

Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi

Cyta Rahma Devi¹, Santy Dinar Permata², Arum Dwi Rahmawati³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi; Indonesia

* Correspondence e-mail; cytarahma@gmail.com

Article history

Submitted: 12/01/2023; Revised: 14/02/2023; Accepted: 21/03-2023

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan rancangan one grup pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Luqman Al Hakim Ngawi dengan jumlah 109 siswa. Sampel penelitian ini diambil secara acak simple random sampling dengan jumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data adalah tes dengan bentuk soal pilihan ganda. Analisis data beberapa uji yaitu uji instrumen tes yang dilakukan untuk mengetahui instrumen soal valid dan reliabel. Uji prasyarat dilakukan dengan uji homogenitas untuk melihat kesamaan varian pada kedua kelompok dan dilakukan uji normalitas dengan rumus one-sample kolmogorov-smirnov test. Kriteria data berdistribusi normal dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Pengujian hipotesis menggunakan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi, hal ini dibuktikan dengan hasil uji paired sample t-test dengan sig.(2-tailed) yaitu 0,000 dan thitung > ttabel yaitu 7,379 > 2,120 (0,05/2) sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima.

Keywords

Media Permainan Monopoli, Hasil Belajar, IPAS



© 2023 by the authors. This is an open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

1. INTRODUCTION

Pendidikan sangat penting untuk kehidupan dan harus dipenuhi dalam kehidupan seseorang agar tidak tertinggal seiring dengan perkembangan zaman (Mahmudi et al., 2023). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar serta terencana dalam mewujudkan suasana pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi yang dimiliki dirinya dalam kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan pada dirinya serta masyarakat. Senada dengan pernyataan diatas Hidayat dan Abdillah (2019) yang menyampaikan bahwa pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus. Keberhasilan dari pendidikan tentunya tergantung pada proses pembelajaran disekolah.

Dalam proses pembelajaran tentunya akan diketahui hasil dari proses belajar tersebut. Sebagaimana disampaikan oleh Aditya (2016) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir siswa dalam proses belajar, perubahan dari hasil belajar akan tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Pendapat tersebut senada dengan yang disampaikan oleh Amalia (2020) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses untuk mengetahui siswa apakah sudah memiliki keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, maka dapat membuat hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV dapat meningkat.

Kurikulum merdeka saat ini telah diterapkan di Sekolah Dasar. Sebagaimana yang disampaikan oleh Jusuf dan Sobari (2022) bahwa pada tahun 2022/2023 Sekolah Dasar kelas IV telah menerapkan kurikulum merdeka dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang membebaskan guru untuk berinovasi dan menuntut kemandirian siswa dan guru dalam pembelajaran. Artinya guru bebas untuk memilih materi pengajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajarnya. Pendapat tersebut senada dengan yang disampaikan oleh Hattarina, dkk (2020) yang menyatakan bahwa kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas serta sesuai dengan kebutuhan lingkungan belajar siswa.

Mata pelajaran IPA masuk kedalam mata pelajaran yang digabungkan dengan mata pelajaran IPS yang disebut dengan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial). IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah mata pelajaran yang mengajak siswa untuk mempelajari gejala yang ada di alam sekitar sedangkan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah pembelajaran yang memiliki hubungan dengan kehidupan sosial merupakan pengertian IPA dan IPS menurut pendapat Kumala (2016) dan Ansori, dkk (2019). Dari hasil wawancara dengan wali kelas IV di SD Luqman Al Hakim Ngawi, mata pelajaran IPAS diajarkan dalam 2 kali dalam satu minggu. Di dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar lebih berfokus pada potensi diri siswa dan bertujuan membuat siswa untuk berinteraksi, sehingga siswa dapat memiliki kemampuan agar dapat memahami dirinya dan lingkungan sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi, guru berperan aktif dalam proses pembelajaran dan berusaha menarik perhatian siswa. Akan tetapi, ada siswa yang lebih memilih bermain dengan temannya dan sibuk berbicara sendiri. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih belum memenuhi nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Nilai KKTP dari mata pelajaran IPS yang ditentukan di SD Luqman Al Hakim Ngawi yaitu 75. Namun hasil nilai pada mata pelajaran IPS dari total 16 siswa, siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP sebanyak 6 siswa, sedangkan 10 siswa lainnya belum memenuhi standart KKTP yang telah ditentukan.

Dikelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi, kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS masih didominasi oleh penggunaan media buku paket. Guru belum pernah membuat media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti memilih penggunaan media permainan monopoli dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Sehingga, adanya media permainan monopoli maka diharapkan siswa bisa mengalihkan perhatian pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa seolah sedang bermain padahal mereka sedang belajar atau belajar sambil bermain dan materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa dengan baik serta efektif.

Saat proses pembelajaran berlangsung, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi pada siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan agar dapat merangsang pikiran siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017). Kemudian Andriyani, dkk (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu benda yang dapat dilihat, dan memiliki fungsi sebagai alat bantu

dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa, baik yang terdapat di dalam kelas maupun di luar kelas.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas adalah media permainan monopoli. Sebelumnya, guru kelas 4 SD Luqman Al Hakim Ngawi belum menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran. Permainan monopoli dipilih karena media ini dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan materi dan dapat melatih keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya serta membuat siswa paham akan materi yang diterangkan oleh guru. Seperti yang disampaikan oleh Ulfaeni, dkk (2017) permainan monopoli dimainkan lebih dari dua orang dan menekankan untuk dapat menguasai, dengan menggunakan media permainan monopoli akan membuat siswa lebih berpikir tentang materi pembelajaran yang disampaikan karena siswa lebih berperan aktif pada penggunaan media tersebut. Kemudian Suciati, dkk (2015) menyatakan bahwa media permainan monopoli dapat membuat siswa melakukan pembelajaran sambil bermain, sehingga suasana belajar siswa menjadi lebih menyenangkan. Jika siswa memiliki suasana belajar yang menyenangkan, memungkinkan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Media permainan monopoli dalam penelitian terdahulu menghasilkan hasil yang positif, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ahmadha (2018) dengan judul "Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahya Keragaman di Negeriku Kelas IV SDN Jemundo 2 Sidoarjo". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019) dengan judul "Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu" menunjukkan adanya hasil positif terhadap meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran dikelas IV SDN Gugus 15 Kota Bengkulu. Selanjutnya penelitian oleh Masnarati (2020) dengan judul "Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS pada Peserta Didik di Sekolah Dasar". Penelitian tersebut mendapatkan hasil yang positif bahwa penggunaan media permainan monopoli mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar karena siswa dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu dan hasil observasi awal, peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dalam pembelajaran di SD Luqman Al Hakim Ngawi. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang

berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi”.

2. METHODS

Penelitian ini merupakan eksperimen kuantitatif dengan desain one group *pretest-posttest*. Penelitian akan dilakukan terhadap siswa kelas IV B SD Luqman Al Hakim Ngawi tahun pelajaran 2022/2023, yang terletak di Jl. Panjaitan No.20 B, Padas, Jururejo, Kec. Ngawi, Kab. Ngawi, Jawa Timur. Waktu penelitian akan berlangsung selama 5 bulan, mulai dari Januari hingga Mei 2023, yang mencakup pengajuan judul skripsi, penyusunan proposal, seminar proposal, pelaksanaan penelitian, pengolahan data, penyusunan laporan hasil, dan seminar proposal hasil penelitian.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Luqman Al Hakim Ngawi yang berjumlah 190 anak, sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi yang berjumlah 16 anak, dipilih dengan teknik simple random sampling. Data akan dikumpulkan melalui tes dengan instrumen yang telah dirancang, mengukur kemampuan siswa dalam memahami kekayaan budaya Indonesia. Instrumen ini akan diuji validitas dan reliabilitasnya. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan uji paired sample t-test untuk menguji apakah penggunaan media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Data homogenitas dan normalitas juga akan diuji sebelumnya.

Dengan demikian, metode penelitian ini mengikuti pendekatan eksperimen kuantitatif dengan tahapan pengumpulan data, pengujian instrumen, pengujian prasyarat, dan uji hipotesis. Hasil penelitian akan digunakan untuk menentukan apakah penggunaan media permainan monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan gambaran data yang digunakan pada penelitian. Data dalam penelitian ini diperoleh dari sampel penelitian di SD Luqman Al Hakim Ngawi, dengan jumlah sampel sebanyak 16 siswa. Tes yang digunakan dalam bentuk pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Skor yang digunakan dalam tes tersebut adalah 1 dan 0. Dilakukan dua kali pengambilan data yaitu pretest dan

posttest. Berikut ini data yang diperoleh dalam penelitian, yang disajikan meliputi mean (M), median (Me), modus (Mo), dan standar deviasi.

Tabel 4.1 Hasil Uji Statistik Deskriptif

<i>PRETEST</i>		<i>POSTTEST</i>	
<i>Mean</i>	71	<i>Mean</i>	89
<i>Median</i>	75	<i>Median</i>	93
<i>Mode</i>	75	<i>Mode</i>	95
<i>Standard Deviation</i>	15	<i>Standard Deviation</i>	10
<i>Minimum</i>	45	<i>Minimum</i>	65
<i>Maximum</i>	90	<i>Maximum</i>	100
<i>Sum</i>	1135	<i>Sum</i>	1420

Sumber: Output Microsoft Office Excel 2010

Dari data hasil uji statistik deskriptif diatas dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

1. Hasil *Pretest*

Berdasarkan hasil *pretest* jumlah 16 siswa dengan 20 soal pilihan ganda diperoleh hasil belajar dengan rincian nilai tertinggi (max) 90, nilai terendah (min) 45, rata-rata (mean) 71, median 75, modus 75, dan standar deviasi 15.

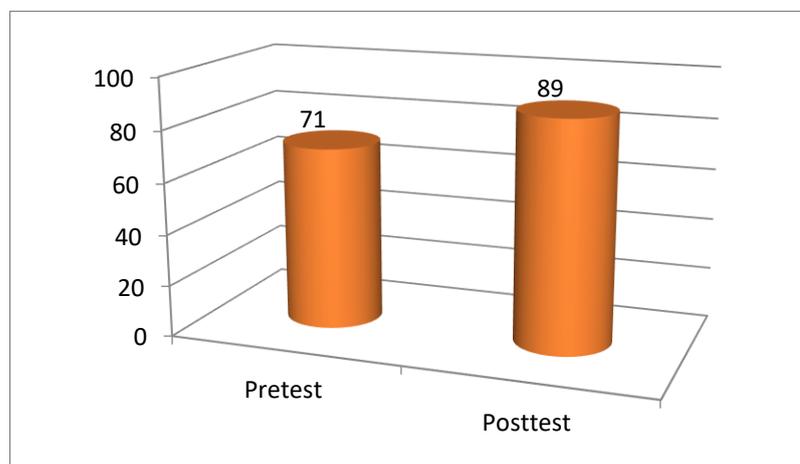
2. Hasil *Posttest*

Berdasarkan hasil *posttest* jumlah 16 siswa dengan 20 soal pilihan ganda diperoleh hasil belajar dengan rincian nilai tertinggi (max) 100, nilai terendah (min) 65, rata-rata (mean) 89, median 93, modus 95, dan standar deviasi 10.

Hasil Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis dilakukan terhadap nilai hasil tes sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan program *SPSS 25 for windows*. Uji *paired sample t-test* dilakukan untuk mengetahui

apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya indonesia dengan membandingkan *pretest posttest* menggunakan sampel yang sama. Dibawah ini merupakan grafik nilai dari hasil belajar *pretest* dan *posttest*.



Gambar 4.1 Grafik Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil rekapitulasi data diatas sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu data harus di uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran soal, uji daya pembeda, uji homogenitas, uji normalitas dan uji paired sample t-test untuk memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Berikut merupakan rincian hasil analisis data.

Uji Validitas

Dalam pengujian validitas instrumen, peneliti menggunakan validitas ahli *expert judgement*. Ahli yang melakukan validitas soal untuk uji instrumen adalah Ibu Novia Rahma Rista Utami, M.Pd dan Ibu Aulia Fajar Khasanah, M.Pd.

Uji Validitas Ahli I

Validasi yang diajukan peneliti yaitu berupa kisi-kisi soal, dari 50 soal yang di validasi, 48 soal di terima dan 2 soal di terima dengan revisi. Sehingga ahli menyatakan soal sudah siap untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran. Data uji validasi soal dapat dilihat pada lampiran.

Uji Validitas Ahli II

Validasi yang diajukan peneliti yaitu berupa kisi-kisi soal dari 50 soal yang di validasi, 45 soal diterima, dan 5 soal di terima dengan revisi. Sehingga ahli

menyatakan soal sudah siap untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran. Data uji validasi soal dapat dilihat pada lampiran.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan *SPSS 25 for windows*. Data hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data hasil uji reliabilitas dengan dasar pengambilan keputusan nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$. Hasil uji reliabilitas diketahui nilai Cronbach's Alpha yaitu $0,849 > 0,6$. Dengan interpretasi sangat tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa data reliabel.

Uji Kesukaran Soal

Uji kesukaran soal dilakukan dengan menggunakan *SPSS 25 for windows*. Data hasil uji kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data hasil uji kesukaran soal jika menunjukkan dari rentang 0,00-0,30 (sukar), 0,31-0,70 (sedang), dan 0,71-1,00 (mudah). Sehingga dari ke 30 butir soal tersebut terdapat 1 soal dengan kategori sukar, 28 soal dengan kategori sedang, dan 1 soal dengan kategori mudah. Soal yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal yang memiliki kriteria sedang.

Uji Daya Pembeda

Hasil uji daya pembeda pada penelitian ini menggunakan *SPSS 25 for windows*. Data daya pembeda dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan data hasil uji daya pembeda dengan dasar pengambilan keputusan nilai Cronbach's Alpha $> 0,30$. Hasil uji daya pembeda terdapat 26 soal diterima dan 4 soal ditolak.

Berdasarkan empat pengujian soal mulai dari uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran soal dan uji daya pembeda hanya terdapat 26 soal yang baik dan sah digunakan dalam penelitian. Soal yang sah dan dapat digunakan dengan nomor soal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 29, 30. Namun peneliti hanya menggunakan 20 soal sudah dan meninggalkan 4 soal yaitu nomor 17, 24, 25 dan 28.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sebuah model *t-test* data

homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 25 for windows*. Data hasil uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran. Dasar pengambilan keputusan homogenitas adalah jika nilai Sig > 0,05 maka distribusi data homogen dan jika nilai Sig < 0,05 maka distribusi data tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai Sig 0,115 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data homogen.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Hasil uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 25 for windows*. Data hasil uji normalitas dapat dilihat pada lampiran. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas adalah jika Sig > 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal dan jika nilai Sig < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai Sig 0,200 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Uji Paired Sample T-Test

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang memungkinkan adanya pengaruh dalam penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji *paired sample t-test* dilakukan dengan menggunakan *SPSS 25 for windows*. Data hasil uji *paired sample t-test* dapat dilihat pada lampiran.

Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diketahui nilai Sig (2-tailed) 0,000 < 0,05 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 7,379 > 2,120 (0,05/2) maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi pada materi kekayaan budaya

Indonesia.

Simpulan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil perhitungan uji *paired sample t-test* diatas diperoleh nilai Sig (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ dan dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,379 > 2,120$ ($0,05/2$) maka hipotesis diterima. Sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Pembahasan

Media permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar. Penggunaan media permainan monopoli dimaksudkan agar siswa lebih aktif dalam proses belajar dan fokus saat pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengamati hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan monopoli. Setelah dilakukan *treatment* maka hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia terdapat peningkatan.

Sebelum dilakukan *treatment* menggunakan media permainan monopoli, pada pertemuan pertama di minggu pertama peneliti mengamati guru saat memberikan materi kekayaan budaya Indonesia kepada siswa. Setelah itu di bagikannya *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pada pertemuan selanjutnya di minggu ke dua dan ke tiga, peneliti mengamati guru saat melakukan pembelajaran pada materi kekayaan budaya Indonesia dengan menggunakan media. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan kepada guru wali kelas IV mengenai langkah-langkah permainan monopoli, selanjutnya siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan jumlah siswa 16 anak dan masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli, peneliti melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan media permainan monopoli dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, aktif serta fokus. Dibuktikan saat sebelum di lakukan *treatment*, hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata 71, setelah dilakukan *treatment* hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 89. Pada uji *paired sample t-test* diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,379 > 2,120$ ($0,05/2$) maka hipotesis diterima, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi pada materi kekayaan budaya Indonesia. Sejalan dengan yang dipaparkan oleh Ahmadha (2018) menyatakan bahwa media permainan monopoli menunjukkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa dibuktikan dengan uji *t-test* diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,341 > 2,013$. Kemudian Sari (2019) memaparkan pada perhitungan rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu $70,44 > 56,41$. Selanjutnya penelitian dari Masnarati (2020) bahwa media permainan monopoli mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan kenaikan *pretest-posttest* pada kelas eksperimen sebesar 55% sedangkan kelas kontrol 18%. Dalam proses penelitian, diketahui guru memahami cara penggunaan media permainan monopoli dan telah melaksanakan seluruh rangkaian belajar dengan baik. Mulai dari pendahuluan hingga melaksanakan kegiatan inti. Selanjutnya guru juga melaksanakan kegiatan penutup dengan baik mulai dari refleksi, penyimpulan materi, evaluasi serta tindak lanjut pembelajaran.

Dalam penggunaan media permainan monopoli, peneliti membuat papan permainan monopoli pada banner dengan ukuran 2x2 m. Guru membagi menjadi 4 kelompok tiap kelompok terdiri dari 4 anak. Masing-masing kelompok mewakilkan satu siswa untuk memulai permainan. Setelah melakukan permainan dalam satu kali putaran, maka siswa yang sudah bermain digantikan oleh teman dari kelompoknya yang belum bermain untuk melakukan permainan hingga seterusnya. Peneliti

mengamati, pada saat siswa melakukan permainan monopoli mereka sangat antusias serta aktif.

Pada awal pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli, peneliti mengamati ada beberapa siswa yang sudah paham akan permainan monopoli dengan alasan permainan monopoli sudah tidak asing lagi bagi mereka dan juga ada beberapa siswa yang kurang paham akan permainan tersebut. Namun dihari berikutnya siswa sudah memahami cara penggunaan media permainan monopoli hal ini terbukti dalam pengamatan peneliti, siswa lebih aktif dalam menggunakan media tersebut dan tertarik. Dirasa pada media permainan monopoli ini tepat digunakan pada materi kekayaan budaya Indonesia karena memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal tentang bentuk-bentuk kekayaan Indonesia seperti pakaian adat. Tarian daerah, rumah adat, senjata tradisional dan makanan khas daerah.

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi soal, peneliti menggunakan validasi instrumen kepada Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIP Modern Ngawi yaitu Ibu Novia Rahma Rista Utami, M.Pd dan Ibu Aulia Fajar Khasanah, M.Pd. Validasi soal yang diajukan peneliti berjumlah 50 soal. Dari 50 soal yang diajukan peneliti kepada kedua Dosen PGSD terdapat 48 soal yang diterima, 2 soal diterima dengan revisi. Sehingga soal yang diajukan layak untuk di uji coba lapangan dengan melakukan revisi sesuai saran. Hasil uji reliabilitas yaitu $0,849 > 0,6$ artinya soal reliabel. Hasil Uji kesukaran soal dari 30 soal terdapat 28 soal dengan kategori sedang, peneliti hanya menggunakan soal dengan kategori sedang dalam rentang nilai $0,31-0,70$ artinya soal tidak terlalu mudah atau sukar. Uji daya pembeda terdapat 26 soal dengan nilai $> 0,30$ yang artinya soal memiliki kriteria di terima. Kesimpulan dari ke empat uji soal terdapat 26 soal yang diterima dan sah, namun hanya 20 soal yang digunakan peneliti dalam penelitian.

Berdasarkan *treatment* hasil tes yang digunakan terjadi perbedaan yang

signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ dan dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,379 > 2,120 (0,05/2)$ maka hipotesis diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS SD Luqman Al Hakim Ngawi pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Hal tersebut sejalan oleh penelitian yang dilakukan Ahmadha (2018) tentang Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SDN Jemundo 2 Sidoarjo dengan uji *t-test* diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,341 > 2,013$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian Sari (2019) tentang Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu memaparkan pada perhitungan rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu $70,44 > 56,41$. Penelitian yang dilakukan oleh Masnarati (2020) tentang Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS pada Peserta Didik di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik, dibuktikan dengan kenaikan *pretest-posttest* pada kelas eksperimen sebesar 55% sedangkan kelas kontrol 18%.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, menunjukkan bahwa hasil perhitungan pada uji *paired sample t-test* Sig (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,379 > 2,120 (0,05/2)$. Maka dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa mengalami perbedaan yang cukup signifikan. Pada *pretest* di dapati rata-rata (mean) 71, sedangkan *posttest* di dapati rata-rata (mean) 89. Dilihat dari nilai rata-rata kedua tes tersebut terjadi peningkatan pada nilai siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penggunaan media permainan monopoli terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi pada materi kekayaan budaya Indonesia.

REFERENCES

- Ahmadha, T. (2018). *Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Indahny Keragaman di Negeriku Kelas IV SDN Jemundi 2 Sidoarjo*. Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya. Tidak dipublikasikan
- Amalia, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh. Tidak dipublikasikan
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis Universitas Pendidikan Indonesia. Vol 4 No.1, 80-86.
- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). "Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan". *Risenologi (Jurnal Sains, Teknologi, Sosial, Pendidikan dan Bahasa)*. Universitas Negeri Jakarta. Vol 5 No.1, 20–25.
- Ansori. (2019). "Media Monopoli Menciptakan Suasana yang Menyenangkan Pada Pembelajaran IPS". *Seminar Nasional Pendidikan*, FKIP Universitas Majalengka, 764–770.
- Bastari, E. (2018). *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Sukabumi Indah Bandar Lampung Tahun 2018/2019*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Tidak dipublikasikan
- Ekayani, N. L. P. (2017). "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan*, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Vol 2 No.1, 1–11.
- Garaika. (2019). *Metodologi Penelitian*. Lampung Selatan: HIRA-TECH Digital Solution and Information Technology.
- Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2017). "Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif". *E-Journal. UNIPMA*. Vol 7 No.1, 1–8.

- Hartoyo, A., & Rahmadayanti, D. (2022). "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, Universitas Tanjungpura. Vol 5 No.4, 7174-7187.
- Hattarina. (2022). "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan". (SENASSDRA) *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan dan Humaniora*. Univesitas PGRI Madiun, Vol 1, 181–192.
- Jusuf, H., & Sobari, A. (2022). "Pembelajaran Paradigma Baru Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar". *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat) UBJ*. Universitas Nasional, Vol 5 No.2, 185–194.
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang. Ediide Infografika.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD". *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya. Vol 8 No.4, 860–873.
- Lubis, H. Z., & Harahap, A. (2016). "Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa". *Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan*, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 377–395.
- Mahmudi, R. A., Murdianto, M., & Fathoni, T. (2023). Relevansi Pendidikan Spiritual dalam Tembang Lir Ilir Karya Sunan Kalijaga Dengan Masyarakat Madani. *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(02), 9–22.
- Masnarati, C. (2020). "Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar". *Jurnal Edukasi Nonformal*, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. Vol 1 No.2, 103–114.
- Mursidah, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Torso Sel dan Permainan Monopoli Pada Sub Materi Struktur dan Fungsi Sel Kelas XI SMA Negeri 7 Semarang*. Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang. Tidak dipublikasikan
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa". *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, Universitas

Singaperbangsa Karawang, 659–663.

- Nasution, S. W. (2021). "Assesment Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, Prodi Pendidikan Dasar Pascasarjana Unimed Medan. Vol 1 No.1, 135–142.
- Permata, S. D., & Khusniyah, T. W. (2022). "Pemanfaatan Sumber Belajar Untuk meningkatkan Literasi Sains Sekolah Dasar (Studi Kasus di Kecamatan Tegalrejo Yogyakarta)". *Jurnal Pendidikan Modern*. Vol 7 No.2, 75–81.
- Rahmat Hidayat, & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. (LPPPI) Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2019). "Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu". *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Universitas Bengkulu. Vol 2 No.3, 229–236.
- Sartikaningrum, R. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi Smk Negeri 1 Tempel*. Universitas Negeri Yogyakarta. Tidak dipublikasikan
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar". *Mimbar Sekolah Dasar*. Universitas PGRI Semarang. Vol 2 No.2, 175–188.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2019). *Statistika Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sutriani, E., & Octaviani, R. (2019). "Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan Data". *INA-Rxiv*, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong, 1–22.
- Syahrul. (2020). "Analisis Mitigasi Bencana Abrasi Pada Kawasan Pesisir Kecamatan Galesong". *Journal of Urban Planning Studies*, Universitas Bosowa. Vol 1 No.1, 30–041.

- Trinovitasari, ajeng. (2015). *Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Tidak dipublikasikan
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). "Pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan di SMP". *Jurnal Bioilmi*, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang. Vol 5 No.1, 10–22.
- Ulfaeni, S. (2017). "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD". *Profesi Pendidikan Dasar*, Universitas PGRI Semarang. Vol 4 No.2, 136–144.
- Undang-Undang Sisdiknas. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokusindo Mandiri.
- Winda, P., Pangestu, W. T., & Malaikosa, Y. M. L. (2022). "Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar". *Jurnal Holistika*. Vol 6 No.1, 1-7.
- Yusuf Aditya, D. (2016). "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, Universitas Indraprasta. Vol 1 No.2, 165–174.
- Yusup, F. (2018). "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Vol 13 No.1, 53–59.