

PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR TATA BOGA DI SMA

Anis Nuryati Suprpto

Guru mata pelajaran Keterampilan Tata Boga di SMA Negeri 11 Yogyakarta

ABSTRAK

Usaha pengembangan diri dilakukan sedini mungkin melalui dunia pendidikan. Mata pelajaran Keterampilan Tata Boga adalah salah satu kegiatan pengembangan diri bagi siswa didik dengan memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan bervariasi. Mata pelajaran keterampilan tata boga terdiri atas pengetahuan tata boga dan ketrampilan tata boga. Kurangnya minat belajar pengetahuan tata boga menuntut pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu cara yang dilakukan oleh pendidik adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Untuk meningkatkan minat dan kemampuan belajar peserta didik di gunakan permainan monopoli sebagai salah satu media belajar tata boga. Permainan monopoli dipilih karena dapat dilakukan secara berkelompok dengan beragam tingkat kemampuan peserta didik.

***Kata kunci:** monopoli, tata boga SMA, minat belajar*

Pendahuluan

Usaha pengembangan diri dilakukan sedini mungkin melalui dunia pendidikan. Kegiatan pengembangan diri dilakukan melalui sejumlah mata pelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik. (BSNP: 2006).

Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peranan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Prapanca, 2012). Pada jenjang SMA peserta didik dibekali dengan pembelajaran agar mampu mengembangkan potensi dalam bidang akademik dan keterampilan. Keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik terdiri dari: keterampilan sosial dan personal, keterampilan akademik, ketrampilan vokasional. Keterampilan vokasional memberikan kesempatan bagi peserta didik agar dapat berkerasi untuk dapat menghasilkan suatu karya. Pembelajaran vokasional dilakukan melalui tahap meniru, memodifikasi, mengubah fungsi produk untuk dapat menciptakan produk baru (BSNP: 2006).

Kegiatan pembelajaran Tata Boga meliputi pembelajaran pengetahuan dan pembelajaran keterampilan. Pengetahuan Tata Boga meliputi pengetahuan tentang menu, jenis-jenis hidangan, jenis bumbu dan rempah, bahan pangan, teknik olah, peralatan pengolahan, dan jenis-jenis tradisional. Keterampilan Tata Boga meliputi teknik pengolahan hidangan dan teknik penyajian.

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang kaya akan jenis masakan tradisional. Kurangnya minat untuk mengembangkan potensi masakan tradisional menyebabkan beberapa jenis masakan menjadi langka. Melalui pengetahuan tata boga peserta didik dituntut untuk mempelajari jenis-jenis hidangan tradisional.

Belajar menurut Thorndike adalah suatu proses antara stimulus dan respon (Djiwandono, 2002). Pendidik adalah orang yang bertanggung jawab pada pelaksanaan pendidik peserta didik (Sumitro, dkk., 1995). Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator

dan pembimbing dan bersifat membantu dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik sendiri yang harus mencapai tingkat pemahaman yang lebih sempurna dari pada pengetahuan yang dimiliki sebelumnya (Santyasa, 2007).

Pada era teknologi dewasa pendidik tidak lagi menjadi satu satunya sumber belajar. Hal ini menuntut agar pendidik merubah proses pembelajaran di kelas. Hal ini di sebabkan adanya perkembangan informasi yang begitu pesat.

Pendidik menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode dan media agar tidak membebani dan dapat menarik minat peserta didik. Pada umumnya peserta didik kurang berminat untuk mempelajari hidangan tradisional. Selain kurangnya minat siswa juga kurang bervariasinya metode dan media yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan tingkat pemahaman materi yang lebih baik.

Permainan merupakan salah satu bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari anak usia remaja. Banyaknya jenis permainan yang ada, digunakan permainan monopoli sebagai salah satu media pembelajaran untuk dapat menyampaikan mengenai konsep pengetahuan tata boga.

Kurangnya minat peserta didik untuk mempelajari konsep pengetahuan tata boga karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dengan penggunaan permainan monopoli diharapkan hal ini tersebut dapat diatasi.

Dengan menggunakan permainan monopoli peserta didik dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil dengan beragam kemampuan. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik yang lebih menguasai materi dapat mengajarkan pada peserta didik yang lain.

Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa sehingga dapat dicapai tujuan belajar yang diharapkan (Santyasa, 2007). Menurut Saefudin dkk. (2012), media pembelajaran adalah berbagai macam alat yang dapat digunakan sebagai sumber informasi dan komunikasi dan merangsang keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Pembelajaran adalah proses personal dan sosial yang akan membawa hasil yang baik apabila masing-masing individu saling bekerja sama untuk membangun pemahaman bersama (Johnson, dkk., 2012). Menurut Waluyo dan Purnama (2012), pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar yang digunakan.

Berdasarkan definisi di atas maka media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai media komunikasi yang digunakan pengajar untuk merangsang perhatian dan minat siswa sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Komunikasi tidak akan berlangsung dan informasi juga tidak dapat disampaikan dengan baik tanpa adanya bantuan media. Informasi yang akan disampaikan adalah isi dari pembelajaran atau kurikulum yang diwujudkan oleh pendidik dalam wujud pesan verbal, nonverbal, maupun visual.

Berdasarkan analisis masalah yang terjadi dilapangan seorang pendidik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Peserta didik membutuhkan media dalam bentuk visual untuk membantu daya ingat dan melatih kecerdasan mereka.

Pemilihan media yang akan digunakan disesuaikan dengan materi dan jenis metode pembelajaran yang digunakan. Menurut Ismawati (2012), dalam pemilihan media didasarkan pada hal-hal berikut ini: (1) mengetahui karakteristik media, (2) tujuan yang akan dicapai, (3) metode yang digunakan, (4) materi yang akan disampaikan (5) kondisi peserta didik, (6) kondisi lingkungan, (7) kemampuan dan kreativitas guru.

Klasifikasi media pembelajaran menurut J. Kemp dalam Ismawati (2012):

1. Permainan dan simulasi
Penggunaan media permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa yang sudah menurun, karena menuntut siswa untuk lebih aktif.
2. Media pandang
Media terbagi menjadi :
 - a. media pandang proyeksi, contohnya adalah *powerpoint*, film, OHP.
 - b. Media pandang nonproyeksi, contohnya: papan, *wall chart*, *flow chart*
3. Media dengar
Termasuk dalam media ini adalah radio dan rekaman
4. Media pandang dengar
Termasuk dalam media ini adalah film dan TV
5. Media rasa
Media ini dapat dirasa, diraba, dan dibau.

Menurut Frobel dalam Rumantina (2007), bermain merupakan kegiatan untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan peserta didik. Romantina menyatakan kelebihan penggunaan media permainan: (1) dapat menghilangkan kebosanan dalam proses belajar mengajar, (2) meningkatkan hasil belajar, (3) meraih makna belajar melalui pengalaman yang dilakukan, (4) tercapainya tujuan pembelajaran.

Jenis media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa adalah

permainan yang dapat dilakukan secara berkelompok. Roy Watson-Davis (2011) menyatakan bahwa permainan dipilih karena dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sulit dengan mengkonfersi materi pelajaran kedalam permainan monopoli. Media ini berhasil dengan baik sebagai media *General Certificate of Secondary Education* (GCSE). Salah satunya adalah permainan monopoli.

Menurut pendapat Tedjasaputra (dalam Rahayu & Soeprajitno, 2011) prinsip-prinsip permainan adalah sebagai berikut: (1) dimainkan 2 orang atau lebih, (2) mempunyai tujuan-tujuan tertentu, (3) ada pemenang dalam setiap permainan.

Menurut Sardiman (dalam Rahayu & Soeprajitno, 2011), kelebihan adalah sebagai berikut: (1) permainan adalah sesuatu yang dilakukan dengan menyenangkan dan menghibur, (2) memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar, (3) dapat memberikan umpan balik, (4) memungkinkan penerapan konsep atau situasi yang sebenarnya dalam masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dengan mudah dapat di gandakan atau diperbanyak. Kelemahan media permainan adalah: (1) dalam mensimulasikan masalah terlalu sederhana sehingga sering menimbulkan kesan yang salah pada peserta didik, (2) pada beberapa permainan hanya melibatkan sebagian kecil peserta, (3) kekurangan dalam teknik pelaksanaan.

Permainan monopoli dipilih karena jenis-jenis hidangan tradisional dapat dianalogikan sebagai kota atau negara yang mewakili fungsi-fungsi tertentu pada permainan monopoli. Konsep permainan monopoli diadopsi dari permainan monopoli secara umum dan penelitian yang dilakukan oleh Susanto, dkk. (2012) yang telah memodifikasi peraturan dan pertanyaan yang harus di jawab oleh peserta didik,

selama proses pembelajaran menggunakan permainan monopoli.

Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan dan berkelompok yang sangat terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana (Husna, 2012).

Menurut Husana (2012) untuk memainkan monopoli membutuhkan:

1. Bidak-bidak untuk mewakili pemain.
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:
 1. Tempat
 2. Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.
 3. Uang-uang Monopoli.
 4. 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah.
 5. Kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan.

Pada permainan monopoli Keterampilan Tata Boga peserta didik di sajikan gambar-gambar hidangan, nama dan informasi mengenai hidangan tersebut. Peserta didik juga diminta untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan hidangan tradisional.

Monopoli tata boga tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli biasa. Cara permainan Monopoli Keterampilan Tata Boga:

1. Komplek-komplek daerah diganti menjadi materi pelajaran.
2. Kotak Dana Umum diganti menjadi perpustakaan dan kotak Kesempatan

diganti menjadi Taman Bacaan. "Perpustakaan" dan "Taman Bacaan" berisi mengenai informasi yang dapat membantu untuk menjawab pertanyaan.

3. Pemain yang berhenti pada petak yang dimiliki pemain lain harus menjawab pertanyaan, yang dapat menjawab dengan benar akan mendapat potongan harga sewa, jika jawaban yang diberikan salah maka harga sewa harus dibayarkan penuh.

Permainan monopoli tata boga diadaptasi dari Monopoly Games "Hasbro" yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Minat Belajar Tata Boga

Mata pelajaran Keterampilan diberikan sebagai bekal kepada peserta didik karena tidak semua lulusan SMA melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi, sebagian diantaranya harus memasuki dunia kerja. Seluruh kegiatan pembelajaran bertujuan memberikan bekal kepada peserta didik agar adaptif, kreatif dan inovatif melalui pengalaman belajar. Peserta didik diharapkan dapat menciptakan produk boga yang dapat berguna dilingkungan sekitarnya.

Mata pelajaran Keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) Mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berbagai produk kerajinan dan produk teknologi yang berguna; (2) Memiliki rasa estetika, apresiasi terhadap produk kerajinan, dan produk teknologi dari berbagai wilayah Nusantara maupun dunia; (3) Mampu mengidentifikasi potensi daerah setempat yang dapat dikembangkan melalui kegiatan kerajinan dan pemanfaatan teknologi sederhana; (4) Memiliki sikap profesional dan kewirausahaan (SKKD Keterampilan SMA: 2006).

Minat menurut kamus Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati pada suatu hal. Minat seorang peserta didik dengan pe-

serta didik yang lainnya tidak selalu sama. Minat berkaitan dengan rasa senang dan tidak senang terhadap sesuatu (Ali, 2009). Menurut Sudjato dalam Ali (2009), minat adalah pemusatan perhatian yang terlahir secara tidak sengaja tergantung dari bakat dan kemauan.

Berdasarkan pengertian di atas minat adalah kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian pada suatu hal tergantung dari rasa senang, bakat dan keinginan. Minat peserta didik akan semakin tinggi apabila mengalami langsung apa yang dipelajari.

Jenis-jenis minat menurut Khoiriyah (2006), antara lain: (1) minat *volunteer*; adalah minat yang timbul dengan sendirinya; (2) minat *involunter*; adalah minat yang timbul karena pengaruh dari orang lain; (3) minat *non volunteer*; adalah minat yang timbul secara sengaja yang dilakukan oleh pendidik, minat yang pada awalnya tidak ada menjadi ada.

Faktor-faktor yang dapat meningkatkan minat: (1) faktor intrinsik, adalah faktor yang berasal dari dalam diri dan tidak dipengaruhi orang lain, (2) faktor ekstrinsik, faktor yang berasal dari luar dirinya karena pengaruh orang lain (Prapanca, 2012).

Untuk meningkatkan minat peserta didik menurut Abin Syamsudin dalam Ali (2009): (1) hindari sugesti yang negative bagi peserta didik, (2) ciptakan situasi yang menyenangkan, (3) motif untuk berusaha, (4) member kesempatan pada kelompok untuk berdiskusi, (5) pemberian reward bagi peserta didik yang berhasil.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prapanca (2012) mengenai minat belajar tata boga di SMA 1 Temon menunjukkan data sangat tinggi 21,79%, tinggi 71,79%, rendah 6,41%. Hal ini menunjukkan bahwa minat peserta didik untuk mempelajari tata boga tinggi. Dengan minat belajar

yang lebih tinggi di harapkan peserta didik memiliki kemampuan pemahaman yang lebih tinggi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga

Belajar tidak dapat dipaksakan suasana belajar yang baik dan ideal bagi peserta didik adalah dalam kondisi tanpa tekanan. Berdasarkan penelitian permainan monopoli sebagai media pembelajaran sub materi sel pada siswa IPA yang dilakukan oleh Susanto, dkk. (2012) aspek kelayakan 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi media 92,86%. Berdasarkan penelitian tersebut makan media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media monopoli menuntut untuk membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil dengan kemampuan yang beragam dan berbeda tingkat kemampuan. Karena menurut Matthews dalam Barkley, dkk (2012) manusia selalu menciptakan makna bersama dan proses tersebut, mereka selalu memperkaya dan memperluas wawasan. Dengan menggunakan pembelajaran kelompok peserta didik dapat saling membantu selama proses pembelajaran berlangsung dalam penguasaan materi yang disampaikan oleh pendidik (Slavin, 2011).

Penutup

Pendidikan adalah wujud kebudayaan manusia yang dinamis dan terus berkembang. Perkembangan dalam dunia pendidikan terus berkembang sejalan dengan perkembangan kebudayaan manusia. Kegiatan pembelajaran sewajarnya dirancang seiring dengan perkembangan kebudayaan dan teknologi. Guru sebagai tenaga kependidikan dituntut untuk berperan aktif dalam pengembangan proses pembelajaran dan

penggunaan media yang lebih menarik bagi peserta didik.

Minat belajar peserta didik yang pada awalnya tidak ada, dapat di timbulkan oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dengan menggunakan papan monopoli sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ali, Suparman. 2009. *Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMA Al'Masudiyah Bandung*. <http://jurnal.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/31096984.pdf>. Diunduh pada tanggal 11 Oktober 2012
- Barkley, Elizabert E., dkk. (2012). *COLLABORATIVE LEARNING TEACHNIQUES (Teknik-Teknik Pembelajaran Kolaboratif)*. Penerjemah Narulita Yusron. Bandung: Nusamedia.
- BSNP. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama .
- Husna, Hanna Nurul. (2012). *Implementasi Permainan Monopoli Fisika*. http://prepository.upi.edu/operator/uploads_fis_0800272_chapter2.pdf. Diakses tanggal 9 Oktober 2012.
- Ismawati, Esti. (2012). *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- Johnson, David, et.all, (2012). *COLLABORATIVE LEARNING: Strategi pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Cetakan ke-3. Penerjemah: Narulita Yusron. Bandung: Nusamedia.
- Khoiriyah, Yayah. (2006). *Hubungan Minat Belajar Fikih dengan Pengalaman Ibadah Siswa Madrasah Tsanawiyah Al-Falaq Bogor*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah
- Prapanca, Tomang Ade. (2012). *Minat Siswa Kelas XI Terhadap Mata Pelajaran Tata Boga di SMS Negeri 1 Temon*. Yogyakarta: UNY. hal:2
- Rahayu, Listya Puji dan Soeprajitno. (2011). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Vocabulary For All Simple Words Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pokok Bahasan Noun Untuk Siswa Kelas II Sdn Randuagung II Gresik*. <http://blog.tp.ac.id>. Diakses tanggal 31 Oktober 2012
- Roy Watson-Davis. (2011). *Strategi Pengajaran Kreatif*. edisi ke-2. Penerjemah: Theresia Aniek Setyowati Soetaryo. Jakarta: Esensi Erlangga Group
- Rumantina. (2007). Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*. 16 (1). 77-90
- Santyasa, I Wayan. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. file.upi.edu/Direktori/FIP/.../MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf. Diunduh pada tanggal 09 Oktober 2012.
- Slavin, Robert E.. (2011). *COOPERATIVE LEARNING Teori, Riset dan Praktik*. Cetakan ke-9. Penerjemah: Narulita Yusron. Bandung: Nusamedia
- Sumitro, dkk. (1995). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Yogyakarta.
- Susanto, A., dkk., (2012). *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA*. <http://www.google.co.id/search?q=permainan+monopoli+media+pembelajaran&>

- ie. Diunduh pada tanggal 8 Oktober 2012.
- Waluyo, Teguh dan Purnama, Bambang Eka. (2012). *Perancangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 3 pada Sekolah Dasar Kauman Kabupaten Pati*. <http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/seruni/article/view/577/303>. Diunduh pada tanggal 09 Oktober 2012