

Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar

Ika Fitrianingtyas¹, Kartika Chrysti Suryandari², Sri Tatminingsih³

Universitas Terbuka^{1,3}, Universitas Sebelas Maret²
ika.gogatsu@gmail.com

Article History

received 4/11/2022

revised 21/3/2023

accepted 17/4/2023

Abstract

This study aims to analyze the influence of monopoly learning media on the interest and learning outcomes of class IV students at SD Negeri in Cluster Nusa, Karanganyar District. The type of research used in this research is experimental research with a quantitative approach. The research design used in this study was the Pretest–Posttest Control Group Design. The population and sample in this study were all class IV students at SD Negeri in Cluster Nusa, Karanganyar District. The research data was collected through pretest and posttest to students in the experimental class and control class. The research instrument used observation sheets, questionnaires, and documentation. Then the data were analyzed using the Normality Test, Homogeneity Test, Manova Test, and N-Gain Score Test. From the results of the analysis, the F value of learning interest was 20.472 with a significance of 0.000 ($p < 0.05$), the F value of learning outcomes was 23.285 with a significance of 0.000 ($p < 0.05$), and the results of inferential analysis based on the results of the Multivariate Test in the test Manova obtained sig. 0.000 < 0.05. Based on the results of this analysis, it can be concluded that (1) there is a significant influence of monopoly learning media on the learning interest of class IV students of SD Negeri in Cluster Nusa, Karanganyar District; (2) There is a significant effect of monopoly learning media on the learning outcomes of class IV students at SD Negeri in Cluster Nusa, Karanganyar District; (3) There is a significant effect of monopoly learning media on the interest and learning outcomes of class IV students at SD Negeri in Cluster Nusa, Karanganyar District.

Keywords: Monopoly Learning Media, Learning Interests, Learning Outcome

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran monopoli terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest–Posttest Control Group Design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. Data penelitian ini dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* terhadap siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, angket, dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Manova, dan Uji N-Gain Score. Dari hasil analisis didapatkan nilai F minat belajar sebesar 20,472 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), nilai F hasil belajar sebesar 23,285 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), dan hasil analisis inferensial berdasarkan hasil *Multivariate Test* dalam uji Manova diperoleh nilai sig. 0,000 < 0,05. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa (1) Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran monopoli terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar; (2) Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar; (3) Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran monopoli terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar.

Kata kunci: Media pembelajaran monopoli, minat belajar, hasil belajar



PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas yaitu guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik (Munadi, 2013; Wahyuddin, 2017). Guru dituntut memiliki kemampuan dalam hal perancangan dan pelaksanaan belajar mengajar, yang didalamnya juga termasuk dalam kemampuan penggunaan media pembelajaran yang baik dan efektif (Rahmatullah et al., 2022). Terlebih untuk guru SD dimana siswa masih suka bermain-main, sehingga dalam belajarnya sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan agar materi pelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa (Lu et al., 2014).

Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan isi dari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Dicke et al., 2021; Winarto et al., 2020). Media pembelajaran akan mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pelajaran. Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar dan pemahaman terhadap pelajaran (Arsyad, 2011; Kus Eddy Sartono et al., 2022; Puspitarini & Hanif, 2019). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara media pembelajaran dengan minat dan hasil belajar siswa.

Minat belajar memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar. Hal ini dibuktikan oleh penelitian (Febriliani, 2018) dengan hasil koefisien korelasi sebesar 0,381. Senada dengan hasil penelitian itu, (Ndraha et al., 2022) bahwa ada hubungan signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar matematika di SMK Negeri 1 Sogaedu dan diperoleh r_{xy} sebesar 0,345 dengan tingkat kekuatan hubungan rendah dan minat belajar memberikan pengaruh 11,6%. Hasil ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar, maka minat belajar siswa harus ditingkatkan terlebih dahulu.

Menurut (Novak, 2002; Sa'ud, 2008; Sailin & Mahmor, 2018), siswa akan belajar lebih baik dan bermakna apabila siswa mengalami apa yang dipelajari dan bukan sekedar mengetahuinya saja. Pencapaian tujuan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai upaya melalui inovasi strategi pembelajaran khususnya oleh guru yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Sehingga siswa memperoleh pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna melalui proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi dan menantang siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, kemandirian, bakat, minat serta psikologis siswa (Lian et al., 2018; Wahyuddin et al., 2022).

Minat belajar siswa dapat ditingkatkan dengan cara penerapan media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan. Kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Gugus Nusa para guru sudah menggunakan media pembelajaran, namun media pembelajaran tersebut bukan media pembelajaran permainan. Pada siswa kelas IV, baru pertama kalinya melaksanakan pembelajaran integratif kurikulum 2013. Sehingga siswa perlu lebih beradaptasi ketika menghadapi ulangan yang terdiri dari beberapa muatan pelajaran dalam satu tema pembelajaran. Sehingga memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mempermudah belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan langsung dan hasil wawancara pada tanggal 10 Mei 2022 diperoleh fakta bahwa guru kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar tersebut, dominan menggunakan metode ceramah. Media buku merupakan media yang paling banyak dipergunakan guru untuk menjelaskan materi pelajaran, guru belum memiliki media belajar yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang sifatnya lebih variatif, sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

Selain itu, ditemukan juga fakta bahwa minat siswa yang kurang maksimal terhadap pelajaran tematik, tidak tertarik untuk belajar dan kurang fokus saat menjalankan proses pembelajaran, siswa justru memilih untuk menggambar. Selain itu, ada juga siswa yang berbicara dengan siswa lain, bahkan ada siswa yang diam-diam lebih memilih untuk melamun di kelas dan beberapa siswa yang seharusnya ada di kelas untuk belajar namun sering izin untuk ke toilet sekolah.

Berbagai fakta yang didapatkan di lapangan ini akhirnya menimbulkan situasi kondisi belajar yang tidak berjalan secara kondusif. Hal ini terjadi dikarenakan siswa tidak berminat untuk menjalankan proses pembelajaran yang mengakibatkan suasana di dalam kelas menjadi gaduh atau bahkan berjalan pasif. Selain itu, siswa merasa pelajaran tematik membosankan sehingga membuat siswa menjadi mengantuk dan jenuh dan pada akhirnya di kelas didapati siswa ada yang tertidur, lebih banyak yang mengobrol, bermain alat gadget, lebih memilih di kantin dan sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan langsung melibatkan siswa untuk lebih aktif (Arifudin et al., 2020; Kirkwood & Price, 2014), sehingga proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, dapat melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial. Penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi permainan, bertujuan untuk mengajak siswa menyelesaikan masalah dalam mata pelajaran tertentu dengan cara menyelesaikan latihan maupun simulasi yang tertuang dalam aplikasi tersebut (Azizah et al., 2022; Syahidi et al., 2019).

Permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran (Syalfifi et al., 2019). Menurut (Sadiman, 2008), "media pembelajaran monopoli mempunyai kelebihan, diantaranya adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat menjadikan siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran". Penggunaan monopoli dapat membuat siswa aktif selama proses pembelajaran serta dapat membangun interaksi antar siswa (Mousa, 2019).

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan oleh guru kelas IV di gugus Nusa adalah monopoli. Permainan monopoli yang digunakan pada gugus Nusa dirancang untuk materi tematik pada tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku ini berdasarkan pada konten materi yang tersaji pada subtema 1 Indahnya Keragaman Negeriku. Dalam subtema ini siswa akan mempelajari tentang keragaman di Indonesia dan bentuk sikap kerja sama (PPKn), teks nonfiksi (Bahasa Indonesia), gaya (IPA), keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di Indonesia (IPS). Oleh sebab itu, perlu dilakukan pembelajaran yang mendalam terhadap tema tersebut, namun tidak meninggalkan suasana belajar yang mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar."

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar? (2) Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar? dan (3) Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar? Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu (1) Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap minat

belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar, (2) Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar, dan (3) Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut (Blackwell et al., 2017; Flannelly et al., 2018; Mitchell, 2015; Sugiyono, 2021) penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Eksperimental Design*, lebih tepatnya desain *Pretest–Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan) dan kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan). Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Campbell et al., 2020; Sugiyono, 2021). Populasi yang diambil yaitu seluruh siswa kelas IV SD N di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N 2 Giripurno, SD N 1 Candi, dan SD N 2 Candi sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 50 siswa dan siswa kelas IV SD N 2 Plarangan, SD N 3 Giripurno, dan SD N 1 Plarangan sebagai kelas kontrol yang berjumlah 48 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes, observasi, wawancara dan dokumentasi dengan instrumen penelitian berupa instrumen lembar observasi, angket, dan lembar dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Manova, dan Uji *N-Gain Score*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas angket minat belajar siswa dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for windows* menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan yang berjumlah 20 butir dinyatakan valid untuk digunakan. Validitas angket minat belajar siswa diukur menggunakan uji *Pearson* dengan taraf signifikansi 0,05. Butir pertanyaan dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Seluruh butir pertanyaan pada angket minat belajar siswa dinyatakan valid karena keseluruhan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,497). Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa indeks reliabilitas angket minat belajar siswa sebesar 0,952 sehingga angket tersebut dikatakan reliabel untuk digunakan sebagai pengumpul data penelitian.

Data sudah terkumpul selanjutnya akan diuji terlebih dahulu dengan uji persyaratan analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji homogenitas matriks kovarian.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada program *SPSS 16.0 for windows* dengan taraf signifikansi 0,05. H_0 diterima apabila $sig > 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa data yang diperoleh sudah berdistribusi secara normal, dan sebaliknya, apabila nilai $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menandakan bahwa data yang diperoleh tidak berdistribusi secara normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Output SPSS 16.0 for Windows Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Minat Belajar	Hasil Belajar
N		98	98
Normal Parameters ^a	Mean	71.62	81.53
	Std. Deviation	6.258	5.697
Most Extreme Differences	Absolute	.118	.125
	Positive	.090	.069
	Negative	-.118	-.125
Kolmogorov-Smirnov Z		1.165	1.234
Asymp. Sig. (2-tailed)		.132	.095

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi atau nilai probabilitas dari uji normalitas minat dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh data tersebut berdistribusi normal.

Setelah terpenuhinya syarat uji normalitas, selanjutnya akan diuji dengan menggunakan Uji *MANOVA* (*Multivariate of Varians*). Uji *MANOVA* dilakukan untuk menguji rumusan masalah pada penelitian. Data yang digunakan untuk Uji *MANOVA* ini adalah data nilai hasil angket minat belajar siswa dan hasil belajar siswa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *MANOVA* dapat dilakukan apabila telah memenuhi uji persyaratan, yakni uji homogenitas varian dan uji homogenitas matriks kovarian. Uji homogenitas varian dapat dilihat dari hasil Uji *Levene's* yang dilakukan melalui perhitungan *SPSS 16.0 for windows*. Keputusan uji H_0 diterima apabila nilai sig > 0,05 dan H_0 ditolak apabila nilai sig < 0,05. Jika data yang diperoleh menunjukkan hasil sig > 0,05 maka H_0 diterima yang menandakan bahwa data tersebut bersifat homogen. Hasil uji homogenitas varian dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Levene's Test
Levene's Test of Equality of Error Variances^a

	F	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa	.022	1	96	.882
Hasil Belajar Siswa	.589	1	96	.445

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari minat belajar yaitu 0,882 > 0,05. Sedangkan nilai signifikansi dari hasil belajar yaitu 0,445 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua varian ini homogen.

Uji *MANOVA* mempunyai syarat bahwa matriks atau kovarian dari variabel dependen sama. Uji homogenitas matriks kovarian dapat dilihat dari hasil Uji *Box's M*. Keputusan uji H_0 diterima apabila nilai sig > 0,05 dan H_0 ditolak apabila nilai sig < 0,05. Jika data yang diperoleh menunjukkan hasil sig > 0,05 maka H_0 diterima yang menandakan bahwa kovarian dependen sama. Uji homogenitas matriks kovarian dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji *Box'M***Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a**

Box's M	3.150
F	1.026
df1	3
df2	1.754E6
Sig.	.380

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

Berdasarkan Tabel 3 di atas nilai dari hasil uji *Box's M* adalah sebesar 3,150 dengan taraf signifikansi 0,380. Menurut kriteria pengujian dengan signifikansi 0,05 maka nilai dari hasil uji *Box's M* yang diperoleh tidak signifikan karena signifikansi yang diperoleh yaitu $0,380 > 0,05$. Dengan demikian H_0 diterima. Jadi, matriks kovarian dari variabel dependen sama.

Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis pertama (H_1) dan hipotesis kedua (H_2) menggunakan uji Manova berbantuan *SPSS 16.0 for windows* dengan melihat nilai sig. pada Output tabel *Test of Between-Subjects Effect*.

Tabel 4. Hasil *Test Of Between Subjects Effect***Tests of Between-Subjects Effects**

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Minat Belajar Siswa	667.734 ^a	1	667.734	20.472	.000
	Hasil Belajar Siswa	612.449 ^b	1	612.449	23.185	.000
Intercept	Minat Belajar Siswa	501761.203	1	501761.203	1.538E4	.000
	Hasil Belajar Siswa	650343.429	1	650343.429	2.462E4	.000
Kelas	Minat Belajar Siswa	667.734	1	667.734	20.472	.000
	Hasil Belajar Siswa	612.449	1	612.449	23.185	.000
Error	Minat Belajar Siswa	3131.297	96	32.618		
	Hasil Belajar Siswa	2535.959	96	26.416		
Total	Minat Belajar Siswa	506517.000	98			
	Hasil Belajar Siswa	654578.000	98			
Corrected Total	Minat Belajar Siswa	3799.031	97			
	Hasil Belajar Siswa	3148.408	97			

a. R Squared = ,176 (Adjusted R Squared = ,167)

b. R Squared = ,195 (Adjusted R Squared = ,186)

Berdasarkan Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa hubungan kelas pembelajaran dengan angket minat belajar memberikan nilai F sebesar 20,472 dengan signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa "Ada pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Monopoli terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD N di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar". Sedangkan pada hasil belajar siswa memberikan nilai F sebesar 23,185 dengan taraf signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa "Ada pengaruh

Pembelajaran Menggunakan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar”.

Uji hipotesis ketiga (H_3) menggunakan uji Manova. Hasil uji Manova dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Multivariate Test

Multivariate Tests ^b		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.996	1.303E4 ^a	2.000	95.000	.000
	Wilks' Lambda	.004	1.303E4 ^a	2.000	95.000	.000
	Hotelling's Trace	274.306	1.303E4 ^a	2.000	95.000	.000
	Roy's Largest Root	274.306	1.303E4 ^a	2.000	95.000	.000
Kelas	Pillai's Trace	.196	11.553 ^a	2.000	95.000	.000
	Wilks' Lambda	.804	11.553 ^a	2.000	95.000	.000
	Hotelling's Trace	.243	11.553 ^a	2.000	95.000	.000
	Roy's Largest Root	.243	11.553 ^a	2.000	95.000	.000

a. Exact statistic

b. Design: Intercept + Kelas

Berdasarkan Tabel 5 di atas diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* adalah 0,000. Jadi nilai signifikansi lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar”.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri se-Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar, maka diperoleh informasi bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa nilai angket siswa yang menggunakan media pembelajaran monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Pembelajaran menggunakan media monopoli merupakan pembelajaran yang orientasinya menuju penalaran siswa yang bersifat realistic (van Gaalen et al., 2021). Melalui media pembelajaran monopoli ini, siswa dapat lebih mudah menangkap informasi dan mendapatkan pemahaman yang lebih terhadap suatu konsep. Pembelajaran yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa dan tidak membuat siswa merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran (Ramadhani et al., 2022; Rusmiaty et al., 2020; Syalfifi et al., 2019).

Dalam hal ini, media pembelajaran monopoli sangat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar. Selanjutnya juga membuat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat (Maryani & Sumiar, 2018; Muflikhah, 2019; Rizki et al., 2019). Menurut (Heruman, 2012; Magdalena et al., 2021; Nurhaeni et al., 2019; et al., 2020), dalam pembelajaran yang abstrak siswa memerlukan alat bantu berupa media yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran monopoli dirasa sangat cocok untuk diterapkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media monopoli dalam pembelajaran, minat belajar siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih tinggi. Dengan demikian, penerapan media monopoli dapat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran monopoli terbukti memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Dalam proses pembelajaran di kelas, siswa menjadi tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam mengajar.

Dalam pembelajaran di kelas, pengetahuan yang diperoleh siswa tentu bukan hanya dari guru dan buku saja. Akan tetapi, juga melalui keterlibatan siswa dalam pembelajarannya. Peran guru lebih banyak dalam pemberian motivasi dan mendorong kegiatan siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli siswa akan lebih tertarik/berminat belajar.

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian di atas, maka dapat dinyatakan bahwa dengan Pembelajaran menggunakan Media Monopoli dapat berpengaruh pada peningkatan minat belajar siswa dan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan menjadi bermakna. Dengan demikian, dapat diperoleh kesimpulan bahwa “Ada Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar”.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar

Berdasarkan hasil penelitian di SD N se-Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar, maka diperoleh informasi bahwa pengaruh pembelajaran menggunakan media monopoli terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa nilai *posttest* siswa yang menggunakan media monopoli dalam pembelajaran lebih tinggi bila dibandingkan dengan yang tidak yang menggunakan media monopoli dalam pembelajaran, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Pembelajaran menggunakan media monopoli merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan media permainan monopoli. Menurut (Purnaningsih & Siswono, 2014), “pembelajaran harus dihubungkan dengan kenyataan, berada dekat dengan siswa dan relevan dengan kehidupan masyarakat agar memiliki nilai manusiawi.” Dengan pembelajaran menggunakan media monopoli diharapkan siswa dapat menemukan sendiri bentuk penyelesaian suatu soal atau masalah yang dihadapi kaitannya dengan materi pelajaran (Mgomezulu et al., 2014; Putra & Nisa, 2021). Dengan siswa menemukan sendiri penyelesaiannya, mereka akan membangun konsep materi yang mereka dapat dan akan diperkuat dengan definisi atau konsep formal yang disampaikan oleh guru. Melalui media pembelajaran monopoli, siswa akan memperoleh gambaran nyata tentang materi pelajaran (Buchory et al., 2021), sehingga tingkat pemahaman mereka lebih baik.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan cukup tinggi. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Hakim et al., 2022; Nugroho, 2015). Dengan penggunaan media monopoli pada pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana siswa tersebut merasa bahwa belajar menjadi mudah, tidak membosankan, dan menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian penjelasan dan hasil analisis data penelitian di atas, maka dapat dinyatakan bahwa dengan pembelajaran yang menggunakan media monopoli dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa dan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan menjadi bermakna. Dengan demikian, dapat diperoleh kesimpulan bahwa “Ada Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar”.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri se-Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar, maka diketahui informasi bahwa pengaruh pembelajaran menggunakan media monopoli terhadap minat dan hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa nilai angket dan *posttest* siswa yang pembelajarannya menggunakan media monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media monopoli, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat dilihat pada nilai signifikansi untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media monopoli lebih baik daripada pembelajaran yang tidak menggunakan media monopoli. Melalui pemanfaatan media monopoli dalam pembelajaran, maka terbukti dapat memberikan pemahaman yang jelas kepada siswa tentang materi-materi pelajaran yang disampaikan oleh guru; memberikan pengertian yang jelas kepada siswa tentang materi pelajaran; memberikan pengertian yang jelas kepada siswa bahwa dalam mempelajari mata pelajaran secara lebih mudah; dan memberikan pengertian yang jelas kepada siswa bahwa pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa.

Hasil penelitian ini selaras dan dapat menguatkan teorinya (Fasha & Ruqoyyah, 2020; Hendri & Jarnawi, 2021; Maramis et al., 2022; Mulyawati & Ghani, 2019; Sari et al., 2018), yang berpendapat bahwa pembelajaran dengan menerapkan media, maka secara tidak langsung berefek pada peningkatan interaksi antara guru dengan peserta didiknya. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media monopoli dalam kegiatan belajar mengajar menjadi hal yang sangat menarik dan interaktif. Melalui pemanfaatan media monopoli dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian pembahasan dan hasil analisis data penelitian di atas, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dapat berpengaruh pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa, dimana dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan menjadi bermakna. Dengan demikian, dapat diperoleh kesimpulan bahwa "Ada Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar".

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa (1) ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran monopoli terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar, terbukti dari nilai $\text{Sig} = 0,000 < \alpha = 0,050$. Minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran monopoli lebih tinggi bila dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media monopoli, (2) ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar, terbukti dari nilai $\text{Sig} = 0,000 < \alpha = 0,050$. Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran monopoli lebih tinggi bila dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media monopoli, (3) ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran monopoli terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. Hal ini dapat dilihat pada nilai signifikansi untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root*, terbukti dari nilai $\text{Sig} = 0,000 < \alpha = 0,050$. Minat dan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media monopoli lebih tinggi bila dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli.

Berdasarkan temuan-temuan ini, peneliti menyarankan kepada kepala sekolah untuk merekomendasikan kepada guru-guru untuk bisa memanfaatkan media monopoli dalam pembelajaran, karena terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Serta, saran kepada guru sekolah dasar bahwa dalam pembelajaran menggunakan media monopoli guru harus memantau siswa dan benar-benar memahami langkah-langkah pembelajarannya serta menyiapkan materi yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugerah, S., Ulfa, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) Untuk Siswa Tunarungu Di Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 76–85. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p076>
- Arifudin, D., Sulistiyarningsih, E., Adila Kautsar, I., Studi, P. S., & Informasi, T. (2020). Optimization of The Digital Game Based Learning Instructional Design (DGBL-ID) Method as Learning Support Media. *Jurnal Mantik*, 4(3), 2147–2154. <https://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Azizah, S., Widjanarko, M., Darmanto, E., & Pratama, H. (2022). Interactive learning media 2D educational game to improve learning effectiveness in kindergarten students. *ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(1), 23–28. <https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v1i1.4.2022>
- Blackwell, S. E., Woud, M. L., & MacLeod, C. (2017). A question of control? Examining the role of control conditions in experimental psychopathology using the example of cognitive bias modification research. *Spanish Journal of Psychology*, 20, 1–13. <https://doi.org/10.1017/sjp.2017.41>
- Buchory, H. A., Homan, H. S., & Willy, S. (2021). The development of monopoly accounting game to increase learning motivation. *Journal of Education and Social Sciences*, 18(2), 75–81.
- Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., Bywaters, D., & Walker, K. (2020). Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. *Journal of Research in Nursing*, 25(8), 652–661. <https://doi.org/10.1177/1744987120927206>
- Dicke, A.-L., RUBach, C., Safavian, N., Karabenick, S. A., & Eccles, J. S. (2021). Less Direct Than You Thought: Do Teachers Transmit Math Value to Students' Through Their Cognitive Support for Understanding? *Elsevier*, 76(0335369).
- Fasha, L. H., & Ruqoyyah, S. (2020). Improving Scientific Creative-Thinking Ability of Primary School Students through CRH Learning Model. *Mimbar Sekolah Dasar*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v7i1.20868>
- Febriliani, L. (2018). Hubungan Minat Belajar Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(2), 10–18.
- Flannelly, K. J., Flannelly, L. T., & Jankowski, K. R. B. (2018). Threats to the internal validity of experimental and quasi-experimental research in healthcare. *Journal of Health Care Chaplaincy*, 24(3), 107–130. <https://doi.org/10.1080/08854726.2017.1421019>
- Hakim, A. L., Fajri, M. B., & Faizah, E. N. (2022). Evaluation of implementation Of MBKM: Does academic stress affect on student learning outcomes? *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 3(1), 1–16. <https://ijersc.org/index.php/go/article/view/246>
- Hendri, M., & Jarnawi, M. (2021). Development of nano physics learning media (physics monopoly game) based on software. *Journal of Physics: Conference Series*, 2126(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2126/1/012019>
- Heruman. (2012). *Model Pembelajaran Matematika*. Remaja Rosdakarya.

- Kirkwood, A., & Price, L. (2014). Technology-enhanced learning and teaching in higher education: what is “enhanced” and how do we know? A critical literature review. *Learning, Media and Technology*, 39(1), 6–36. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.770404>
- Kus Eddy Sartono, E., Sekarwangi, T., & Herwin, H. (2022). Interactive multimedia based on cultural diversity to improve the understanding of civic concepts and learning motivation. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(2), 356–368. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i2.6909>
- Lian, B., Kristiawan, M., & Fitriya, R. (2018). Giving creativity room to students through the friendly school’s program. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 7(7), 1–7.
- Lu, J., Meng, S., & Tam, V. (2014). Learning Chinese characters via mobile technology in a primary school classroom. *Educational Media International*, 51(3), 166–184. <https://doi.org/10.1080/09523987.2014.968448>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maramis, J. L., Adam, J. D. Z., Yuliana, N. M., Naharia, G., & Ratuela, J. (2022). Dental Healthy Creative Monopoly Game as a Media for Counseling on Increasing Dental and Oral Health Knowledge in Elementary School Students. *Journal of Drug Delivery and Therapeutics*, 12(6), 86–88. <https://doi.org/10.22270/jddt.v12i6.5812>
- Maryani, I., & Sumiar, Z. (2018). Developing science monopoly on the force learning material for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpe.v6i1.16084>
- Mgomezulu, V., Shawa, L., & Wamba, N. (2014). Blending critical thinking skills with the teaching of subject matter: Case of a geography lesson in a Malawi School. *AFRREV STECH: An International Journal of Science and Technology*, 3(2), 66–85. <https://doi.org/10.4314/stech.v3i2.5>
- Mitchell, O. (2015). Experimental Research Design. In *The Encyclopedia of Crime and Punishment* (pp. 1–6). <https://doi.org/10.1002/9781118519639.wbecpx113>
- Mousa, R. (2019). Addressing the AICPA core competencies through the usage of the monopoly™ board game. *Accounting Research Journal*, 32(2), 166–180. <https://doi.org/10.1108/ARJ-01-2017-0030>
- Muflikhah, S. (2019). Management of Social Media as One of The Arabic Language Learning Media in The Millennial Era. *International Conference of Moslem Society*, 3(20), 305–316. <https://doi.org/10.24090/icms.2019.2363>
- Mulyawati, Y., & Ghani, R. A. (2019). Comparison of Ips Learning Results Using Monopoly Media and Power Point Media. *Jhss (Journal of Humanities and Social Studies)*, 3(2), 86–89. <https://doi.org/10.33751/jhss.v3i2.1462>
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Referensi.
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Novak, J. D. (2002). Meaningful Learning: The Essential Factor for Conceptual Change in Limited or Inappropriate Propositional Hierarchies Leading to Empowerment of Learners. *Science Education*, 86(4), 548–571. <https://doi.org/10.1002/sce.10032>
- Nugroho, A. D. (2015). Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Kinerja Karyawan PT Business Training and Empowering Management Surabaya. *Jurnal Maksipreneue*, 4(2), 4–14.
- Nurhaeni, Haki Pranata, O., & Respati, R. (2019). Pengaruh Media Kartu Bilangan

- terhadap Pemahaman Siswa Mengenai Operasi Pengurangan Bilangan Bulat. *Pedadidaktika*, 6(1), 58–67. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Purnaningsih, N. E., & Siswono, T. Y. E. (2014). Profil Metakognisi Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Berdasarkan Tipe Kepribadian Koleris Dan Phlegmatis. *Mathedunesa: Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(3), 152–159.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putra, M. J. A., & Nisa, M. (2021). The Development of Monopoly Game as Media for Science Learning at Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1786–1798. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.482>
- Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. E. (2022). Digital era 4.0: The Contribution to Education Student Psychology. *Linguistics and Culture Review*, 6, 89–107. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6ns3.2064>
- Ramadhani, S., Leonard, L., Nurmantoro, M. A., & Sumilat, J. M. (2022). The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1), 111–126. <https://doi.org/10.30998/formatif.v12i1.11959>
- Rizki, M., Dirgantara, D., Mulyani, S., Susilowati, E., & Marwoto, P. (2019). The Use of Monopoly Media to Improve Primary Student's Critical Thinking Skills in Science Learning. *Journal of Primary Education*, 8(3), 262–269.
- Rusmiaty, E., Adri, H. T., & Mawardini, A. (2020). Development of Science Learning Media Monsains (Science Monopoly) in Human Imgestion System Materials for Class V Sd. *Indonesian Journal of Social Research (IJSR)*, 2(3), 218–223. <https://doi.org/10.30997/ijsr.v2i3.67>
- Sa'ud, U. . (2008). *Inovasi Pendidikan*. Alfabeta.
- Sadiman. (2008). *Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajagrafindo Persada.
- Sailin, S. N., & Mahmor, N. A. (2018). Improving student teachers' digital pedagogy through meaningful learning activities. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 15(2), 143–173.
- Sari, S. A., Jasmidi, J., Kembaren, A., & Sudrajat, A. (2018). The Impacts of Chemopoly-Edutainment to Learning Activities and Responses. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(2), 311–318. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i2.7622>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahidi, A. A., Supianto, A. A., & Tolle, H. (2019). Design and implementation of Bekantan Educational Game (BEG) as a Banjar language learning media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(3), 108–124. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i03.9257>
- Syalfifi, E., Syarif Sumantri, M., & Yatima, D. (2019). Implementation of Word Monopoly as a Learning Media to Improve Creative and Moral Attitudes in the Students of Class IV Students in Grade IV of SDN Srengseng Sawah 15 Pagi. *American Journal of Educational Research*, 7(1), 97–103. <https://doi.org/10.12691/education-7-1-15>
- van Gaalen, A. E. J., Brouwer, J., Schönrock-Adema, J., Bouwkamp-Timmer, T., Jaarsma, A. D. C., & Georgiadis, J. R. (2021). Gamification of health professions education: a systematic review. *Advances in Health Sciences Education*, 26(2),

- 683–711. <https://doi.org/10.1007/s10459-020-10000-3>
- Wahyuddin, Ernawati, Satriani, S., & Nursakiah. (2022). The Application of Collaborative Learning Model to Improve Student's 4cs Skills. *Anatolian Journal of Education*, 7(1), 93–102. <https://doi.org/10.29333/aje.2022.718a>
- Wahyuddin, W. (2017). Headmaster Leadership and Teacher Competence in Increasing Student Achievement in School. *International Education Studies*, 10(3), 215. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n3p215>
- Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness the Use of Audio Visual Media in Teaching Islamic Religious Education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 82–107.