Uji Normalitas	123
Lampiran 8 Uji Hipotesis	124
Lampiran 9 Data Nama Siswa X Akutansi 3	130
Lampiran 10 Rekopulasi Nilai Pre-test & Post-test	131
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertumbuhan gagasan yang semakin kompleks membuat kemampuan untuk memahami dan menganalisis isu-isu menjadi hal yang sangat penting. Pada konteks pendidikan, isu-isu ini dapat dijadikan dasar untuk mendorong inovasi dan transformasi yang terus menerus, dengan tujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan elemen pendidikan agar lebih relevan dan adaptif terhadap perubahan yang terjadi di masyarakat. Perkembangan elemen-elemen pendidikan melahirkan teori-teori baru, yang pada akhirnya menjadikan pendidikan sebagai salah satu aspek paling penting membentuk masa depan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi diri, memperluas wawasan, serta mempersiapkan diri menghadapi tantangan di masa depan. Menurut Rahman, (2022) Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar untuk mentransfer budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Tujuan pendidikan adalah menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan spiritualitas keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, karakter, serta kecerdasan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun masyarakat. Menurut Stevani, (2016) Pendidikan adalah landasan utama dalam membentuk generasi muda yang mampu berkompetisi di era globalisasi dan memenuhi tuntutan zaman. Pada Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, (2019) Pendidikan nasional adalah pendidikan yang didasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta

berlandaskan pada nilai-nilai agama dan kebudayaan nasional Indonesia yang dirancang untuk menciptakan generasi yang tidak hanya menghargai warisan budaya dan agama, tetapi juga mampu beradaptasi dengan dinamika sosial dan global yang terus berkembang.

Namun, di sisi lain, pendidikan juga menghadapi tantangan serius. Pada kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Cepu, ditemukan permasalahan terkait rendahnya prestasi belajar siswa. Dari total 106 siswa di kelas X Akutansi 1 sampai 3, 60% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 75 untuk mata pelajaran Ekonomi Bisnis. Hal ini mengacu pada data hasil evaluasi prestasi belajar siswa kelas X Akutansi 3, hanya sekitar 40% siswa yang mampu mencapai atau melampaui KKM, sedangkan 60% di bawah standar yang diharapkan. Prestasi belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi pelajaran, serta kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh dalam berbagai situasi(Yusnaldi, 2023). Masalah ini mencerminkan kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, terutama pada topik Lembaga Keuangan di Indonesia. Beberapa faktor penyebab utama diidentifikasi, seperti minimnya metode pengajaran yang menarik, kurangnya variasi media pembelajaran, dan rendahnya motivasi belajar siswa. Observasi menunjukkan bahwa guru cenderung memberikan tugas-tugas yang bersifat repetitif tanpa penjelasan yang mendalam, sehingga proses pembelajaran terasa monoton dan membosankan bagi siswa. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran juga sangat rendah. Sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif, hanya menunggu arahan dari guru tanpa

berinisiatif untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut. Faktor lain yang turut memengaruhi adalah kurangnya penggunaan teknologi atau media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

Kondisi ini tidak hanya memengaruhi prestasi belajar siswa secara individu, tetapi juga mencerminkan kurang optimalnya implementasi strategi pembelajaran di kelas. Sehingga untuk mengatasi permasalahan rendahnya prestasi belajar siswa di kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Cepu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, salah satunya adalah model pembelajaran *Game-Based Learning* dengan berbantu media pembelajaran Monopoli. Menurut Rahayu, (2024) model pembelajaran *Game-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan instruksional di mana siswa berperan aktif pada aktivitas permainan, sehingga mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut Wati, (2024) *Game-Based Learning* mengubah proses pembelajaran dengan mengintegrasikan unsur pendidikan, hiburan, dan permainan, pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan prestasi serta partisipasi siswa. Dengan berbantu Media Monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan materi pelajaran khususnya topik Lembaga Keuangan di Indonesia memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih kontekstual dan menarik. Monopoli merupakan suatu game tradisional yang mungkin siswa di zaman sekarang jarang memainkannya sehingga menurut peneliti, monopoli cocok sebagai alat pendukung pembelajaran. Pada permainan ini, siswa akan terlibat secara aktif dalam memahami konsep melalui simulasi situasi nyata yang dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran

menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mempraktikkan pengetahuan yang telah dipelajari. Dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memotivasi, model pembelajaran *Game-Based Learning* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, memperbaiki hasil belajar siswa, dan membantu lebih banyak siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Serta juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga siswa lebih terinspirasi untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan.

Dari latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul berikut **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantu Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Pokok Bahasan Lembaga Keuangan di Indonesia Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Cepu”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka dapat ditarik rumusan masalah: Apakah Secara Signifikan Terdapat Pengaruh Positif Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantu Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Pokok Bahasan Lembaga Keuangan di Indonesia Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Cepu?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantu Media Pembelajaran Monopoli

Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Pokok Bahasan Lembaga Keuangan di Indonesia Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Cepu.

D. Manfaat Penelitian

Dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terlibat, dimana manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi signifikan pada dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran Ekonomi Bisnis. Melalui model pembelajaran *Game-Based Learning* yang dipadukan dengan Media Monopoli, peneliti meyakini bahwa menggabungkan model pembelajaran *Game-Based Learning* dengan penggunaan Media Monopoli dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami pokok bahasan. Lebih lanjut, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru, ilmuwan, dan pembuat kebijakan untuk mendorong peningkatan teknik pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, sehingga kualitas pendidikan, khususnya pada mata pelajaran ekonomi bisnis, dapat terus ditingkatkan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif dan strategi pengajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

- b. Bagi Sekolah: dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan ide yang nantinya berkelanjutan bagi sekolah pada menerapkan pembelajaran dan meningkatkan mutu sekolah.
- c. Bagi Pembaca: Penelitian ini dikhususkan untuk para pembaca agar dapat dijadikan suatu referensi dan kajian yang menarik untuk diteliti lebih lanjut.

E. Definisi Operasional

Untuk meminimalisir kesalahan pada penafsiran istilah yang digunakan pada penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional, yaitu:

1. Model Pembelajaran *Game-Based Learning*

Model pembelajaran *Game-Based Learning* yaitu model pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat untuk menyampaikan pokok bahasan yang interaktif dan menarik. Pada model ini, siswa terlibat langsung pada permainan yang dirancang khusus untuk mendukung tujuan pembelajaran. Dengan cara ini, siswa dapat belajar sambil bermain, yang membuat proses belajar menjadi lebih, menyenangkan, serta meningkatkan prestasi belajar.

2. Media Monopoli

Media monopoli merupakan sebuah media pembelajaran yang diadaptasi dari sebuah permainan monopoli dengan tujuan untuk mengedukasi, pada konteks ini berarti monopoli tidak hanya sebagai papan permainan tetapi juga papan edukasi tentang materi yang dijadikan pokok bahasan.

3. Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis

Prestasi belajar yaitu pencapaian yang diraih oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Pencapaian ini mencerminkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan menguasai keterampilan yang diajarkan. Prestasi belajar umumnya diukur melalui nilai atau pencapaian pada ujian, tugas, atau kegiatan pembelajaran lainnya.

Prestasi belajar kognitif merupakan hasil dari proses pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan kognitif siswa pada memahami, menganalisis, mengevaluasi, serta menerapkan informasi atau konsep yang telah dipelajari pada mata pelajaran ekonomi bisnis, khususnya dalam memahami bagaimana berbagai faktor, seperti pasar, persaingan, biaya, dan keputusan investasi, mempengaruhi kegiatan bisnis.