



Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Lutfiah Fairuz Zahro^{1*}, Iqnatia Alfiansyah¹, Nataria Wahyuning Subayani¹

¹Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatera No.101, Gn. Malang, Randuagung, Kec.

Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61121

*Penulis Korespondensi : lutfiahfairuzzahro@gmail.com

Abstract. This study aims to describe the effect of the use of monopoly game-based learning media on students' learning outcomes on Indonesian cultural richness materials. The background of this research is based on the need for learning media innovations that can increase students' motivation, involvement, and understanding of the material taught. The research method used is an experiment with a quasi-experimental approach. The research design applied is a non-equivalent control group design, which involves two classes as research subjects. Class IV A is designated as an experimental class that uses monopoly game learning media, while class IV C is designated as a control class that carries out learning without monopoly game media. The number of research samples was 58 students consisting of students in grades IV A and IV C at UPT SD Negeri 57 Gresik. The data collection technique uses a learning outcome test in the form of questions that are adjusted to the indicators of achievement of competence in Indonesian cultural richness materials. Data analysis was carried out using the Independent Sample T-test to determine the difference in learning outcomes between the experimental group and the control group. The results showed that the Sig. (2-tailed) value was $0.000 \leq 0.05$, which means that there was a significant difference between the two groups. Thus, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This indicates that the use of monopoly game learning media has a positive influence on student learning outcomes. In conclusion, monopoly games as a learning medium can be used as an innovative alternative to improve student learning outcomes, especially in understanding Indonesia's rich cultural material. This media not only makes it easier for students to receive material, but also creates a more interactive, fun, and meaningful learning atmosphere.

Keywords: Media, Monopoly, Learning, Culture, Indonesia.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan quasi eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan yaitu non-equivalent control group design, yang melibatkan dua kelas sebagai subjek penelitian. Kelas IV A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli, sedangkan kelas IV C ditetapkan sebagai kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran tanpa media permainan monopoli. Jumlah sampel penelitian adalah 58 peserta didik yang terdiri atas siswa kelas IV A dan IV C di UPT SD Negeri 57 Gresik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa soal yang disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi materi kekayaan budaya Indonesia. Analisis data dilakukan menggunakan uji Independent Sample T-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan monopoli memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Kesimpulannya, permainan monopoli sebagai media pembelajaran dapat dijadikan alternatif inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami materi kekayaan budaya Indonesia. Media ini tidak hanya memudahkan siswa dalam menerima materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata kunci: Media, Monopoli, Belajar, Budaya, Indonesia.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa perubahan yang signifikan dalam hampir setiap kehidupan manusia, masalah-masalah yang muncul dapat diselesaikan melalui penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan. Pendidikan juga merupakan komponen yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang berkembang setiap waktunya (Alfiansyah, 2020). Dalam proses belajar mengajar, guru memegang peran yang sangat penting, yakni tidak hanya mendidik atau mengajar dengan baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan ialah pendidikan pada tingkat sekolah dasar (SD) (Wijaya et al., 2022)

Banyak sekali pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Kurniawan et al., 2023). Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu wahana penyalur pesan materi yang disampaikan oleh guru agar peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang disampaikan (Amalia, 2020)

Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPA masuk kedalam mata pelajaran yang digabung dengan mata pelajaran IPS yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik dituntut untuk aktif, mampu berpikir kritis, serta kemampuan kerja sama. Tidak hanya peserta didik, guru pun harus memberikan pengajaran yang bervariatif guna mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan, salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Dalam hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Devi et al., 2023) penggunaan media permainan monopoli dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar, aktif serta fokus. Dibuktikan saat sebelum di lakukan treatment, hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata 71, setelah dilakukan treatment hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata 89. dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Sehingga terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Penelitian tersebut mendapatkan hasil yang positif bahwa penggunaan media permainan monopoli mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar.

Dari argumen diatas, diperlukan adanya peran guru dalam menerapkan berbagai media pembelajaran. Hasil belajar peserta didik akan tumbuh dan terpelihara apabila proses mengajar guru dilakukan secara bervariasi, antara lain dengan bantuan media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia.”**

2. KAJIAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar peserta didik. Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran (Harswi & Arini, 2020).

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis. Secara umum, yang paling dikenal adalah media visual (seperti sebuah gambar), media audio (yang digunakan melalui pendengaran), dan media audio-visual (yang bisa dilihat dan didengar sekaligus). Media-media tersebut dapat membantu seorang pengajar dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih menarik dan efisien dan efektif (Ibrahim et al., 2022)

B. Permainan Monopoli

Media monopoli adalah media yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi peserta didik situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan untuk mempermudah peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang sudah diajarkan. Menurut Mahesti & Koeswanti (2021) menyebutkan bahwa media monopoli sangat cocok dengan peserta didik Sekolah Dasar (SD), karena pada dasarnya media ini sudah ada di kehidupan sehari-harinya. Monopoli yang digunakan untuk materi ajar dapat di modifikasi dengan materi yang mendidik dan menyenangkan, begitupun menjadikan sebuah komunikasi yang interaktif di dalam proses pembelajaran

C. Hasil Belajar

Hasil belajar Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan proses belajarnya atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Ini mencakup tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar-pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Wicaksono, 2019). Hasil belajar merupakan akhir dari proses pendidikan dan pengajaran. Hasil belajar ialah proses untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Benyamin Bloom, secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak (Mahdalena & Sain, 2020). Dari ketiga aspek indikator hasil belajar menurut Benyamin Bloom, penelitian ini hanya mengukur aspek hasil belajar pada ranah kognitif.

D. Kekayaan Budaya Indonesia

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang sangat luas dan beragam. Keragaman ini mencakup banyaknya suku bangsa dengan senjata adat, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya

Serta pentingnya melestarikan keragaman budaya. Melestarikan kebudayaan Bangsa Indonesia sangat penting untuk menjaga persatuan dan toleransi di tengah perbedaan. Cara melestarikannya antara lain:

- a) Mempromosikan Budaya Lokal : Menggunakan produk lokal dan mempromosikan budaya daerah.
- b) Ikut Festival Kebudayaan : Mengikuti festival kebudayaan dan acara-acara budaya.
- c) Belajar Bahasa Daerah : Memiliki pengetahuan tentang bahasa daerah dan budaya setempat.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode *Quasi eksperimental* atau eksperimen semu, dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Desain Penelitian.

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Q ₁	X	Q ₂
Kontrol	Q ₃	-	Q ₄

Keterangan :

Q₁ : Pretest untuk kelompok eksperimen

Q₂ : Posttest untuk kelompok eksperimen

Q₃ : Pretest untuk kelompok kontrol

Q₄ : Posttest untuk kelompok kontrol

X : Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media monopoli untuk kelompok eksperimen

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IV di UPT SDN 57 Gresik, yang terdiri dari tiga kelas IV A, IV B, dan IV C. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *simple random sampling*, dengan kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 29 peserta didik, dan kelas IV C sebagai kelas kontrol dengan jumlah yang sama, yaitu 29 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pre-test* dan *post-test* yang masing-masing terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut telah melalui uji coba terlebih dahulu di kelas IV C SD YPI Darussalam Cerme dan telah dilakukan validasi dengan uji reliabilitas.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV UPT SDN 57 Gresik yang terdiri dari tiga kelas yaitu IV A, IV B, dan IV C. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 29 peserta didik, dan kelas IV C sebagai kelas kontrol dengan jumlah 29 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan melalui tes Pre-test dan post-tes yang terdiri dari 25 butir soal pilihan ganda, yang telah di uji coba pada kelas IV C SD YPI Darussalam Cerme.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli

Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dilaksanakan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). pembelajaran dengan media monopoli diukur melalui lembar observasi yang diisi oleh peneliti yang mengamati guru saat mengajar, menggunakan skala Guttman dengan jawaban "Ya" (skor 1) dan "Tidak" (skor 0). Berdasarkan dari lembar observasi bahwa perhitungan skor yang diperoleh sebanyak 13 dengan skor maksimal 13 Adapun hasil dari perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase keterlaksanaan} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase keterlaksanaan} = \frac{13}{13} \times 100\%$$

$$\text{Presentase keterlaksanaan} = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan skor dari keterlaksanaan pembelajaran memperoleh 100% skor, sehingga penggunaan media pembelajaran permainan monopoli tergolong baik.

B. Hasil Belajar Peserta Didik

Data tes hasil belajar

Data hasil belajar dalam penelitian ini terdiri dari *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik kelas IV UPT SDN 57 Gresik. Dapat diketahui rata-rata hasil belajar dari kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis Deskriptif.

	N	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test Eksperimen</i>	29	50.21	11.592
<i>Post-test Eksperimen</i>	29	71.03	11.040
<i>Pre-test Kontrol</i>	29	49.97	11.277
<i>Post-test Kontrol</i>	29	59.45	11.400
Valid N (listwise)	29		

Dari tabel statistik dekripsi di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar kedua kelas tersebut menunjukkan perubahan setelah diberikan perlakuan berupa proses pembelajaran. Selain itu, hasil rata-rata menunjukkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

Uji prasyarat

a. Uji normalitas

Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dalam perhitungan menggunakan program SPSS 25. Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujianya yaitu jika angka *sig* $> 0,05$ maka normal dan jika *sig* $< 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Data hasil *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji normalitas. uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas.

Tests of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	.140	29	.155
	Posttest eksperimen	.152	29	.087
	Pretest Kontrol	.158	29	.062
	Posttest kontrol	.153	29	.082

Berdasarkan hasil uji normalitas, terlihat bahwa pada kolom *sig* menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov*, diperoleh nilai *pre-test* kelas eksperimen dengan *sig* = $0,155 > 0,05$ dan *post-test* eksperimen *sig* = $0,087 > 0,05$. Sedangkan *pre-test* kontrol *sig* = $0,062 > 0,05$ dan *post-test* kontrol *sig* = $0,082 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *levene's statistic* dengan taraf *sig* 0,05 (*sig* $> 0,05$)

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Pre-test.
Test of Homogeneity of Variance

Hasil		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.000	1	56	.993
	Based on Median	.003	1	56	.953
	Based on Median and with adjusted df	.003	1	55.502	.953
	Based on trimmed mean	.000	1	56	.992

Berdasarkan hasil uji homogenitas *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, diketahui nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah sebesar $0,993 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *pre-test* kelas eksperimen dan data *pre-test* kelas kontrol adalah homogen.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Post-test.

Test of Homogeneity of Variance					
Hasil		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	.010	1	56	.919
	Based on Median	.006	1	56	.938
	Based on Median and with adjusted df	.006	1	55.309	.938
	Based on trimmed mean	.026	1	56	.871

Berdasarkan hasil uji homogenitas post-test kelas kontrol dan eksperimen, diketahui nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah sebesar $0,919 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *post-test* kelas eksperimen dan data *post-test* kelas kontrol adalah sama atau homogen.

c. Uji hipotesis

Berdasarkan uji asumsi normalitas dan homogenitas, baik data *pre-test* dan *posttest* pada masing-masing kelas eksperimen dan kontrol, berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya akan di lakukan Uji Independent Sample T-test untuk menganalisis perbedaan hasil belajar. Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.

H_a : Terdapat pengaruh hasil belajar IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.

Kriteria pengambilan keputusan pada uji t yaitu apabila nilai signifikansi (Sig) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik. Namun apabila nilai signifikansi (Sig) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak, artinya tidak terdapat terdapat pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 6 Hasil Uji Independent Sample Test.

Independent Samples Test

Hasil		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Hasil	Equal variances assumed	.010	.919	3.932	56
	Equal variances not assumed			3.932	55.942

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means

Hasil		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower
Hasil	Equal variances assumed	.000	11.586	2.947	5.683
	Equal variances not assumed	.000	11.586	2.947	5.682

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample Test* diketahui bahwa nilai Sig. 2 (tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar, penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol yang di laksanakan di UPT SDN 57 Gresik.

Berdasarkan dari uji normalitas dengan menggunakan *kolmogorov smirnov* dan uji homogenitas terhadap data dari kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample Test* untuk mengetahui adanya pengaruh antara dua variabel. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Selain itu, perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol semakin memperkuat hasil uji hipotesis tersebut. Rata-rata nilai kelas eksperimen mengalami perubahan dari 49,97 menjadi 71,03, sedangkan kelas kontrol terdapat perubahan nilai dari 50,21 menjadi 59,45. perubahan rata-rata nilai yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan media permainan monopoli juga lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai peserta didik yang melakukan pembelajaran tanpa media permainan monopoli, dimana nilai *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen (IV A) yaitu 71,03 sedangkan pada kelas kontrol (IV C) mendapatkan nilai rata-rata 59,45. Dengan uji hipotesis yaitu nilai. Signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a

diterima. Dengan demikian angka tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia.

B. Saran

Kepada Penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media permainan monopoli ini pada mata pelajaran atau jenjang yang berbeda, serta meneliti lebih lanjut pengaruhnya terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Alfiansyah, I. (2020). Pengaruh outdoor learning terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan memecahkan masalah subtema lingkungan tempat tinggal kelas IV sekolah dasar brainstorming untuk meningkatkan berpikir kritis di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(1), 36–43. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n1.p36-43>
- Amalia, M. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen.
- Devi, C. R., Permata, S. D., & Rahmawati, A. D. (2023). Pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi.
- Harsawi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, Darojat, Harahap, T. K., Tahir, T., & Anwari, A. M. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 95–108.
- Kurniawan, B. D., Subayani, N. W., & Bakhtiar, A. M. (2023). Pengembangan media video pembelajaran materi keragaman budaya di Gresik pada kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Seroja*, 2(5), 223–230.
- Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran cooperative script pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VA siswa sekolah dasar negeri 010 Sungai Beringin. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118–138. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas VI sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i1.33586>

- Prayogo, B. A., Murtini, T., & Sukarjo. (2019). Permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 381–388. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>
- Sari, D. P., & Supriyadi, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2), 95–104. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i2.4203>
- Swandewi, N. R., & Wiyasa, I. K. N. G. (2020). Pengembangan media pembelajaran monopoli pada muatan IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 203–211. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.27943>
- Wicaksono, D. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah di kelas IV sekolah dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten.
- Wijaya, A., Imansyah, F., & Marleni, M. (2022). Pengaruh media gambar terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 03 Sindang Danu. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i1.269>
- Yuliana, R., & Ernawati, D. (2021). Efektivitas media permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 45–54. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v8i1.14201>