



Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekang

The Effect of Using Monopoly Game Media on Learning Outcomes of Elementary School Students in Science Learning in Enrekang Regency

Nur Widiyana Anwar*, Latri, Muhammad Faisal

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Korespon: nurwidiyanaa@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran penggunaan media permainan monopoli pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang, untuk mengetahui gambaran hasil belajar IPA siswa kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan monopoli pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV a sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 16 orang dan kelas IVb sebagai kelas kontrol dengan jumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik tes dan non tes (observasi) yang kemudian hasilnya akan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) penggunaan media permainan monopoli dalam penelitian ini terlaksana dengan sangat baik; (2) Nilai pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum pemberian perlakuan (treatment) berada pada kategori kurang, serta nilai posttest kelompok eksperimen setelah pemberian perlakuan (treatment) pada kategori baik, sedangkan kelompok kontrol hanya berada pada kategori sedang; (3) Tidak ada perbedaan yang signifikan serta ada perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen dan posttest kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di UPT SDN 100 Salokaraja kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang.

Kata Kunci: *Talking Stick*, Keterampilan Berbicara

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the use of monopoly game media in science subjects for class IV UPT SDN 100 Salokaraja, Maiwa District, Enrekang Regency, to find out the description of science learning outcomes for fourth grade students at UPT SDN 100 Salokaraja, Maiwa District, Enrekang Regency and to determine the effect of using media. Monopoly game on science subjects for class IV UPT SDN 100 Salokaraja, Maiwa District, Enrekang Regency. This research is included in experimental research with a quantitative approach. The sample in this study is class IV a as the experimental class with a total of 16 people and class IVb as a control class with a total of 16 people. The data collection techniques in this study are test and non-test (observation) techniques, the results of which will be analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results of this study indicate that (1) the use of monopoly game media in this study was carried out very well; (2) The pretest value of the experimental group and the control group before giving treatment (treatment) is in the poor category, and the posttest value of the experimental group after giving the treatment (treatment) is in the good category, while the control group is only in the moderate category; (3) There is no significant difference and there is a significant difference between the posttest mean of the experimental group and the posttest of the control group. So it can be concluded that there is an effect of applying the use of onopoly game media to student learning outcomes in science subjects for class IV at UPT SDN 100 Salokaraja, Maiwa sub-district, Enrekang Regency.

Keywords: *Monopoly Game Media, Science Learning Results*

1. PENDAHULUAN

Secara umum pendidikan di Indonesia memberi peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa. Pendidikan juga mempunyai peranan yang sangat penting untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) seutuhnya. Oleh karena itu pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Salah satu usaha dalam peningkatan mutu pendidikan yaitu dengan meningkatkan mutu pembelajaran, karena belajar merupakan proses yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran.

Pendidikan bisa didapatkan secara formal maupun non formal. Pendidikan formal bisa didapatkan siswa melalui pembelajaran yang ada disekolah mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan jenjang tinggi. Pendidikan memiliki beberapa jenjang tingkatan yang dimulai dari pendidikan dasar. Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang dikembangkan. Berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah.

Pendidikan di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan, karena dapat merangsang untuk melakukan pengamatan terhadap apa saja yang ada di alam sekitar secara ilmiah, logis dan terencana. Sulthon (2016) berpendapat bahwa hakikat pembelajaran IPA: 1) Sikap: dapat menambah rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar; 2) Proses: prosedur pemecahan masalah dengan metode ilmiah; 3) Produk: Fakta, prinsip, teori dan hukum; 4) Aplikasi: penerapan metode ilmiah dalam konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Cakupan materi yang luas, rumit, dan sulit dipahami sehingga menjadikan mata pelajaran IPA sebagai salah satu mata pelajaran yang sering dikeluhkan oleh siswa (Soimah, 2018). Sehingga untuk mewujudkan hal tersebut, guru memiliki peranan yang sangat penting.

Musfah (2018) menyatakan bahwa “guru merupakan komponen yang paling menentukan dan pemegang peranan penting dalam proses belajar mengajar”. Menurut UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”. Sejalan dengan hal tersebut, Undang-undang diatas menjelaskan bahwa guru berperan sentral sebagai komponen pendidikan yang paling utama dalam meningkatkan output yang berkualitas. Untuk itu, perlu terciptanya suatu kondisi atau keadaan proses pembelajaran yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Mewujudkan pembelajaran yang kondusif, aktif dan menyenangkan perlu adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Hamalik (Kustandi dan Darmawan 2020, h.15) yang menyatakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu penunjang besar dalam proses pembelajaran dan tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Hal ini didukung oleh pendapat Susanto (2013), “hasil belajar yaitu perubahan- perubahan yang terjadi pada siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. K. Brahim (Susanto, 2013) juga menyatakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Hasil wawancara peneliti terhadap guru dan siswa kelas IV SD yang dilakukan di UPT SD Negeri 100 Salokaraja kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. Permasalahan yang ditemukan bahwa siswa masih beranggapan bahwa proses pembelajaran Hasil

wawancara peneliti terhadap guru dan siswa kelas IV SD yang dilakukan di UPT SD Negeri 100 Salokaraja kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. Permasalahan yang ditemukan bahwa siswa masih beranggapan bahwa proses pembelajaran tersebut kurang menyenangkan, dikarenakan pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media yang menarik. Ditambah lagi hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa mereka mengalami kendala dalam menyinkronkan antara materi dengan media pembelajaran. Dari wawancara ini juga wali kelas IV mengatakan bahwa mata pelajaran yang sulit untuk disinkronkan untuk pembuatan media pembelajaran adalah mata pelajaran IPA. Selain itu guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang menyalurkan pesan berupa materi kepada siswa. Maka media pembelajaran dianggap sebagai pengantar komunikasi antara guru dengan siswa. Dengan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memecahkan permasalahan yang tengah dihadapi. Sehingga penggunaan media dalam pembelajaran IPA di SD sangat membantu proses pembelajaran. Menurut pendapat Agulina (Rosdiana dkk) "salah satu pelajaran IPA akan berhasil apabila melaksanakan proses pembelajaran dengan cara menggunakan media pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa". Yandari & Kuswaty (2017) berpendapat bahwa media monopoli juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mengasah kemampuan pemahaman konsep dan menambah rasa percaya diri peserta didik.

Solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan penggunaan media pada mata pelajaran IPA adalah media permainan monopoli. Dana dkk (2017) berpendapat bahwa "monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia". Permainan monopoli merupakan permainan yang sangat familier dalam kehidupan anak dan telah banyak digunakan dan dimodifikasi sebagai media pembelajaran seperti halnya media permainan monopoli sains.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV UPT SD Negeri 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Salah satu faktor pendukung yang paling penting dalam meningkatkan pembelajaran salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. "Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. "Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan" (Arsyad, 2020). Sehingga dapat dikatakan bahwa media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar.

Hotimah (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari materi ajar kepada anak didik. Ahmadi dan Ibda (2018) juga berpendapat media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan juga kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk menyalurkan pesan dan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif pada diri siswa

Secara umum, Susilana dan Riyana (2009) media mempunyai lima kegunaan yaitu: (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, dan kinestesisnya; (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Levie dan Lentz (Arsyad, 2020) menyebutkan media memiliki empat fungsi yaitu (1) Fungsi atensi, Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa

untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan dalam materi pelajaran; (2) Fungsi afektif, Media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika proses belajar berlangsung; (3) Fungsi kognitif, Media dapat mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; (4) Fungsi kompensatoris, Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian konteks untuk memahami teks, membuat siswa yang lemah dalam membaca, untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran yakni: (1) dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran; (2) membantu dan memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran; (3) meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain fungsi media pembelajaran terdapat pula manfaat media pembelajaran. Sudjana dan Riva'i (Kustandi dan Darmawan: 2020) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajar; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, terlebih lagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Berdasarkan pernyataan tersebut mengenai manfaat dan fungsi media pembelajaran maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran lebih mudah, menarik dan menyenangkan dan membantu siswa meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Memilih media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran tidaklah mudah. Selain memerlukan analisis mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek juga dibutuhkan prinsip-prinsip agar pemilihan media bisa lebih tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini tidaklah mudah bagi seorang guru, sehingga tenaga pendidik perlu pemahaman mengenai prinsip pemilihan media. Sutiah (2018) mengemukakan tiga prinsip pemilihan media pembelajaran yaitu; (1) Prinsip efektivitas dan efisiensi, dalam pemilihan media pembelajaran seorang tenaga pendidik dituntut memperhatikan media yang akan digunakan seharusnya mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran; (2) Prinsip relevansi, tenaga pendidik dituntut bisa memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran; (3) Prinsip produktivitas, tenaga pendidik dituntut memilih media pembelajaran yang produktif memudahkan guru dan siswa mencapai hasil pembelajar yang optimal sesuai tujuan.

Sejalan dengan pendapat Sutiah(2018), Warliah, Listianti, Hasanah dan Maimuna (2018) juga mengemukakan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran diantaranya: "(1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas; (3) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa; (4) Pemilihan media harus disesuaikan dengan gaya belajar siswa serta gaya kemampuan guru; (5) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran".

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip pemilihan media pembelajaran haruslah relevan dengan isi dan tujuan pembelajaran serta pemilihan media harus disesuaikan dengan lingkungan dan karakteristik siswa sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Irawan (2017) mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat dibagi menjadi; (1) Media visual, media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba; (2) Media audio, media yang bisa didengar saja, menggunakan indera pendengaran sebagai salurannya; (3) Media audio visual, media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indera pendengaran dan penglihatan

secara bersamaan; (4) Media permainan merupakan suatu medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena anak harus mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama. Begitu pentingnya permainan bagi anak-anak karena mempunyai kesempatan yang sama untuk lebih kreatif, inovatif, baik kelompok atau individual.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru harus teliti dalam pemilihan atau penetapan suatu media yang ingin digunakan, agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Seperti halnya penggunaan media yang mudah digunakan dan didapatkan maupun dibuat sendiri contohnya media permainan monopoli.

2.2. Media Permainan Monopoli

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan paling terkenal di dunia. Menurut Rosdiana, Hidayat dan Nurbudi (2017) Permainan papan monopoli merupakan "permainan yang sangat familier dalam kehidupan anak dan telah banyak digunakan dan dimodifikasi sebagai media pembelajaran". Hal ini didukung oleh pendapat Fitriyawani (2013) yang berpendapat bahwa media permainan monopoli adalah salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara aktif dalam memecahkan masalah siswa (Ma'Ani: 2020). Ulfaeni, Wakhyudin dan Saputra (2017: 136) berpendapat bahwa "permainan monopoli adalah suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang, permainan ini lebih menekankan pada menguasai". Maksud menguasai dalam permainan monopoli ini adalah menguasai materi- materi yang akan diajarkan oleh guru. Media permainan monopoli yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan siswa karena siswa sudah mengerti mengenai permainan ini. Media monopoli ini memiliki tujuan yang sama dengan permainan monopoli pada umumnya yaitu menguasai, maksudnya yaitu menguasai ilmu pengetahuan yang terdapat dalam media tersebut.

Dengan demikian, media permainan monopoli adalah media pembelajaran yang digunakan dengan cara bermain, yang dapat merangsang keaktifan siswa,

semangat belajar, serta dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik.

Menurut Irwan (2017) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media permainan monopoli, yaitu:

Kelebihan media permainan monopoli:

- 1) Pembuatannya sederhana.
- 2) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanannya.
- 3) Perawatan dan pemeliharannya yang relatif mudah.
- 4) Mudah dibawa dan dipindahkan.
- 5) Permainan ini memiliki banyak komponen, sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan.
- 6) Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.
- 7) Dapat di mainkan lebih dari 5 orang.
- 8) Pemain dapat merasa senang, dan rasa ingin tahu.
- 9) Mudah di operasikan.

Kekurangan media permainan monopoli:

- 1) Tidak dapat dimainkan perorangan (minimal 3 orang).
- 2) Hanya dapat melatih pemahaman konsep.
- 3) Membutuhkan waktu yang agak lama untuk menyelesaikan permainan

Setiap permainan memiliki langkah- langkah permainan. Tujuan permainan monopoli ini adalah melatih anak supaya lebih berkonsentrasi, melatih ketelitian dan pemecahan masalah. Peralatan yang akan dibutuhkan yaitu (1) papan monopoli; (2) kartu dana belajar dan kartu tantangan; (3) dadu; (4) pion; (5) pemain. Berikut permainan monopoli yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran IPA yang dirancang oleh penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Papan permainan diletakkan diatas meja. Kartu belajar dan kartu tantangan diletakkan terbalik di dalam papan petak yang telah tersedia.
- 2) Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-6 orang.
- 3) Tiap kelompok mendapatkan papan penghargaan. Apabila pemain (kelompok) dapat menjawab atau melewati tantangan maka berhak menempelkan bintang di papan tersebut.
- 4) Masing-masing perwakilan anggota kelompok melemparkan dadu untuk menentukan urutan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Yaitu

dari urutan jumlah dadu yang tertinggi yang akan bermain terlebih dahulu.

- 5) Pemain melemparkan dadu, kemudian mulai berjalan di petak start dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang tertunjuk di mata dadu. Apabila dadu berturut-turut menunjukkan angka yang sama hingga lemparan ketiga, maka pemain harus melangkah ke petak watt.
- 6) Bila seseorang berhenti di atas petak yang tidak memiliki instruksi, maka dia berhak mengambil kartu soal kemudian menjawabnya. Apabila kelompok tersebut berhasil menjawab soal maka berhak menempelkan bintang di papan penghargaan dan apabila tidak menjawab pertanyaan maka tidak mendapatkan apa-apa.
- 7) Pemain yang berhenti di kartu tantangan mengambil kartu yang teratas, kemudian melaksanakan perintah yang tertera di kartu tersebut. Jika pemain salah atau tidak dapat melaksanakan kegiatan tersebut maka harus mengurangi bintang yang sudah dikumpulkan.
- 8) Pemain yang berhenti di kartu belajar mengambil kartu yang teratas, kemudian membacanya dengan lantang dan jelas sehingga pemain lain dapat mendengarkannya.
- 9) Pemain yang berhenti di petak what harus menunjuk satu pemain lain untuk diberi pertanyaan yang sesuai materi. Jika pemain dapat memberikan pertanyaan dan teman yang ditunjuk tidak bisa menjawab pertanyaan, maka pemain mendapat bintang sebanyak 2. Namun jika pemain tidak bisa memberikan pertanyaan, maka pemain mengurangi 1 bintang yang telah dikumpulkan (batas waktu untuk memberi pertanyaan 20 detik).
- 10) Permainan dikatakan berakhir jika waktu bermain telah cukup 30 menit.
- 11) Kelompok yang berhasil mengumpulkan bintang terbanyak maka dinyatakan pemenang dari permainan tersebut.

2.3. Hasil Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang yang terjadi karena hasil pengalaman. Menurut Sumardjana (2017) Belajar adalah “proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar, baik itu perubahan pengetahuan, kecakapan dan keterampilan dan perubahan tersebut dilakukan secara berkesinambungan”. Menurut Sagne (Arif prabowo

dan Musfiqon, 2018) belajar adalah “proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kompetensi baru, berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai”. Berdasarkan berbagai pengertian belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak sengaja oleh seseorang yang merujuk pada proses perubahan afektif kognitif dan psikomotorik.

Sebelum proses belajar mengajar atau pembelajaran terdapat faktor yang terlibat dan saling mempengaruhi dan tentu saja menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Wasliman (Susanto, 2016) “hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal”. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor-faktor yang datangnya dari diri siswa, yang mempengaruhi hasil belajarnya Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor Eksternal

Faktor Eksternal merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar individu atau siswa atau faktor lingkungan dimana seseorang berada, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat - marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, semakin jelaslah hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses didalamnya terdapat faktor yang saling mempengaruhinya.

2.4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD

IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. IPA merupakan suatu ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa Inggris ‘Science’. Kata ‘Science’ sendiri berasal dari bahasa lain ‘scientia’ yang berarti saya tahu. Namun, dalam perkembangannya science

juga sering diartikan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam.

Ardiawan dan Wiradnyana (2020) menyatakan bahwa IPA merupakan “usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar, dan dijelaskan dengan penalaran yang sah sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul”. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah (Hisbullah dan Selvi: 2018). Wisudawati dan Sulistyowati (Soimah, 2018:39) juga mengemukakan “Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan”. Proses pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mencari tahu, memahami alam secara sistematis dan mengembangkan pemahaman ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga memiliki karakteristik sebagai dasar untuk memahaminya. Karakteristik tersebut menurut Jacobson dan Bergman (Susanto, 2013)

- 1) IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum dan teori.
- 2) Proses ilmiah dapat berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya.
- 3) Sikap keteguhan hati, keingintahuan, dan ketekunan dalam menyingkap rahasia alam.
- 4) IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagian atau beberapa saja.
- 5) Keberanian IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif.

Sedangkan tujuan untuk pembelajaran IPA adalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki tujuan sebagaimana yang dikemukakan dalam Badan

Nasional Standar Pendidikan (Pratiwi Dwi: 2020) dimaksudkan untuk:

- 2) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan teknologi dan masyarakat.
- 5) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bakal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.

2.5. Fungsi Tinjauan Pustaka

Fungsi peninjauan kembali pustaka yang berkaitan merupakan hal yang mendasar dalam penelitian, seperti dinyatakan oleh (Leedy & Ormrod, 1997), bahwa semakin banyak seorang peneliti mengetahui, mengenal dan memahami tentang penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya (yang berkaitan erat dengan topik penelitiannya), semakin dapat dipertanggung jawabkan caranya meneliti permasalahan yang dihadapi.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar.

3.2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pembandingan dengan memberikan pretest dan posttest pada masing-masing kelompok tersebut. Pada kelompok eksperimen akan diterapkan

penggunaan media permainan monopoli sedangkan kelompok kontrol tidak diterapkan penggunaan media permainan monopoli.

3.3. Instrumen Penelitian

Soal pretest dan post test menggunakan instrumen evaluasi jenis tertulis dengan bentuk pilihan ganda (multiple choice).

Lembar observasi sebagai instrumen untuk melihat dan mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang.

3.4. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian menggunakan statistik. Ada dua macam statistik yang digunakan, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan tingkat penguasaan materi dari nilai pencapaian hasil belajar IPA siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan media permainan monopoli.

Tabel 1. Kategorisasi Skor Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan	Nilai	Keterangan
90% - 100%	90 - 100	Sangat Tinggi
80% - 89%	80 - 89	Tinggi
65% - 79%	65 - 79	Sedang
55% - 64%	55 - 64	Rendah
05 - 54%	0 - 54	Sangat Rentah

Sumber Arikunto (2014)

Indikator keberhasilan penggunaan media permainan monopoli yaitu:

- 1) Rata-rata hasil belajar *post test* kelas eksperimen berada dalam kategori tinggi dan sangat tinggi.
- 2) Rata-rata hasil belajar *post test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata belajar *pretest* kelas eksperimen.
- 3) Rata-rata hasil belajar *post test* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar *posttest* kelas kontrol.

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik inferensial terdiri atas dua bagian, yaitu statistik prametris dan nonparametris. Dalam penelitian ini

yang digunakan adalah statistik para metris karena data yang digunakan adalah data rasio. Data penelitian ini dianalisis menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 20*.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil benar-benar dapat mewakili populasi atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas digunakan uji Kalmogorof-Smirnov dengan taraf signifikan sebesar 5%. Hipotesisi statistic yang diuji pada pengujian normalitas ini adalah:

H₀ : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

H_a : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_a diterima dan H₀ ditolak. Berikut ini tabel rangkuman hasil uji normalitas pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data *Pre test* dan *Post test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Statistik Deskriptif	Sig	Keterangan
<i>Pre test</i> Kelompok Eksperimen	0,200	0,200 > 0,05 = Normal
<i>Pre test</i> Kelompok Kontrol	0,163	0,163 > 0,05 = Normal
<i>Post test</i> Kelompok Eksperimen	0,200	0,200 > 0,05 = Normal
<i>Post test</i> Kelompok Kontrol	0,200	0,200 > 0,05 = Normal

Tabel di atas menunjukkan bahwa data hasil pre test dan post test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai sig > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebaran data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Karena kedua sebaran berdistribusi normal, maka dilanjutkan ke uji statistik parametrik

Menurut Arifin (Haedar 2020) uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data yang berasal dari dua sampel yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen atau tidak. Jika varians kedua data sampel homogen, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan. Untuk melakukan

uji homogenitas digunakan uji levene dengan taraf signifikan sebesar 5%.

Hipotesis statistik yang diuji pada pengujian homogenitas ini adalah:

- H₀ : ada perbedaan varian antara dua kelompok.
- H_a : tidak ada perbedaan varian diantara dua kelompok.

Kriteria pengujian apabila nilai lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak dan sebaliknya jika nilai signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Berikut tabel rangkuman hasil uji homogenitas pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data *Pre test* dan *Post test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Statistik Deskriptif	Sig	Keterangan
<i>Pre test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	0,248	0,248 > 0,05 = Homogen
<i>Post test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	0,151	0,151 > 0,05 = Homogen

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,248. Data hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol juga data termasuk homogen karena nilai signifikansinya 0,151 lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang homogen, maka pengujian dapat dilanjutkan ke uji statistic parametrik.

Uji hipotesis ini digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar IPA Siswa kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. Pengujian hipotesis ini menggunakan IBM SP SS Statistik Version 20. Pengujian ini, menggunakan teknik analisis Independent Sampel t-Test. Penentuan hipotesis statistic untuk uji hipotesis dalam penelitian ini adalah: H₀: Tidak terdapat perbedaan penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar IPA Siswa kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang.

H_a: Terdapat perbedaan penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar IPA Siswa kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang.

Adapun hipotesis statistic dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

H₀: $\mu_1 = \mu_2$

H_a: $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

H₀ = Hipotesis awal

H_a = Hipotesis alternatif

μ_1 = Rata-rata kelompok sebelum perlakuan

μ_2 = Rata-rata kelompok setelah perlakuan

Kriteria pengujian apabila signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan di UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan, yaitu mengetahui gambaran penggunaan media permainan monopoli pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang, mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang, serta mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. Tujuan penelitian tersebut akan dijelaskan pada bab ini.

Data penelitian ini diperoleh melalui penggunaan instrumen yang berupa tes hasil belajar siswa dengan menggunakan skala pengukuran dengan bentuk skala Guttman yang bertujuan untuk mengukur perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media permainan monopoli dan siswa kelas kontrol tanpa menggunakan media permainan monopoli pada pembelajaran IPA. Tes ini digunakan pada pretest dan posttest untuk melihat dan mengukur perubahan hasil belajar pada siswa kelompok eksperimen dan pada siswa kelompok kontrol. Selanjutnya juga digunakan instrumen berupa lembar

observasi untuk melihat dan mengamati penggunaan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran IPA. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 17 siswa pada kelompok eksperimen dan 16 siswa pada kelompok kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan telah divalidasi oleh para ahli yaitu Amri Amal,S.Pd.,M.Pd yang merupakan dosen IPA di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Andi Nur Febriyani,S.Pd.,M.Pd dan juga merupakan dosen IPA di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Data yang divalidasi yaitu instrumen penelitian berupa lembar soal, dan lembar observasi serta perangkat pembelajaran yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Setelah dilakukan validasi ahli, diperoleh bahwa jumlah tes hasil belajar siswa yang dapat digunakan dalam penelitian adalah sebanyak 20 soal.

Tahap selanjutnya adalah peneliti melakukan penelitian yang bertempat di UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Penelitian dilakukan kurang lebih selama 1 pekan dengan 3 kali pertemuan di kelompok eksperimen dan 3 kali pertemuan di kelompok kontrol. Hasil penelitian yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial yang menggunakan *SP SS versi 20*.

Pelaksanaan proses pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang dengan materi gaya menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

Media permainan monopoli pada penelitian ini, dimainkan oleh empat sampai lima orang dalam setiap kelompok dengan menggunakan spanduk media papan permainan monopoli, dan dua buah dadu. Permainan monopoli ini juga dilengkapi dengan kartu soal, kartu tantangan dan kartu belajar. Setelah pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli, maka diperoleh gambaran penerapan media pembelajaran permainan monopoli yang pelaksanaannya dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan media pembelajaran permainan monopoli.

Pelaksanaan proses pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten

Enrekang dengan materi gaya menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

Media permainan monopoli pada penelitian ini, dimainkan oleh empat sampai lima orang dalam setiap kelompok dengan menggunakan media papan permainan monopoli, dan dua buah dadu. Permainan monopoli ini juga dilengkapi dengan kartu soal, kartu tantangan dan kartu belajar. Setelah pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli, maka diperoleh gambaran penerapan media pembelajaran permainan monopoli yang pelaksanaannya dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan media pembelajaran permainan monopoli.

Penerapan media pembelajaran permainan monopoli pada proses pembelajaran IPA dilaksanakan di kelas eksperimen selama 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama pemberian pre test berupa soal pilihan ganda kepada siswa, pertemuan kedua dan ketiga merupakan treatment (proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli), dan pertemuan terakhir adalah pemberian soal post test.

Penerapan media permainan monopoli setelah dilakukannya treatment, dinilai mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan dari hasil observasi keterlaksanaan langkah-langkah media permainan monopoli. Berikut dapat dilihat tabel hasil keterlaksanaan langkah-langkah media permainan monopoli dikelompok eksperimen.

Gambaran penerapan metode jarimatika pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SD Negeri 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang secara lebih rinci dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media permainan monopoli pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Keterlaksanaan Tahap-tahap penerapan penggunaan media permainan monopoli

Tahapan	Pemberian Perlakuan Ke-1	Pemberian Perlakuan Ke-2
Pertama	2	3
Kedua	3	3
Ketiga	3	3
Keempat	2	2
Kelima	3	3
Jumlah skor	13	14

Skor maksimal	15	15
Persentase	86,67 %	93,33 %
Kategori	Sangat Efektif	Sangat Efektif

Tabel 4. menunjukkan nilai hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media permainan monopoli, pada treatment 1 proses pembelajaran menggunakan media permainan monopoli memperoleh skor 13 dari skor maksimal yaitu 15 yang menunjukkan persentase 86,67% dengan kategori baik. Dan pada treatment (Perlakuan) 2, memperoleh skor 14 dari skor maksimal yaitu 15 yang menunjukkan persentase skor 93,33 % dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterlaksanaan media permainan monopoli pada proses pembelajaran berlangsung secara efektif dikarenakan persentase kategori keterlaksanaan penggunaan media permainan monopoli meningkat pada pemberian treatment pertama dengan pemberian treatment kedua. Gambaran hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar siswa sebelum dan setelah pemberian perlakuan (treatment) berupa penerapan media permainan monopoli yang dalam penelitian ini disebut dengan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dalam proses pembelajaran. pretest dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran IPA. Hasil belajar siswa dapat dilihat melalui tabel dibawah ini:

Tabel 5. Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa Kelompok Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	16
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	80
Rata-rata (<i>Mean</i>)	61,95
Rentang (<i>Range</i>)	50
Standar Deviasi	15,99
Median	52
Modus	16

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Pada tabel 5. di atas menunjukkan deskripsi hasil belajar siswa yang meliputi nilai terendah yaitu 30, nilai tertinggi 80, nilai rata-rata (mean) yaitu 61,95, nilai rentang (range) yaitu 50, nilai tengah yaitu 52.

Hasil belajar siswa di atas selanjutnya dikelompokkan ke dalam lima kategori dengan skor frekuensi dan persentase. Hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Distribusi dan Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen melalui *Pretest*

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
90 – 100	Sangat Tinggi	0	0%
80 – 89	Tinggi	1	6,25%
65 – 79	Sedang	4	25%
55 – 64	Rendah	3	18,75%
0 – 54	Sangat Rendah	8	50%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran IPA masih tergolong kurang baik, hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA secara keseluruhan yang berjumlah 61,59.

Kelompok kontrol merupakan kelompok yang tidak menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dalam proses pembelajaran. Pre test dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 7. Distribusi Hasil Belajar Siswa

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	16
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	75
Rata-rata (<i>Mean</i>)	60,74
Rentang (<i>Range</i>)	45
Standar Deviasi	12,545
Median	57

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan tabel 7. di atas dapat digambarkan bahwa jumlah siswa sebanyak 16 orang. Nilai terendah yaitu 30, nilai tertinggi yaitu 75, nilai rata-rata (mean) yaitu 60,74, nilai rentang (range) yaitu 45, nilai tengah 57.

Hasil belajar siswa di atas selanjutnya dikelompokkan ke dalam lima kategori dengan skor frekuensi dan persentase. Hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Distribusi dan Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kelompok kontrol melalui Pretest

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
90 – 100	Sangat Tinggi	0	0%
80 – 89	Tinggi	.0	0%
65 – 79	Sedang	4	25%
55 – 64	Rendah	5	31,25%
0 – 54	Sangat Rendah	7	45,75%
Jumlah		16	100%

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tergolong kurang baik, hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata (mean) yang berjumlah 60,74.

Post test yang dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran permainan monopoli. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen melalui Posttest

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	16
Nilai Terendah	75
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (Mean)	85,62
Rentang (Range)	25
Standar Deviasi	7,274
Median	85

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan bahwa jumlah siswa sebanyak 16 orang, nilai terendah 75, nilai tertinggi 100, nilai rata-rat (mean) 85,62, nilai rentang (range) 25, nilai tengah yaitu 85.

Hasil belajar siswa di atas selanjutnya dikelompokkan ke dalam lima kategori dengan skor frekuensi dan persentase. Hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Distribusi dan Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen melalui Pretest

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
90 – 100	Sangat Tinggi	6	37,5%
80 – 89	Tinggi	.8	50%
65 – 79	Sedang	2	12,5%
55 – 64	Rendah	0	0%
0 – 54	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		16	100%

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tergolong baik, hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata (mean) yang berjumlah 85,62.

Tes akhir atau post test dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tanpa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli, melainkan menggunakan media gambar. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol melalui Post test

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	16
Nilai Terendah	35
Nilai Tertinggi	75
Rata-rata (Mean)	59,06
Rentang (Range)	40
Standar Deviasi	10,834
Median	60

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan tabel 11. di atas dapat digambarkan bahwa jumlah siswa sebanyak 16 orang, nilai terendah yaitu 35, nilai tertinggi 75, nilai rata-rata (mean) yaitu 59,06, nilai rentang (range) yaitu 40, nilai tengah yaitu 60.

Hasil belajar siswa di atas selanjutnya dikelompokkan kedalam lima kategori dengan skor frekuensi dan persentase. Hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Distribusi dan Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol melalui *Pretest*

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
90 – 100	Sangat Tinggi	0	0%
80 – 89	Tinggi	0	0%
65 – 79	Sedang	7	43,75%
55 – 64	Rendah	5	31,25%
0 – 54	Sangat Rendah	4	25%
Jumlah		16	100%

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tergolong cukup baik, karena umumnya nilai rata-rata (*mean*) sebesar 75.00.

Ada tidaknya pengaruh penerapan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistic inferensial. Analisis ini digunakan untuk menganalisis data dan sampel, dimana hasilnya berlaku secara umum atau generalisasi (berlaku untuk populasi). Teknik statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistic paremetrik agar dapat mendapatkan hasil analisis dengan akurasi yang lebih tepat. Adapun syarat pelaksanaan analisis statistik parametrik maka harus dilakukan uji asumsi analisis data berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa data hasil pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol merupakan data yang homogenitas. Sehingga dapat dikatakan bahwa berdasarkan hasil uji homogenitas data dalam penelitian ini berasal dari populasi yang homogen.

Data yang terdistribusi normal berasal dari populasi yang homogen menjadi syarat pelaksanaan analisis statistik parametrik. Jenis statistik parametrik yang digunakan dalam penelitian ini berupa inpendent sample t-test untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini. Independent sample t-test digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan yaitu antara *pretest* kelompok eksperimen dan *pretest* kelompok kontrol, serta antara posttest kelompok eksperimen dan posttest kelompok kontrol. Pengujian

hipotesis dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikansi (0,05) dan membandingkan t hitung dengan t tabel.

Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil pre test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statiscs version 20. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran permainan monopoli. Data dikatakan memiliki perbedaan yang signifikan apabila sig < 0, 05. Di bawah ini hasil Independent sampel T-test Pre test Kelompok Eksperimen dan Pre test Kelompok Kontrol.

Tabel 13. *Independent sampel T-test Pre test* Kelompok Eksperimen dan *Pre test* Kelompok Kontrol

Data	t	df	Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> kelompok eksperimen dan <i>pretest</i> kelompok kontrol	-0,123	30	0,903	0,986 > 0,05 = Tidak ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai sig > 0, 05. Hal tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan.

Jika nilai Thitung sebesar -0,123 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan dan df = 30, diperoleh nilai t tabel sebesar 1,697. Maka Thitung memiliki nilai lebih kecil dari t tabel (-0,123 1,697). Karena Thitung lebih kecil dibandingkan dengan ttabel, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA antara kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Analisis ini dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statiscs version 20. Data dikatakan memiliki perbedaan yang signifikan apabila nilai sig (2 tailed) < 0, 05. Berikut ini adalah hasil independent

sampel t-test post test kelompok eksperimen dan post test kelompok kontrol.

Tabel 14. *Independent sampel T-test Post Test Kelompok Eksperimen dan Post Test Kelompok Kontrol*

Statistik Deskriptif	t	df	Sig (2-tailed)	Keterangan
Post test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	8,142	30	0,000	0,000 < 0,05 = Ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan tabel di atas nilai sig < 0, 05. Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA antara kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan kelompok kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

Jika nilai Thitung sebesar 8,142 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan dan df = 30, diperoleh nilai t tabel sebesar 1,697. Maka Thitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel (8,142 > 1,697). Karena Thitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis (H_0) ditolak yaitu "tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelompok IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang", dan hipotesis alternatif (H_a) yaitu "ada pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang", dinyatakan diterima.

4.2. Pembahasan Penelitian

Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli berlangsung sangat baik. Hal ini dibuktikan dari hasil persentase keterlaksanaan proses pembelajaran pada pertemuan pertama berlangsung dengan baik dan pada pertemuan kedua proses pembelajaran berlangsung sangat baik sehingga adanya peningkatan persentase keterlaksanaan dalam pemberian

perlakuan (treatment) pertama ke pemberian perlakuan (treatment) kedua.

Keefektifan penggunaan media permainan monopoli ini terlihat dari keterlaksanaan dari setiap tahapan penggunaan media permainan monopoli serta keterlibatan siswa dan antusias siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitriyawani yang mengatakan bahwa media permainan monopoli menimbulkan kegiatan belajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai yang dimana mempunyai kemampuan melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk menyelesaikan masalah- masalah (Ma'Ani:2020).

Keefektifan penggunaan media permainan monopoli dalam proses belajar mengajar ini dapat menjadi bukti bahwa penggunaan media permainan monopoli ini cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar sesuai dengan kontribusi media pembelajaran menurut Kem dan Deyton bahwa penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar , pembelajaran yang lebih menari, pembelajaran menjadi lebih interaktif, pelaksanaan yang lebih efisien, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran bisa dilakukan kapan pun dan dimanapun diperlukan, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta peran guru berubah ke arah yang pasif (Susanto:2014).

Ketepatan pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi faktor pendukung terciptanya hasil belajar yang memuaskan siswa. Gambaran hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif. Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelompok eksperimen pada mata pelajaran IPA yang semula berada pada kategori rendah (hasil pretest siswa kelompok eksperimen) dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media permainan monopoli dalam proses belajar mengajar berubah menjadi kategori tinggi (hasil posttest siswa kelompok eksperimen). Hasil analisis statistik deskriptif juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelompok kontrol pada mata pelajaran IPA, yang sebelumnya berada pada kategori kurang (hasil pretest siswa kelompok kontrol) hanya berubah menjadi kategori sedang (hasil posttest siswa kelompok kontrol) setelah adanya pemberian perlakuan (treatment) berupa penerapan dengan menggunakan metode konvensional. Kategori skor hasil belajar pada

analisis deskriptif ini, didasarkan pada tabel kategorisasi skor hasil belajar siswa menurut Arikunto (2014). Uraian hasil analisis deskriptif sudah jelas memberikan gambaran bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Keseluruhan hasil analisis statistic deskriptif ini telah menggambarkan adanya keberhasilan penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPA kelas IV di UPT SD Negeri 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya seluruh indikator keberhasilan penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPA di kelas IV, diantaranya: 1) Rata-rata hasil belajar posttest kelompok eksperimen berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi; 2) Rata-rata hasil belajar posttest kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar pretest kelas eksperimen; 3) Rata-rata hasil belajar posttest kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar posttest kelompok kontrol. Selain itu, hasil belajar yang diperoleh siswa ini juga menjadi salah satu bukti keberhasilan siswa dalam mempelajari materi IPA khususnya yang berkaitan dengan materi gaya.

Data hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis statistik inferensial melalui analisis parametrik yang berupa independent sample t-test untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini. Pengujian hipotesis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan yaitu antara pretest kelompok eksperimen dan pretest kelompok kontrol, serta antara posttest kelompok eksperimen dan posttest kelompok kontrol.

Hasil uji hipotesis melalui uji independent sample *t-test* menunjukkan bahwa pertama, nilai signifikansi (2-tailed) dari pengujian antara nilai pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih besar dari taraf signifikansi dan nilai *t* hitung lebih kecil dibandingkan dengan *t* tabel, yang berarti tidak ada perbedaan nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen dan pretest kelompok kontrol. Kedua, nilai signifikansi (2-tailed) dari pengujian antara nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari taraf signifikansi dan nilai *t* hitung lebih besar dibandingkan dengan *t* tabel, yang berarti ada

perbedaan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen dan posttest kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang berbunyi “ada pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang” dinyatakan diterima.

Adanya pengaruh penggunaan media permainan monopoli pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang ini tidak terlepas dari kelebihan media permainan monopoli dan yang paling penting dari kelebihan media permainan monopoli dibandingkan dengan metode konvensional adalah media ini dapat menambahkan suasana baru didalam pembelajaran, artinya siswa diberikan nuansa baru seperti bermain monopoli sambil belajar dibandingkan dengan metode ceramah saja.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan, bahwa:

- 1) Penggunaan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran kelompok eksperimen pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa berlangsung sangat tinggi.
- 2) Hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan nilai posttest kelompok eksperimen yang berada pada kategori tinggi, sedangkan nilai posttest kelompok kontrol hanya berada pada kategori rendah.
- 3) Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli, terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SDN 100 Salokaraja Kecamatan Maiwa Kabupaten Enrekang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Ibda, H. (2018). *Media Literasi Sekolah Teori dan Praktek*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Ardiawan, N., Wiradyana. (2020). *Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas Teori Praktek dan Publikasinya*. Bandung: Nila Cakra
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Hisbullah, Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Hotimah, H. (2020) *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa PGSD dalam Mendesain Media Pembelajaran*. *Publikasi Pendidikan*, 10(2), 168 – 176.
<https://doi.org/10.26858/publikan.v10i2.13979>
- Soimah, I. (2018). *Pengaruh Media Pelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari hasil belajar siswa*. Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa. 5(1).
- Indhira, Yandari, V. A&Kustandya, M. (2017). *Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa; Banten.
- Irwan, D. (2017). *Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (Smp)*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Ma'ani. (2020). *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020*
- Musfah, J. (2018). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Kustandi, C., Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rosdiana, Hidayat dan Nurbudi. (2017). *Pngembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains Pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok 1*. Universitas Wirajaya, vol 2(1).
- Susilana, R. &Riyana, C. *Media Pembelajaran*. 2009: CV Wacana Prima.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)* (25 ed). Alfabeta.
- Sumardjan, Wijayanti, D. (2017). *Desain Pembelajaran MTK SD Menyenangkan*. Semarang: Formaci Press.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutiah, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.