



PROSIDING

SEMINAR PENDIDIKAN NASIONAL

PELUANG DAN TANTANGAN
DUNIA PENDIDIKAN DALAM ERA
MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA)

Palembang, 7 Maret 2015

UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG
2015

ISBN 978-602-95793-6-9



SEMINAR PENDIDIKAN NASIONAL
PELUANG DAN TANTANGAN DUNIA PENDIDIKAN DALAM ERA
MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA)

Palembang, 7 Maret 2015

Penerbit :
Universitas PGRI Palembang
Jl. Jend. A. Yani Lrg. Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang
Telp. 0711-510043 Fax 0711-514782

Editor Ahli :
Prof. Dr. Indawan
Dr. H. Syarwani Ahmad, MM.

Penyunting :
Dra. Andinasari, MM.
Dra. Misdalina, M.Pd.
Dessy Wardiah, M.Pd.
Dian Nuzulia, M.Pd.

Desain :
Ramanata Disurya, SH., MH.
Layang Sardana, SH., M.H.

Setting :
Catur Pamungkas, S.Si.
Sugianto

ISBN 978-602-95793-6-9



Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras memperbanyak isi buku ini, sebagian atau
keseluruhan dengan fotokopi, cetak dsb, tanpa izin dari penerbit

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Salam sejahtera untuk kita semua

Seminar Nasional Pendidikan yang diselenggarakan oleh Universitas PGRI Palembang merupakan rangkaian dari kegiatan rutin universitas dalam upaya peningkatan pengetahuan tenaga kependidikan sebagai profesi yang penting dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional. Selain itu kegiatan seminar ini juga merupakan upaya universitas dalam melaksanakan salah satu dimensi tridharma perguruan tinggi yaitu penelitian.

Seminar Pendidikan Nasional ini mengangkat tema "PELUANG DAN TANTANGAN DUNIA PENDIDIKAN DALAM ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA). MEA merupakan kesepakatan 10 Negara ASEAN dalam membangun pasar bebas di kawasan Asia Tenggara. Adapun tujuan dari pelaksanaan seminar ini adalah; (1) Meningkatkan pengetahuan tenaga kependidikan sebagai profesi yang penting dalam pencapaian tujuan pendidikan dalam menghadapi masyarakat ekonomi ASEAN, (2) Meningkatkan kemampuan tenaga kependidikan dalam mewujudkan profesi yang professional dengan mengoptimalkan pendidikan budaya dan karakter. (3) Melaksanakan tridharma perguruan tinggi yaitu penelitian/penulisan karya ilmiah, (4) Meningkatkan kecintaan terhadap seni, budaya dan bahasa sebagai pembentuk karakter bangsa.

Melengkapi kegiatan ini terkumpul sejumlah naskah artikel prosiding, dari berbagai disiplin ilmu, di antaranya Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Matematika, Pendidikan MIPA, Pendidikan IPS, Pendidikan Olahraga, Pendidikan Agama dan Pendidikan Seni, yang kesemuanya mengarah pada tema utama yaitu mewujudkan pendidikan berkualitas dalam menghadapi masyarakat ekonomi ASEAN.

Semoga hasil seminar ini bermanfaat untuk pendidikan Indonesia ke depannya.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Palembang, 7 Maret 2015

Ketua Panitia Pelaksana

Dr. H. Bukman Lian, M.M.,M.Si.

DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|----------------------|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| KATA SAMBUTAN | iii |

| KEYNOTE SPEAKER | | | |
|-----------------|---|---------------------------------------|---|
| No | Judul | Nama | Instansi |
| 1 | PELUANG DAN TANTANGAN DUNIA PENDIDIKAN DALAM ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA) | Prof. Suyanto, Ph.D. | Guru Besar Universitas Negeri Yogyakarta |
| 2 | KEWIRAUSAHAAN DALAM DUNIA PENDIDIKAN SEBAGAI SALAH SATU PONDASI MENGHADAPI MEA | Prof. Toho Cholik Mutohir, MA., Ph.D. | Rektor IKIP Mataram |
| 3 | MEA DAN PENDIDIKAN : PELUANG DAN TANTANGAN | Prof. Zulkardi, M.Kom. | Guru Besar Universitas Sriwijaya, Palembang |
| 4 | PENDIDIKAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS SUMBER DAYA MANUSIA MENYONGSONG ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN | Prof. Dr. Dja'ali, M.Pd. | Rektor Universitas Negeri Jakarta |

| BIDANG : ILMU PENDIDIKAN, AGAMA DAN SENI | | | | |
|--|--|-----------------|--|-----|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 1 | RESENTRALISASI PENGELOLAAN GURU DI INDONESIA: KAJIAN KEBIJAKAN PUBLIK PENDIDIKAN | Ahdi Riyono | Univ. Muria Kudu, Semarang | 1 |
| 2 | UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN DARI PERSPEKTIF TRADISIONAL | Fitriyah | STBA BSI Jakarta | 23 |
| 3 | PERAN LPTK DALAM MENGHASILKAN GURU YANG PROFESIONAL | Juju Juangsih | Universitas Pendidikan Indonesia Bandung | 36 |
| 4 | PENDIDIKAN BERBASIS KEBERBAKATAN: MEMBERDAYAKAN POTENSI DIRI | Udin Kamiluddin | IAIN Cirebon | 55 |
| 5 | PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI UPAYA MEMPERKUAT JATIDIRI BANGSA DI ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN | Isbandiyah | STKIP PGRI Lubuk Linggau | 89 |

| BIDANG : ILMU PENDIDIKAN, AGAMA DAN SENI | | | | |
|--|--|--------------------------------|----------------------------|-----|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 6 | KETERAMPILAN DAN SIKAP KONSELOR DALAM MELAKSANAKAN KONSELING MENGHADAPI PERBEDAAN INDIVIDU | Nurbaiti | SMP Negeri 22 Palembang | 99 |
| 7 | APLIKASI PELAYANAN KONSELING ONLINE DALAM MENGHADAPI PERSAINGAN MASYARAKAT EKONOMI ASEAN DI SEKOLAH | M. Ferdiansyah, M.Pd.Kons. | Universitas PGRI Palembang | 105 |
| 8 | ENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING | Asminto, S.Pd., M.Si. | Universitas PGRI Palembang | 116 |
| 9 | PENDIDIKAN ISLAM | Drs. M. Arifin, M.Pd.i. | Universitas PGRI Palembang | 131 |
| 10 | PARADIGMA BARU SISTEM PENDIDIKAN DAN KEGURUAN MENUJU ERA GLOBALISASI | Drs. Hazairin AS., M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 145 |
| 11 | BAGAIMANA MENGELOLA KEGITAN BELAJAR MENGAJAR (KBM) YANG EFEKTIF | Drs. H. Sukarno, M.Si. | Universitas PGRI Palembang | 157 |
| 12 | PENGEMBANGAN SOAL NON RUTIN UNTUK MENGETAHUI BERPIKIR KRITIS SISWA SMP N 18 PALEMBANG | Eka Fitri Puspa Sari, SH., MH. | Universitas PGRI Palembang | 171 |
| 13 | NILAI-NILAI DAN KARAKTER DALAM PENDIDIKAN KEAGAMAAN | M. Sirajudin Fikri, M.Hum. | Universitas PGRI Palembang | 178 |
| 14 | KONSEP RUANG <i>PROSCENIUM</i> STAGE DALAM KOREOGRAFI GARAP KELOMPOK | Rully Rochayati, M.Sn | Universitas PGRI Palembang | 195 |
| 15 | NOTASI <i>LABAN</i> SEBAGAI SISTEM PENCATATAN TARI DALAM PEMBELAJARAN NOTASI TARI PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG | Efita Elvandari | Universitas PGRI Palembang | 211 |
| 16 | BENTUK PENYAJIAN SENI <i>GURITAN</i> BAGI MASYARAKAT <i>BESEMAH</i> DI KOTA PAGARALAM | Zelly Marisa Haque | Universitas PGRI Palembang | 221 |
| 17 | MANAJEMEN DIRI SEORANG PENDIDIK UNTUK MENYIKAPI TANTANGAN DAN PERUBAHAN ERA MEA | Kurnia Sari, M.Pd., Kons | Universitas PGRI Palembang | 235 |
| 18 | PELUANG DAN TANTANGAN INDONESIA DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN: SUATU TINJAUAN | Mulyadi | Universitas PGRI Palembang | 245 |

| BIDANG : ILMU PENDIDIKAN, AGAMA DAN SENI | | | | |
|--|---|------------------|----------------------------|-----|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 19 | KONTRAK PSIKOLOGIS : MODEL JOHARI WINDOW | Taty Fauzi | Universitas PGRI Palembang | 257 |
| 20 | PEMBINAAN KARAKTER BANGSA DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA) | Ramanata Disurya | Universitas PGRI Palembang | 265 |
| 21 | PRILAKU TEMPER TANTRUM PADA ANAK BALITA DAN SIKAP ORANG TUA | Rusmono | | 274 |

| BIDANG : BAHASA INDONESIA | | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|----------------------------|-----|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 22 | MEMUPUK KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR (SD) DI KOTA LUBUKL MELALUI CERITA RAKYAT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN PENDEKATAN TEMATIKMENGHADAPI TANTANGAN ERA GLOBALISASI | Dr. Y. Satinem, M.Pd | STKIP PGRI Lubuk Linggau | 279 |
| 23 | MENYIKAPI TANTANGAN, PELUANG, DAN HARAPAN DI ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN MELALUI KAJIAN TERHADAP KURIKULUM DI INDONESIA | Nur Nisai Muslimah, M.Pd | STKIP PGRI Lubuk Linggau | 290 |
| 24 | PEMBELAJARAN BERBASIS SAINTIFIK DAN MULTIKULTURAL DALAM MENGHADAPI ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA) 2015 | Normanzah, M.Pd | STKIP PGRI Lubuk Linggau | 301 |
| 25 | MENGHADAPI MEA: PENTINGNYA MEMBANGUN SDM MELALUI PENDIDIKAN KELUARGA | Sartika Seli, S.Pd., MA | STKIP PGRI Lubuk Linggau | 312 |
| 26 | INSTRUCTIONAL PREFERENCE OF EFL STUDENTS AT TERTIARY LEVEL | Dwi Ratnasari, M.Ed. | STKIP PGRI Lubuk Linggau | 326 |
| 27 | PENGARUH MODEL <i>TEAMS GAMES TOURNAMENT</i> TERHADAP KEMAMPUAN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 6 KAYUAGUNG MENENTUKAN JENIS MAJAS DALAM KUMPULAN PUISI <i>PATAH KARYA RAHMAT JABARIL</i> | Ipan Sastra | Universitas PGRI Palembang | 344 |
| 28 | ASPEK KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA | Dessy Wardiah, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 360 |
| 29 | PENGARUH STRATEGI <i>HERRINGBONE</i> DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN ARGUMENTASI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 45 PALEMBANG | Dian Nuzulia, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 369 |

| BIDANG : BAHASA INDONESIA | | | | |
|---------------------------|---|---------------------------------|----------------------------|-----|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 30 | MENUMBUHKAN KEBIASAAN MEMBACA SISWA MELALUI PERPUSTAKAAN | Liza Murnivianti, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 379 |
| 31 | PENGARUH KOSA KATA BAHASA DAERAH TULUNG SELAPAN SERTA IMPLIKASINYA PADA KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 TULUNG SELAPAN KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR | H. Muhammad Ali, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 388 |
| 32 | RANCANGAN BAHAN AJAR KETERAMPILAN MENYIMAK DAN PEMBELAJARANNYA | Dra. Sri Wahyu Indrawati, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 400 |
| 33 | PENGGUNAAN METODE SOSIODRAMA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAGI SISWA | Juaidah Agustina, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 414 |
| 34 | KOMPETENSI BERBAHASA INDONESIA DALAM MENYONGSONG MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA) | Darwin Effendi, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 420 |
| 35 | ANALISIS KESILAPAN DAN KONTRASTIF BERBAHASA DALAM KARANGAN DESKRIPSI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 AIR KUMBANG | Hayatun Nufus, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 431 |
| 36 | MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK DENGAN MENDONGENG | Hetilaniar, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 448 |
| 37 | ANALISIS KESALAHAN BERBAHASA KARANGAN BEBAS MAHASISWA SEMESTER VI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG | Achmad Wahidy, S.Pd., M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 459 |
| 38 | PELBAGAI VARIASI BAHASA DALAM BAHASA INDONESIA | Agus Heru, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 470 |
| 39 | PENGARUH PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET MENGGUNAKAN SEARCH ENGINE (MESIN PENCARI) TERHADAP HASIL BELAJAR MENULIS PIDATO PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 PALEMBANG | Masnunah, SE., M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 479 |

| BIDANG : BAHASA INGGRIS | | | | |
|-------------------------|--|-------------------------|----------------------------|-----|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 40 | THE USE OF PICTURES IN INCREASING THE SEVENTH GRADERS' VOCABULARY MASTERY AT DIPONEGORO JUNIOR HIGH SCHOOL OF PALEMBANG | Masagus Firdaus, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 495 |
| 41 | THE APPLICATION OF KWL STRATEGY IN TEACHING READING COMPREHENSION TO THE EIGHTH GRADE STUDENTS OF BINA WARGA JUNIOR HIGH SCHOOL OF PALEMBANG | Hj. Noviati, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 504 |
| 42 | ANALISA KESALAHAN MENULIS PARAGRAF DALAM BAHASA INGGRIS PADA MAHASISWA SEMESTER 5B PROGRAM STUDI BAHASA INGGRIS FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG | Amir Suki, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 510 |
| 43 | USING SUGGESTOPEDIA METHOD AS AN ALTERNATIVE WAY IN TEACHING READING COMPREHENSION | Dewi Kartika Sari, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 523 |
| 44 | TEACHING READING COMPREHENSION BY USING PICTURE STORIES TO THE TENTH GRADE STUDENTS OF SMK SPPN SEMBAWA BANYUASIN | Aswadi Jaya, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 536 |
| 45 | IMPROVING THE STUDENTS' SPEAKING SKILL THROUGH ROLE PLAY TECHNIQUE TO THE FIRST SEMESTER STUDENTS OF ENGLISH DEPARTMENT OF PGRI UNIVERSITY PALEMBANG | Yuspar, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 545 |
| 46 | THE CORRELATION AMONG THE FOURTH SEMESTER STUDENTS' READING ATTITUDE, READING COMPREHENSION ACHIEVEMENT AND WRITING ACHIEVEMENT AT ENGLISH EDUCATION STUDY PROGRAM IN PGRI UNIVERSITY OF PALEMBANG | Asti Veto Martini, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 558 |
| 47 | PERAN KOMITE SEKOLAH DALAM PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN | Magdad Hatim, M.Hum | Universitas PGRI Palembang | 571 |
| 48 | STUDENTS' LEARNING HABIT IN THE ENGLISH STUDY PROGRAM AT PGRI UNIVERSITY OF PALEMBANG | Evi Rosmiyati, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 580 |
| 49 | ANALISIS INTERAKSI SOSIAL DALAM NOVEL SANDIWARA BUMI KARYA TAUFIQURRAHMAN AL-AZIZY | Ardhyta Khodija Yanti | Universitas PGRI Palembang | 593 |

| BIDANG : MATEMATIKA | | | | |
|---------------------|--|-----------------------------|----------|-----|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 50 | PROGRAM GEOGEBRA SEBAGAI SOFTWARE ALAT BANTU DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA | Retni Paradesa, M.Pd. | IAIN | 608 |
| 51 | APLIKASI METODE ROMBERG UNTUK MENENTUKAN NILAI INTEGRASI DALAM PROGRAM BASIC | M. Win Afgani, M.Pd. | IAIN | 626 |
| 52 | PERBANDINGAN ANTARA HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA YANG MENGGUNAKAN METODE DISCOVERY DENGAN METODE EKSPOSITORI DI KELAS VIII SMP NEGERI 55 PALEMBANG | Mewa Zabeta, S.Pd. | UNSRI | 638 |
| 53 | LEGO SEBAGAI <i>STARTING POINT</i> PADA PEMBELAJARAN POLA BILANGAN | Sri Handayani, S.Pd. | UNSRI | 653 |
| 54 | PENGEMBANGAN SOAL MODEL PISA (<i>THE PROGRAMME FOR INTERNATIONAL STUDENT ASSESSMENT</i>) MENGGUNAKAN KONTEKS LOKAL | Ninik Charmila, S.Pd. | UNSRI | 663 |
| 55 | DESAIN PEMBELAJARAN PMRI MATERI GEOMETRI BANGUN DATAR SEGITIGA DI KELAS VII | Yudi Yunika Putra | UNSRI | 676 |
| 56 | MELATIH KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK | Tarsudin, S.Pd. | UNSRI | 689 |
| 57 | DESAIN PEMBELAJARAN VOLUME BANGUN RUANG SISI DATAR MENGGUNAKAN RUBIK DI KELAS VIII | Reny Wahyuni, S.Pd. | UNSRI | 698 |
| 58 | PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN <i>APTITUDE TREATMENT INTERACTION</i> (ATI) PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 BANYUASIN I | Indra Abdurrahman, S.Pd. | UNSRI | 712 |
| 59 | PENERAPAN PENDEKATAN PMRI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA | Reny Shinta Sari, S.Pd. | UNSRI | 721 |
| 60 | KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN PENILAIAN PENUGASAN PROYEK DI SMA NEGERI 2 TEBING TINGGI | Ade Irma Oktavia, S.Pd. | UNSRI | 733 |
| 61 | BAHAN AJAR MATERI ATURAN PENCACAHAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH | Iis Juniati Lathifah, S.Pd. | UNSRI | 745 |

| BIDANG : MATEMATIKA | | | | |
|---------------------|---|-------------------------------------|----------|-----|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 62 | PENGARUH PENGGUNAAN METODE <i>RECIPROCAL TEACHING</i> TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 7 PALEMBANG | Desi Amelia | UNSRI | 758 |
| 63 | PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN PEMECAHAN MASALAH | Okto Feriana | UNSRI | 769 |
| 64 | PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>THINK PAIRS SHARE</i> (TPS) PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS VIII SMP NEGERI 3 PALEMBANG | Asri Nurdayani | UNSRI | 780 |
| 65 | PEMBELAJARAN SUDUT MENGGUNAKAN KONTEKS RUMAH LONTIK | Wiwik Widya Wati | UNSRI | 805 |
| 66 | PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE <i>NUMBERED HEADS TOGETHER</i> (NHT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP N 1 KELUMBAYAN BARAT | Tri Wahyudi, S.Pd. | UNSRI | 817 |
| 67 | PENGEMBANGAN SOAL STATISTIKA LEVEL <i>HIGHER ORDER THINKING SKILLS</i> (HOTS) DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA | Rahma Siska Utari, S.Pd. | UNSRI | 825 |
| 68 | PEMBELAJARAN TRIGONOMETRI MELALUI BELAJAR KOOPERATIF TIPE <i>TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION</i> (TAI) DI SMA NEGERI 11 PALEMBANG | Ririn Suparti Kurnianingsih, S.Pd., | UNSRI | 840 |
| 69 | PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDASARKAN TEORI KONSTRUKTIVISME SOSIAL (VYGOTSKY) | Dinal 'Ulya, S.Pd. | UNSRI | 849 |
| 70 | MENGEMBANGKAN SOAL <i>OPEN-ENDED</i> UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA | Henry Kurniawan, S.Pd. | UNSRI | 863 |
| 71 | KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIKA SISWA PADA MATERI GEOMETRI DENGAN MENGGUNAKAN TAKSONOMI <i>SOLO SUPERITEM</i> SISWA KELAS VIII | Lusinda Hutauruk, S.Pd. | UNSRI | 873 |
| 72 | PENDISAINAN <i>HYPOTETICAL LEARNING TRAJECTORY</i> (HLT) MATERI ARITMATIKA SOSIAL MENGGUNAKAN KONTEKS JUAL BELI BATU AKIK | Rika Octalisa | UNSRI | 886 |
| 73 | PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA POKOK BAHASAN PRISMA DAN LIMAS MENGGUNAKAN MEDIA POSTER DI KELAS VIII SMP NEGERI 2 SIRAH PULAU PADANG KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR | Ida Suraman, S.Pd. | UNSRI | 893 |

| BIDANG : MATEMATIKA | | | | |
|---------------------|---|-----------------------------|----------------------------|------|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 74 | PENGARUH PENGUASAAN PERKALIAN ANTARSUKU DAN KONSEP FAKTOR SEKAWAN TERHADAP PENENTUAN NILAI LIMIT FUNGSI DENGAN MENGALIKAN FAKTOR SEKAWAN DI KELAS XI IPA SMA NEGERI 10 PALEMBANG | Rany Nopiani, S.Pd. | UNSRI | 902 |
| 75 | PERBANDINGAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM MATEMATIKA ANTARA YANG MENGGUNAKAN PENDEKATAN REALISTIK BERBENTUK PENGAJARAN MODUL DENGAN PENGAJARAN KONVENSIONAL | Deli Fikriana, S.Pd. | UNSRI | 913 |
| 76 | STUDI KOMPARATIF ANTARA METODE PEMBELAJARAN <i>QUANTUM LEARNING</i> DENGAN METODE PEMBELAJARAN <i>TIMES TOKEN</i> PADA MATERI LOGIKA MATEMATIKA DI KELAS X SMA NEGERI 1 PANGKALAN BALAI | Kiki Rizkiah Pertiwi, S. Pd | UNSRI | 922 |
| 77 | ANALISIS KEMAMPUAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL-SOAL PEMECAHAN MASALAH MATERI PERBANDINGAN DI KELAS VII SMP NEGERI 18 PALEMBANG | Khairun Nisak | UNSRI | 936 |
| 78 | PEMBELAJARAN VOLUME BOLA DENGAN PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA (PMRI) DI KELAS X | Hariani Juwita, S.Pd. | UNSRI | 948 |
| 79 | PENDIDIKAN KARAKTER DI PERGURUAN TINGGI DALAM ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN | Ety Septiati.,MT | Universitas PGRI Palembang | 959 |
| 80 | FLIPCHART SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA | Marhamah, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 969 |
| 81 | SOAL MATEMATIKA PISA MENGGUNAKAN KONTEKS BUDAYA OGAN ILIR TINGKAT SEKOLAH MENENGAH PERTAMA | Zulva Munayati | UNSRI | 976 |
| 82 | PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X MELALUI PEMBELAJARAN INVESTIGASI KELOMPOK DI SMA NEGERI 1 PAGARALAM | Halimah Tusa'diah | SMA Negeri 1 Pagaram | 986 |
| 83 | PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS, KREATIF DAN REFLEKTIF (K2R) DAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS SISWA | Jayanti, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1001 |
| 84 | PENGEMBANGAN SOAL MATEMATIKA UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA | Tika Dwi Nopriyanti, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1014 |

| BIDANG : MATEMATIKA | | | | |
|---------------------|---|------------------------------|----------------------------|------|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 85 | PENERAPAN STRATEGI <i>INQUIRY BASED LEARNING</i> DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI PERBANDINGAN | Anggria Septiani, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1028 |
| 86 | PERMAINAN INTERAKTIF YANG MEMBUAT SISWA KREATIF DALAM PELAJARAN MATEMATIKA | Dra. Farah Diba, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1038 |
| 87 | MEMANFAATKAN PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA | Tanzimah, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1049 |
| 88 | PENGEMBANGAN MATERI INTEGRAL BERBASIS MODUL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA | Allen Marga Retta, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1059 |
| 89 | PENERAPAN STRATEGI BERBASIS MULTIPLE INTELLIGENCES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA KELAS VII DI SMP YPI TUNAS BANGSA PALEMBANG | Sukarti | Universitas PGRI Palembang | 1072 |
| 90 | DESAIN PEMBELAJARAN MATEMATIKA BAGI MAHASISWA FKIP UNIV PGRI PALEMBANG | Dra. Andinasari, M.M | Universitas PGRI Palembang | 1082 |
| 91 | TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DALAM AKTIFITAS KOLABORASI PESERTA DIDIK | Dra. Misdalina, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1095 |
| 92 | ALTERNATIF ANALISIS KEEFEKTIFAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN TABEL KPM (KEEFEKTIFAN PENERAPAN MODEL) | Dra. Lusiana. M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1104 |
| 93 | PENGEMBANGAN MATERI AJAR PERSAMAAN GARIS SINGGUNG LINGKARAN BERBASIS KONSTRUKTIVISME DI KELAS XIIPA SMA | Putri Fitriyani, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1114 |
| 94 | KEMAMPUAN SISWA MEMECAHKAN MASALAH DENGAN METODE <i>MIND MAPPING</i> DI KELAS VII.2 BILINGUAL SMP NEGERI 1 PALEMBANG | Weni Dwi Pratiwi, M.Sc | Universitas PGRI Palembang | 1128 |
| 95 | MENEMUKAN NILAI PHI DAN RUMUS KELILING LINGKARAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN PMRI DI KELAS VI | Novita Sari, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1139 |
| 96 | MELATIH SISWA MEMBUAT ANIMASI PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI POWERPOINT GUNA MENINGKATKAN DAYA SERAP BELAJAR SISWA | Asnurul Isroqmi, ST., M.Kom. | Universitas PGRI Palembang | 1149 |

| BIDANG : MATEMATIKA | | | | |
|---------------------|--|--------------------------------------|----------------------------|------|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 97 | APLIKASI <i>BLENDED LEARNING</i> PADA PEMBELAJARAN KALKULUS 1 DI UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG | Yunika Lestaria Ningsih, S.Si., M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1164 |
| 98 | PERBANDINGAN ANTARA HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA YANG DIAJAR MENGGUNAKAN PEMBERIAN TUGAS INDIVIDUAL DENGAN YANG TIDAK DI KELAS X SMA BAKTI IBU 8 PALEMBANG | Sri Hartati, S.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1177 |
| 99 | DESAIN PEMBELAJARAN MATERI PROGRAM LINIER SMK MENGGUNAKAN KONTEKS SERVIS KENDARAAN SEPEDA MOTOR | Nur Hasanah Pahlepy | Universitas PGRI Palembang | 1188 |
| 100 | ASPEK DAN LEVEL SOAL PISA DALAM BUKU TEKS MATA PELAJARAN MATEMATIKA SMA/MA/MAK KELAS X SEMESTER 1 KURIKULUM 2013 | Nora Surmilasari | Universitas PGRI Palembang | 1195 |
| 101 | THE APPLICATION OF ROMBERG METHOD TO FIND THE INTEGRATION VALUE IN BASIC PROGRAM | Dina Octaria, S.Si., M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1201 |
| 102 | KEMAMPUAN MULTI REPRESENTASI MATEMATIS DALAM MATERI STATISTIKA DASAR | Nila Kesumawati | Universitas PGRI Palembang | 1212 |
| 103 | FLIPCHART SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA | Rustam | Universitas PGRI Palembang | 1220 |

| BIDANG : MIPA - Biologi | | | | |
|-------------------------|--|--------------------------|--------------------------|------|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 104 | PENYELESAIAN MASALAH GERAK PESAWAT ATWOOD DENGAN PERSAMAAN EULAR-LAGRANGESEBAGAI ALTERNATIF PERSAMAAN NEWTONPADA FISIKA SMA | Melly Ariska | UNSRI | 1227 |
| 105 | PEMBUATAN BATU BATA DENGAN CAMPURAN KOTORAN SAPI SEBAGAI BAHAN <i>LIFE SKILL</i> BAGI MAHASISWA PENDIDIKAN FISIKA DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN 2015 | Yaspin Yolanda, M.Pd.Si. | STKIP PGRI Lubuk Linggau | 1241 |
| 106 | VARIASI BUAH-BUAHAN TERHADAP TEBAL, BERAT, DAN KADAR SERAT NATA | Ria Dwi Jayati, M.Pd | STKIP PGRI Lubuk Linggau | 1258 |
| 107 | PENGARUH PEMBERIAN AMPAS TEH TERHADAP PERTUMBUHAN TANAMAN CABAI RAWIT (<i>CAPSIUM FRUTESCENS</i> L.) | Nopa Nopiyanti | STKIP PGRI Lubuk Linggau | 1268 |

| BIDANG : MIPA - Biologi | | | | |
|-------------------------|--|----------------------------|----------------------------|------|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 108 | YOGHURT DENGAN VARIASI STARTER | Fitria Lestari, M.Pd | STKIP PGRI Lubuk Linggau | 1281 |
| 109 | TINGKAT KETERCAPAIAN <i>LEARNING OUTCOMES</i> KKNi LEVEL ENAM GURU FISIKA SMA LULUSAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA | M. Jhoni, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1292 |
| 110 | E-LEARNING SEBAGAI ALTERNATIF UNTUK PENGEMBANGAN PROFESI GURU FISIKA | Lukman Hakim, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1306 |
| 111 | TINGKAT KEMAMPUAN LITERASI SAINS MAHASISWA YANG MENGAMBIL MATA KULIAH IPA TERPADUMENGGUNAKAN CONTOH SOAL PISA 2009 | Sulistiawati, M.Si. | Universitas PGRI Palembang | 1315 |
| 112 | PEMBELAJARAN <i>GUIDED INQUIRY</i> UNTUK MELATIH KETERAMPILAN MENYELESAIKAN MASALAH FISIKA | Sugiarti, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1325 |
| 113 | DESKRIPSI PENAMBAHAN AIR KELAPA TERHADAP ORGANOLEPTIK TEMPE | Reny Dwi Riastuti, M.Pd.Si | Universitas PGRI Palembang | 1342 |
| 114 | PENGGUNAAN MODEL SEBAGAI TAMBAHAN ALAT PERAGA GAMBAR DALAM PENGAJARAN PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR | Marmaini | Universitas PGRI Palembang | 1356 |

| BIDANG : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL | | | | |
|----------------------------------|---|------------------------------|----------------------------|------|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 115 | MENGHADAPI ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN MELALUI PEMBELAJARAN SEJARAH BERORIENTASI MASALAH SOSIAL KONTEMPORER- <i>ECOPEDEAGOGY</i> | Aulia Novemy Dhita SBK, M.Pd | STKIP PGRI Lubuk Linggau | 1369 |
| 116 | INTEGRASI NILAI-NILAI KEWIRAUSAHAAN DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENGHADAPI MEA | Supriyanto | STKIP PGRI Lubuk Linggau | 1379 |
| 117 | SISTEM PERLINDUNGAN HUKUM DALAM RANGKA PELAKSANAAN KERJA TRANSPORTASI MARITIM GUNA Mendukung Pembangunan Nasional dan Ketahanan Nasional serta Pendidikan Nasional (REFORMASI SISTEM PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA KEPELABUHAN INDONESIA DALAM DUNIA PENDIDIKAN NASIONAL | Ning Herlina, SH., M.Hum. | Universitas PGRI Palembang | 1395 |

| BIDANG : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL | | | | |
|----------------------------------|---|-----------------------------------|----------------------------|------|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 118 | HUBUNGAN ANTARA PEMBERITAHUAN NILAI ULANGAN HARIAN DENGAN MOTIVASI BELAJAR EKONOMI SISWA DI SMA AZHARYAH PALEMBANG | Neta Dian Lestari, S.Pd., MM. | Universitas PGRI Palembang | 1432 |
| 119 | EVALUASII KINERJA PERUSAHAAN PT INDO PT. INDO TAMBANG RAYA MEGA TBK TAHUN 2011 | Diana Widhi Rahmawati, S.Ip., MM. | Universitas PGRI Palembang | 1446 |
| 120 | PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BAGI SISWA TINGKAT SEKOLAH NMENENGAH ATAS | Erma Yuliani, S.Pd., M.Si. | Universitas PGRI Palembang | 1455 |
| 121 | ANALISIS RATIO PROFITABILITAS SEBAGAI ALAT EVALUASI KINERJA KEUANGAN PADA KOPERASI SMK NEGERI 3 PALEMBANG | Zahrudin Hodsay, S.Pd., MM | Universitas PGRI Palembang | 1470 |
| 122 | PENDIDIKAN TINGGI SEBAGAI WADAH PEMBINAAN MAHASISWA ENTREPRENEUR DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEREKONOMIAN MASYARAKAT | Rih Laksmi Ut palsari | Universitas PGRI Palembang | 1488 |
| 123 | MANFAAT DAN TANTANGAN MASYARAKAT ERA EKONOMI ASEAN | Barkudin, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1500 |
| 124 | UPAYA MENINGKATKAN MINAT BERWIRUSAHA MAHASISWA MELALUI KEGIATAN PRAKTEK BERWIRUSAHA PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI | M. Toyib, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1510 |
| 125 | PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK UNTUK MEMOTIVASI PESERTA DIDIK BELAJAR SECARA MANDIRI | Hendri Gunawan | Universitas PGRI Palembang | 1521 |
| 126 | PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>TEAM GAMES TOURNAMENT</i> TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU (GEOGRAFI) DI KELAS VII SMP QURANIAH 1 PALEMBANG TAHUN AJARAN 2013-2014 * | Kiki Aryaningrum, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1533 |
| 127 | PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PADA SISWA KELAS X DI SMA MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG | Sukmaniar, S.Pd., M.Si. | Universitas PGRI Palembang | 1549 |
| 128 | PENGARUH METODE <i>STOP THINK DO</i> TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X SMA NEGERI 19 PALEMBANG | Wahyu Saputra, S.Pd., M.Si. | Universitas PGRI Palembang | 1560 |
| 129 | KAJIAN POTENSI OBJEK WISATA PULAU KEMARO DI KOTA PALEMBANG | Maharani Oktavia, M.Sc. | Universitas PGRI Palembang | 1575 |

| BIDANG : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL | | | | |
|----------------------------------|---|--------------------------------|----------------------------|------|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 130 | PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG | Happy Fitria, M.Si | Universitas PGRI Palembang | 1589 |
| 131 | PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN <i>INDUCTIVE THINKING</i> TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII DI SMP NEGERI 47 PALEMBANG | Boby Agus Yasmiono, S.Sos., MA | Universitas PGRI Palembang | 1601 |
| 132 | UPAYA PENINGKATAN KARAKTER PENDIDIK BERDASARKAN NORMA, ETIKA DAN MORAL | Sri Husnulwati, SH., MH. | Universitas PGRI Palembang | 1617 |
| 133 | PENGUATAN KARAKTER MAHASISWA DALAM MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN: UPAYA PENYIAPAN DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN 2015 | Suryati, M. H. | Universitas PGRI Palembang | 1629 |
| 134 | FAKTOR PENYEBAB SISWA MELAKUKAN PELANGGARAN SEKOLAH DAN IMPLIKASINYA TERHADAP HASIL BELAJAR | Armansyah, S.Pd., M.Si. | Universitas PGRI Palembang | 1641 |
| 135 | BUDAYA SATU SURO DI DESA SUKAJADI BANYUASIN SUMATERA SELATAN | Ahmad Zahmari, S.Pd.,MM. | Universitas PGRI Palembang | 1652 |
| 136 | NASKAH MELAYU SEBAGAI SUMBER REFITALISASI PENGAJARAN MORAL DI SEKOLAH MENENGAH ATAS DI KOTA PALEMBANG | M. Idris, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1670 |
| 137 | NILAI BUDAYA ANYAMAN TIKAR SEBAGAI MATERI PENGAYAAN SEJARAH KEBUDAYAAN INDONESIA | Drs. Sukardi, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1683 |
| 138 | NILAI KARAKTER DALAM MENGHADAPI ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA) | Budi Utomo, M.Sc | Universitas PGRI Palembang | 1703 |
| 139 | PENGARUH PENGGUNAAN INTERNET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU/SEJARAH (KRONOLOGI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA) KELAS VIII DI SMPN 48 PALEMBANG | Hj. Ida Suryani | Universitas PGRI Palembang | 1713 |
| 140 | ANALISIS SISTEM PENCATATAN JAM KERJA TERHADAP PENGGAJIAN DAN PENGUPAHAN PERUSAHAAN | Asmuni | Universitas PGRI Palembang | 1723 |
| 141 | EVALUASI PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA) | Susanti Faipri Selegi, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1735 |

| BIDANG : PENDIDIKAN OLAHRAGA | | | | |
|------------------------------|--|------------------------------|----------------------------|------|
| No | Judul | Nama | Instansi | Hal |
| 142 | TINGKAT KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKTAKRAW MAHASISWA PENJASKES FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA | Iyakrus | UNSRI | 1751 |
| 143 | PENGARUH METODE LATIHAN DAN KEKUATAN OTOT LENGAN TERHADAP HASIL KETERAMPILAN SHOOTING SATU TANGAN DI ATAS KEPALA PADA PERMAINAN BOLABASKET DI SMA NEGERI 2 LUBUKLINGGAU | Nasrullah, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1760 |
| 144 | PENERAPAN METODE BERMAIN KREATIF PADA PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH DALAM UPAYA PEMBENTUKAN NILAI-NILAI DISIPLIN DAN PERCAYA DIRI PADA SISWA KELAS V A SD NEGERI 20 PAGARALAM | Mirza Awali, M.Pd. | Universitas PGRI Palembang | 1776 |
| 145 | TINJAUAN PENGETAHUAN KESEHATAN SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS SMA PGRI 2 PALEMBANG | M. Taheri Akhbar, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1792 |
| 146 | PERMAINAN TRADISIONAL DI DUNIA PENDIDIKAN DAN KEPELATIHAN OLAHRAGA | Asriansyah, M.Or | Universitas PGRI Palembang | 1805 |
| 147 | PENGARUH GAYA <i>SELF CHECK</i> DAN GAYA <i>CONVERGENT DISCOVERY</i> TERHADAP KETERAMPILAN SMASH BULUTANGKIS (KUASI EKSPERIMEN PADA PEMAIN BULUTANGKIS SMP FRATER PADANG) | Antoni, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1818 |
| 148 | OLAHRAGA DAN POLITIK | Muh Akmal Ahny | Universitas PGRI Palembang | 1833 |
| 149 | PENGARUH METODE PEMBELAJARAN INQUIRY TEACHING DAN PEER TEACHING SERTA MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG | Ilham Arvan Junaidi, M.Pd | Universitas PGRI Palembang | 1848 |
| 150 | PRINSIP DASAR PROGRAM OLAHRAGA KESEHATAN | Maya Kurnia, M.Or | Universitas PGRI Palembang | 1863 |
| 151 | OVERTRAINING DAN RESIKO CIDERA DALAM OLAHRAGA | Mikkey Anggara Suganda, M.Or | Universitas PGRI Palembang | 1875 |

PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BAGI SISWA TINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS

Erma Yulaini
DTY Program Studi Pend. Akuntansi
Universitas PGRI Palembang
yulaini.erma@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penggunaan media permainan oleh guru kepada siswa bisa digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus pemahaman materi tersebut serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kadang kala orang beranggapan bahwa bermain dan belajar adalah sesuatu yang bertolak belakang. " Banyak bermain akan mengurangi waktu belajar", begitu kata para orangtua. Sedangkan menurut anak, " bermain itu menyenangkan dan belajar itu menjemukan!". bermain kadang disamakan dengan main-main yang lebih bernada sepele, tidak serius dan dianggap sebagai tindakan yang hanya dilakukan oleh anak kecil. Padahal, banyak aspek yang terkandung dalam bermain terlebih bermain yang memiliki unsur pendidikan, karena permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki. Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya. Dalam mata pelajaran ekonomi, permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi pembelajaran akuntansi yaitu menambah daya serap belajar dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut, karena sambil belajar siswa diajak untuk melakukan kegiatan permainan penjualan dan pembelian serta pembayaran biaya yang terbebani. Pada permainan monopoli setiap pemain melakukan kegiatan transaksi dengan kartu kesempatan yang ada, seperti contohnya transaksi pembayaran sewa, pembayaran utang, pembayaran listrik, penjualan tanah dan masih banyak lagi transaksi-transaksi yang bisa terjadi dalam permainan ini. Memahami transaksi tersebut yang dapat dilakukan pencatatan akuntansinya kemudian setiap pasangan atau kelompok dituntut untuk menyampaikan materi yang baru saja dijelaskan oleh guru sementara siswa yang lainnya mendengarkan sambil mencatat dan kemudian berganti peran. Dampak dari pembelajaran ini diharapkan siswa dapat berpikir kreativitas yang tinggi terhadap persaingan dalam perdagangan dan ketelitian dalam pencatatan transaksi kedalam jurnal, Jadi permainan monopoli bisa digunakan dalam pembelajaran ekonomi sesuai dengan indikator keberhasilan dalam pembelajaran tersebut.

Kata kunci : *Monopoli, Media, Ekonomi*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotor. (Djamarah dan Zain, 2011:13). Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. (Dimiyati dan Mudjiono, 2010:7). Sering guru mengeluh, banyak siswa motivasi belajarnya rendah walaupun guru sudah berupaya menggunakan berbagai metode. Penerapan media permainan bisa digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak orang yang beranggapan bahwa bermain dan belajar adalah sesuatu yang bertolak belakang. " Banyak bermain akan mengurangi waktu belajar", begitu kata para orangtua. Sedangkan menurut anak, " bermain itu menyenangkan dan belajar itu menjemukan!". bermain kadang disamakan dengan main-main yang lebih bernada sepele, tidak serius dan dianggap sebagai tindakan yang hanya dilakukan oleh anak kecil. Padahal, banyak aspek yang terkandung dalam bermain terlebih bermain yang memiliki unsur pendidikan .

Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan, bersifat memerdekakan jiwa. Permainan manusia sangat erat dan ekspresi diri, spontanitas, melatih pribadi untuk siap melewati persaingan, siap menerima kemenangan sekaligus siap menerima kekalahan, dan aktualisasi diri. Oleh karena itu, permainan bersifat mendewasakan. Melalui bermain, seseorang belajar banyak tentang kehidupan baik itu belajar kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan dan menyadari arti akan eksistensi dirinya. "Bapak Accelerated Learning" asal Bulgaria, Georgi Lazanov. Lazanov merumuskan pandangan ini dalam istilah "membangun sugesti positif". Permainan juga memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.

2. Pengertian Permainan

Dalam pendidikan permainan sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang

akan diajarkan. Sedangkan bagi siswa permainan sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Menurut Purnomo dan Novianty (2013:1) Permainan adalah salah satu bentuk rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolah raga ringan. Tanpa kita sadari sebenarnya banyak sekali orang yang selalu meluangkan waktu untuk melakukan permainan.

Menurut Daeng (dalam Ismail, 2009:17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral proses pembentukan kepribadian anak. (<http://belajarpsikologi.com/tag/pengertian-permainan>) diakses pada 22 Maret 2014.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan permainan adalah merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok), permainan itu juga dapat dikatakan untuk menyenangkan dan dapat menumbuhkan motivasi.

3. Penggunaan Media Permainan

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media permainan. Permainan adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

Anak dapat belajar berbagai kesempatan dan kegiatan baik didalam sekolah maupun diluar sekolah. Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif . Menurut Piageat, bermain adalah manifestasi penyesuaian , salah satu dasar proses-proses mental menuju pada pertumbuhan intelektual dan bermain merupakan suatu mekanisme penyesuaian yang penting bagi perkembangan atau pertumbuhan manusia.

Menurut Sadiman (2006,7) sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu : permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik.

Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki. Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya. Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional. Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk bernilai tujuan pendidikan. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

B. Pembahasan

1. Pengertian Permainan Monopoli

Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan. (*Monopoli (Permainan)*, *Dalam Wikipedia Indonesia,artike!*) diakses pada 6 Februari 2014.

2. Sejarah Permainan Monopoli

Menurut Wikipedia sejarah permainan monopoli adalah sebelum monopoli sudah ada permainan-permainan yang serupa, di antaranya adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini di tahun 1904.

Walaupun permainan ini dipatenkan tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company* di London dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*. Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke

mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut *Auction Monopoly* atau kemudian disingkat menjadi *Monopoly*. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935. (*Monopoli (Permainan)*. dalam *Wikipedia Indonesia*, artikel) diakses pada 6 Februari 2014

Dari sejarah permainan monopoli diatas bahwa permainan monopoli berawal dari *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie, Kemudian dengan *Newbie Game* di London dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit* dipatenkan tidak ada *Company* produsen yang memproduksinya melalui penjualan dan dari mulut-kemulut sehingga permainan monopoli banyak yang memproduksi sampai sekarang ini perlu di ketahui bahwa kini permainan monopoli adalah merek internasional yang dimiliki *Hasbro* (*Induk dari Parker Brother*) dan sudah dijual lebih dari 105 negara dan diterjemahkan dalam 39 bahasa

3. Perlengkapan Permainan Monopoli

Game monopoli ini memiliki perlengkapan permainan terdiri dari papan permainan, 2 buah dadu 6 sisi, 32 properti rumah berwarna hijau, 12 properti hotel berwarna merah, kartu dana umum, kartu kesempatan, kartu hak milik akan tanah-bangunan, serta uang-uang monopoli mulai dari nominal 1 hingga 500. Permainan ini terdiri dari pemain berjumlah 3 hingga 7 orang, dimana masing-masing pemain pada awal permainan akan mendapatkan dana awal berupa uang sebesar 1500, yang terdiri dari 500 (2 lembar), 100 (4 lembar), 50 (1 lembar), 20 (1 lembar), 10 (2 lembar), 5 (1 lembar) serta 1 (5 lembar). (*File://H:/Game Monopoly – Kumpulan Tulisan Terlengkap Tentang Game Monopoly*) diakses pada tanggal 10 April 2014

4. Peralatan Permainan Monopoli

Untuk memainkan Monopoli, dibutuhkan peralatan-peralatan ini:

- 1) Bidak-bidak untuk mewakili pemain. Dalam kotak Monopoli disediakan sepuluh bidak yaitu topi, setrika, anjing, kapal perang, mobil, gerobak, gelas, meriam, kuda dan sepatu.

- 2) Dua buah dadu bersisi enam.
- 3) Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel.
- 4) Papan permainan dengan petak-petak:
 - (a) 22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.
 - (b) 4 stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
 - (c) 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.
 - (d) Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.
- 5) Uang-uangan Monopoli.
- 6) 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah.
- 7) Kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan.

Untuk jelasnya bisa dilihat pada contoh gambar papan Monopoli dibawah ini:

Gambar I
Papan Permainan Monopoli Versi Jerman



5. Peraturan Permainan Monopoli

Dalam permainan monopoli ada peraturan-peraturan yang harus diperhatikan oleh para pemain, diantaranya yaitu :

- 1) Persiapan

Papan permainan diletakkan di meja yang cukup besar. Kartu DANA UMUM dan kartu KESEMPATAN diletakkan terbalik di dalam petak yang tersedia. Para pemain pada permulaan diberi uang sebanyak \$1500. Semua kartu TANAH BANGUNAN, rumah-rumah, hotel-hotel, diserahkan kepada bank. Pejabat bank dipilih seorang diantara pemain.

2) Uang-uang

Tiap pemain mula-mula diberi uang seharga 1500 dibagi dalam nilai sebagai berikut:

- (a) \$500 = 2 Lembar
- (b) \$100 = 4 Lembar
- (c) \$50 = 1 Lembar
- (d) \$20 = 1 Lembar
- (e) \$10 = 2 Lembar
- (f) \$5 = 1 Lembar
- (g) \$1 = 5 Lembar

3) Permulaan

Pemain mengocok dadu secara bergiliran, angka yang terbanyak main dahulu. Permainan dimulai dari petak START. Setelah itu biji-biji pemain dijalankan bergiliran sesuai angka dadu ke petak menurut anak panah. Dimana biji-biji pemain berhenti, TANAH BANGUNAN dll. dapat dibelinya, dan membayar sewa kalau TANAH BANGUNAN tersebut telah dimiliki orang, atau membayar pajak dan sebagainya. Dan jika dadu menunjukkan angka yang sama pemain tetap bisa berjalan, akan tetapi pada lemparan ketiga masih menunjukkan angka yang sama, maka pemain harus segera masuk penjara.

4) Gaji

Tiap pemain setelah melalui/berhenti di petak START diberi gaji \$20 oleh bank.

5) Berhenti di tanah bangunan yang belum dimiliki orang

Apabila seorang pemain berhenti di atas TANAH BANGUNAN yang belum dimiliki orang lain (dengan perantaraan dadu maupun dengan paksaan kartu KESEMPATAN atau kartu DANA UMUM) pemain tersebut mendapat hak untuk membeli tanah bangunan tersebut dengan harga yang sudah ditetapkan, melalui bank. Setelah membeli tanah

bangunan dan mendapat kartu hak milik dari bank, kartu harus diletakkan di atas meja. Jika pemain tidak mau membeli tanah bangunan yang menjadi haknya ia harus mengembalikan kepada bank untuk dijual kepada penawar tertinggi. Semua pemain berhak mengajukan penawaran tidak terkecuali yang menolak pembelian tadi.

6) Berhenti di tanah yang dimiliki orang

Apabila seorang pemain berhenti di atas tanah bangunan yang telah dimiliki pemain lain (dengan perantara dadu maupun karena diharuskan oleh kartu KESEMPATAN atau DANA UMUM), pemilik tanah bangunan tersebut berhak memungut sewa atas tanah tersebut sesuai dengan tarif yang telah ditetapkan pada kartu hak milik. Selanjutnya jika di atas tanah bangunan itu didirikan rumah-rumah atau hotel sewanya dapat dipungut lebih tinggi dari tanah yang belum dibangun. Tanah yang digadaikan ke bank tidak berhak memungut sewa dan kartu harus diletakkan terbalik.

7) Keuntungan untuk pemain

Adalah suatu keuntungan untuk tiap pemain yang memiliki satu kompleks tanah bangunan (misalnya New Delhi, Riyadh, Moscow). Karena dengan demikian ia berhak memungut sewa atas tanah bangunan tersebut 2 x lipat. Rumah-rumah dan hotel hanya dapat dibangun atas satu kompleks tanah bangunan. Keuntungan mendirikan rumah-rumah dan hotel-hotel ialah pemiliknya dapat memungut sewa jauh lebih besar daripada kompleks yang masih kosong

8) Berhenti di KESEMPATAN atau DANA UMUM

Pemain mengambil kartu yang teratas, setelah menaati petunjuk-petunjuk di dalamnya, kartu itu dikembalikan dibawah sendiri. Hanya kartu "Keluar dari Penjara" dapat disimpan hingga terpakai atau dijual kepada pemain lain.

9) Berhenti di atas petak "PAJAK"

Bayarlah segera pajak kepada bank yang dikenakan kepada anda. Segala jenis pajak harus diserahkan kepada bank. Adapun jenis dan jumlah pajak adalah sebagai berikut: Pajak Jalan adalah pajak ini berjumlah \$200 atau 10% dari seluruh kekayaan.

PERHATIAN : tidak boleh menghitung 10% kecuali telah memilihnya.
Pajak Istimewa adalah pajak ini berjumlah \$100.

10) Petugas Bank

Pilihlah seorang Petugas Bank yang cakap dan pandai melelang. Adakalanya pejabat bank turut bermain. Dalam kekayaan pribadi dan harta milik bank harus dipisahkan. Jika permainan ini dimainkan lebih dari 4 orang, kami anjurkan memilih pejabat bank khusus.

11) Bank

Kewajiban bank ialah membayar gaji-gaji dan hadiah-hadiah serta menjual tanah-tanah bangunan, rumah-rumah dan hotel-hotel, meminjamkan uang dengan hipotik.

12) Penjara

Pemain yang diharuskan masuk penjara:

- (a) Bijinya berhenti pada petak "masuk penjara"
- (b) Mendapat perintah masuk penjara dari kartu dana umum atau kartu kesempatan
- (c) Kedua dadu menunjukkan angka yang sama sebanyak 3 kali.

13) Keluar Penjara

Seorang pemain dapat keluar penjara jika:

- (a) Lemparan dadu menunjukkan angka yang sama
- (b) Membeli sehelai kartu "Keluar dari Penjara" dari pemain lain
- (c) Membayar uang denda kepada bank 50 kepada bank sebelum tiba pada gilirannya
- (d) Pemain diberi kesempatan tiga kali lemparan dadu untuk mendapat angkayang sama, setelah itu ia harus membayar dendanya 50 kepada bank dan berjalan menurut angka dadu.

14) Rumah-rumah

Rumah dapat dibeli dari bank dan sebelumnya harus mempunyai 1 kompleks tanah untuk dibangun rumah. Rumah dapat dibeli segala waktu dengan jumlah menurut kemampuannya tetapi harus merata tiap petak 1 rumah dan seterusnya.

15) Hotel-hotel

Tiap pemain diharuskan memiliki 4 rumah dalam 1 seri Tanah Bangunan sebelum ia diperbolehkan beli 1 hotel. Harga hotel telah ditentukan pada

kartu hak milik. Setelah membeli hotel tersebut pemain harus menyerahkan 4 rumahnya kepada bank (di atas tiap tanah bangunan hanya diperbolehkan membangun 1 hotel).

16) Perusahaan Listrik / Air

Jika pemain berhenti di salah satu petak perusahaan listrik / air yang sudah dimiliki seseorang, maka cara membayarnya adalah : 4 x jumlah angka dadu x satuan uang monopoli terendah Tetapi jika pemain berhenti di salah satu petak perusahaan listrik/ air dan keduanya telah dimiliki oleh salah satu pemain yang lain, maka cara membayarnya adalah 10 x jumlah angka dadu x satuan uang monopoli terendah

17) Bebas Parkir (Free Parking)

Jika pemain berhenti di petak bebas parkir, maka kita tidak perlu melakukan apa-apa. Jadi kita hanya diam di petak tersebut.

18) Kekurangan bangunan

Pada waktu bank telah kehabisan rumah untuk dijual kepada pemain, mereka yang hendak mendirikan rumah harus menanti hingga salah seorang pemain mengembalikan rumahnya kepada bank. Jika pembeli lebih dari 1 orang, maka rumah tersebut dilelang.

19) Menjual harta kekayaan

Tanah Bangunan yang belum dibangun, Stasiun dan Perusahaan Listrik/ Air dapat dijual belikan sebagai transaksi pribadi antara pemain dan pemain dengan harga tak terbatas. Tanah Bangunan dilarang dijual belikan apabila dalam 1 kompleks Tanah Bangunan masih terdapat rumah-rumah yang belum dikembalikan kepada bank. Rumah dan Hotel dapat dijual kembali ke bank dengan syarat bahwa bank hanya membeli separuh harga pokoknya. Mengenai hotel yang dijual, bank hanya membayar separuh harga hotel yang resmi ditambah dengan separuh jumlah harga 4 rumah (rincian termudah menjual hotel -> harga 5 rumah:2).

20) Hipotik (Tanah dapat digadaikan kepada bank)

Tanah (property) dapat digadaikan ke bank dengan harga yang telah ditentukan pada kartu hak milik. Cara membeli tanah (property) yang telah digadaikan ialah harga pokok tanah (property) + bunga 10 % . Tanah yang digadaikan dapat dibeli oleh pemain lain dengan tambahan

bunga 10 % (dengan rincian sama seperti sebelumnya). Jika tanah tersebut ada rumahnya maka bank hanya bisa membeli separuh dari harga pokok rumah tersebut.

21) Bangkrut (Pailit)

Pemain dinyatakan bangkrut jika pemain tidak sanggup membayar hutang. Segala harta kekayaan diserahkan kepada kreditornya dan berhenti bermain. Dalam penyelesaian ini pemain yang memiliki rumah-rumah atau hotel-hotel harus diserahkan kepada bank. Uang harus dibayarkan kepada kreditornya. Dan jika pemain tak memiliki uang untuk membayar pajak, denda atau hukuman-hukuman lainnya, maka bank segera melelang segala kekayaannya dan pemain dinyatakan kalah.

22) Pemenang (Monopolist)

Pemenang adalah pemain yang memiliki Properti, Rumah, Hotel dan uang cash terbanyak dari hasil uang sewa.

23) Keterangan lain

Jika seorang pemain hutang kepada pemain lain, ia dapat membayar hutangnya berupa uang tunai dan setengah lagi dengan kekayaannya. Dalam keadaan ini pihak kreditor sering membeli kartu hak milik lebih tinggi dari harga hipotik. Dengan maksud untuk memblokir lain pemain memiliki tanah tersebut. *(Monopoli (Permainan). dalam Wikipedia Indonesia, artike!)* diakses pada 6 Februari 2014

Dalam pembelajaran akuntansi, permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk memberikan pemahaman mengenai materi akuntansi kepada siswa. Dalam permainan monopoli setiap pemain sering melakukan kegiatan transaksi yang berhubungan dengan finansial. Seperti ada transaksi pembayaran sewa, pembayaran utang, pemnayaran listrik, penjualan tanah dan masih banyak lagi transaksi-transaksi yang bisa terjadi dalam permainan ini. Transaksi tersebut dapat dilakukan pencatatan akuntansinya. Hal ini mempermudah siswa dalam melakukan pencatatan akuntansi misalnya dengan materi jurnal umum.

6. Langkah - Langkah Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi (akuntansi)

Dalam penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dengan harapan sejauh mana keberhasilan penggunaan permainan monopoli ini dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang digunakan dilihat dari peraturan permainan monopoli yaitu sebagai berikut:

- a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b) Guru menyajikan materi pembelajaran
- c) Untuk mengetahui daya serap siswa dan pemahaman siswa, bentuklah siswa menjadi 4 kelompok. Setelah itu setiap kelompok untuk menyiapkan peralatan permainan monopoli.
- d) setiap pemain melakukan kegiatan transaksi dengan kartu kesempatan yang ada pada permainan monopoli, seperti ada transaksi pembayaran sewa, pembayaran utang, pembayaran listrik, penjualan tanah dan masih banyak lagi transaksi-transaksi yang bisa terjadi dalam permainan ini. Transaksi tersebut yang dapat dilakukan pencatatan akuntansinya.
- e) Guru menugaskan siswa dari pasangan itu untuk melempar dadu secara bergiliran yang disediakan oleh guru, setelah itu kartu yang didapat. Sementara, pasangannya mendengarkan sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya.
- f) Guru menugaskan siswa secara bergiliran atau diacak untuk menyampaikan hasil diskusi dengan teman pasangannya, hingga sebagian siswa sudah menyampaikan hasil diskusinya.
- g) Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa.
- h) Siswa diminta untuk membuat kesimpulan atau penutup dari materi yang baru saja dipelajari.

Contoh kegiatan pembelajaran dengan media kartu monopoli pada pembelajaran akuntansi materi jurnal umum yang bisa dilakukan oleh guru bidang studi adalah sebagai berikut :

- 1) Menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dan Menyajikan materi pembelajaran (misalnya dalam mata pelajaran ekonomi dengan materi Jurnal Umum)
- 1) Bentuk siswa menjadi 4 kelompok. Setelah itu setiap kelompok untuk menyiapkan peralatan permainan monopoli

- 2) Menugaskan siswa dari pasangan itu untuk melempar dadu secara bergilir yang disediakan oleh guru, setelah itu kartu yang didapat. Sementara, pasanganya mendengarkan sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya.
- 3) Menugaskan siswa secara bergiliran atau diacak untuk menyampaikan hasil diskusi dari hasil permainan tersebut dengan teman pasanganya, hingga sebagian siswa sudah menyampaikan hasil diskusinya.
- 4) Mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa.
- 5) Siswa diminta untuk membuat kesimpulan atau penutup dari materi yang baru saja dipelajari.

7. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media pembelajaran

Adapun yang menjadi kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dimana siswa sambil belajar dengan menggunakan permainan monopoli.

Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- a) Pembelajaran yang dilakukan lebih menarik karena menggunakan media kartu, sehingga siswa tidak jenuh atau bosan.
- b) Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan.
- c) Dapat dimainkan lebih dari 5 orang
- d) Pemain dapat merasakan rasa senang dan rasa ingin tahu
- e) Mudah dioperasikan
- f) Melatih daya serap pemahaman dari orang lain
- g) Interaksi lebih mudah
- h) Meningkatkan partisipasi anak

Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa kelemahan yaitu sebagai berikut:

- a) Tidak mudah bagi guru untuk membuat kartu-kartu yang menarik untuk diamati oleh siswa.
- b) Untuk mata pelajaran tertentu
- c) Waktu yang dibutuhkan banyak

Dengan demikian setelah adanya permainan monopoli ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya dengan dihubungkan dengan pembelajaran ekonomi. Apalagi apabila guru lebih memahami lagi langkah-langkah pembelajarannya dan kelebihan dan kelemahan dari media monopoli tersebut. Dan diarpakan dengan adanya penggunaan media permainan monopoli ini pada pembelajaran ekonomi maka siswa dapat berpikir kreatif yang tinggi terhadap persaingan dalam perekonomian perdagangan dan ketelitian dalam pencatatan setiap transaksi kedalam buku pencatatan harian (jurnal).

C. KESIMPULAN

Mata pelajaran ekonomi khususnya pada materi untuk akuntansi adalah mata pelajaran yang membutuhkan kesabaran, kecermatan serta ketelitian. Selama ini guru di dalam menyampaikan materi pelajaran akuntansi menggunakan metode konvensional sehingga dirasakan membosankan sehingga siswa kurang termotivasi untuk menyenangi pembelajaran ekonomi (akuntansi) tersebut bagi peserta didik. Maka dari itu dibuatlah suatu inovasi agar siswa tidak merasa bosan atau jenuh dengan pelajaran akuntansi yang terlalu monoton dengan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dan merubah persepsi negatif siswa mengenai akuntansi, maka dilakukanlah sebuah inovasi dalam model pembelajaran akuntansi dengan menggunakan permainan monopoli. Dalam menggunakan media permainan monopoli, guru bisa meningkatkan kemampuan mengajar yang lebih kreatif inovatif dan menciptakan suasana belajar menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dan selanjutnya berpengaruh hasil belajar siswa agar dapat meningkat.

D. DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku

- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fatahila. 2010. *Fungsi Mata Pelajaran Akuntansi*.
- Herry dan Rosdiana. 2008. *Dasar-Dasar Akuntansi Keuangan 2*. Sumatera Selatan. Tunas Gemilang Press.
- Purwanto, Ngalam. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Syahsiyah. 2008. *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh. Jakarta
- Soemaro. 2004. *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta: Selemba Empat
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Soetopo, Sungkowo. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Palembang. FKIP Universitas Sriwijaya.
- Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.


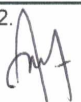
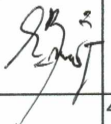


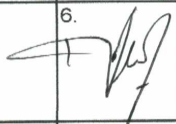
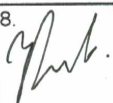
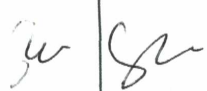

Referensi Internet

- .2013. *Pengertian Permainan Monopoli*, (Online)
([http://Monopoli \(Permainan\). dalam Wikipedia Indonesia, artikel](http://Monopoli (Permainan). dalam Wikipedia Indonesia, artikel), diakses pada 6 Februari 2014)
- .2013. *Pengertian-Permainan*, (Online)
(<http://belajarpsikologi.com/tag/pengertian-permainan>, diakses pada 22 Maret 2014)


C. J

**DAFTAR HADIR PEMAKALAH PARALEL
KELOMPOK VII**

Bidang : Ilmu Pengetahuan Sosial 1
Ruang : PAUD 1
Koordinator : M. idris, M.Pd
 1 DEFRIANTO
 2 ~~SULISTIA AVIZYA~~
 SULISTIA AVIZYA

| No | Nama Pemakalah | Judul | Tanda Tangan |
|----|-----------------------------------|--|---|
| 1 | Neta Dian Lestari, S.Pd., MM. | HUBUNGAN ANTARA PEMBERITAHUAN NILAI ULANGAN HARIAN DENGAN MOTIVASI BELAJAR EKONOMI SISWA DI SMA AZHARYAH PALEMBANG | 1.  |
| 2 | Diana Widhi Rahmawati, S.Ip., MM. | PT. INDO TAMBANGRAYA MEGA Tbk | 2.  |
| 3 | Erma Yuliani, S.Pd., M.Si. | PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BAGI SISWA TINGKAT SEKOLAH NMENENGAH ATAS | 3.  |
| 4 | Zahrudin Hodsay, S.Pd., MM | ANALISIS RATIO PROFITABILITAS SEBAGAI ALAT EVALUASI KINERJA KEUANGAN PADA KOPERASI SMK NEGERI 3 PALEMBANG | 4.  |
| 5 | Rih Laksmi Utpalsari | PENDIDIKAN TINGGI SEBAGAI WADAH PEMBINAAN MAHASISWA ENTREPRENEUR DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEREKONOMIAN MASYARAKAT | 5.  |
| 6 | Asmuni | ANALISIS SISTEM PENCATATAN JAM KERJA TERHADAP PENGGAJIAN DAN PENGUPAHAN PERUSAHAAN | 6.  |
| 7 | Barkudin, M.Pd | MANFAAT DAN TANTANGAN MASYARAKAT ERA EKONOMI ASEAN | 7. |
| 8 | M. Toyib, M.Pd | UPAYA MENINGKATKAN MINAT BERWIRUSAHA MAHASISWA MELALUI KEGIATAN PRAKTEK BERWIRUSAHA PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI | 8.  |
| 9 | Susanti Faipri Selegi, M.Pd | EVALUASI PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA) | 9.  |
| 10 | Ning Herlina, SH., M.Hum. | SISTEM PERLINDUNGAN HUKUM DALAM RANGKA PELAKSANAAN KERJA TRANSPORTASI MARITIM GUNA Mendukung Pembangunan Nasional dan Ketahanan Nasional Serta Pendidikan Nasional | 10. |
| 11 | Hendri Gunawan | PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK UNTUK MEMOTIVASI PESERTA DIDIK BELAJAR SECARA MANDIRI | 11.  |

Palembang, 7 Maret 20
 Dekan FKIP


 Dra. Andinasari, M.M