

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
TERHADAP HASIL BELAJAR**

(JURNAL)

Oleh

**IRSYAD WAHYU IRAWAN
RISWANTI RINI
SUGIMAN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2019**

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran
Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Nama Mahasiswa : **IRSYAD WAHYU IRAWAN**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1513053048

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Bandar Lampung, April 2019
Penulis,

Irsyad Wahyu Irawan
NPM 1513053048

Mengesahkan

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 196003281986032002

Drs. Sugiman, M.Pd.
NIP 195609061982111002

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar

Irsyad Wahyu Irawan¹, Riswanti Rini², Sugiman³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

e-mail: Icad367@gmail.com, +6289615501147

Abstract: The effect of use of the monopoly learning media on student learning outcome

The problem of the research is the of the learners' learning outcomes in the thematic learning is still low. This study aims to determine the effect of using of the monopoly learning media on result participant of education on thematic learning. The method used in this research is quasi experiment with nonequivalent control group design. This research uses purposive sampling. Data collection techniques in this study used tests and observation sheets of student activities on monopoly learning media. Data analysis using simple linear regression. The results of data analysis concluded that there was an effect of the use of monopoly learning media on learners' learning outcomes on thematic learning of class V SD Negeri 2 Tambahrejo.

Keywords: Monopoly learning media, learning outcomes, learning thematic.

Abstrak: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan lembar observasi aktivitas peserta didik pada media pembelajaran monopoli. Data analisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo.

Kata kunci: Hasil belajar, media pembelajaran monopoli, pembelajaran tematik

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses yang dialami oleh peserta didik di sekolah. Sekolah Dasar merupakan salah satu pendidikan formal yang terdiri dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 untuk memperoleh pendidikan selama 6 tahun. Melalui proses pendidikan, diharapkan aspek perkembangan pada anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Ada 3 aspek yang harus dikembangkan oleh peserta didik di sekolah dasar, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor, pendidikan di sekolah terdapat proses pembelajaran.

Menurut Indriana (2011 : 46), Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Faktor-faktor yang mempengaruhi proses

keberhasilan dalam suatu pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain sarana dan prasarana, faktor lingkungan, faktor dari peserta didiknya dan media pembelajaran yang tersedia. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik karena dengan media pembelajaran pendidik dan peserta didik dapat dengan mudah menjalankan proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena media ini bisa digunakan untuk meningkatkan aktivitas dalam belajar dan dapat mendorong terjadinya proses belajar, sejalan dengan penelitian Liu, dkk (2009 : 606), *the use of communication media such as second life is very influential media in teaching and learning activities, the media can enhance student learning activities in the classroom.*

Tugas dan tanggung jawab seorang pendidik adalah mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik agar peserta didik tersebut mempunyai akhlak dan kepribadian yang baik.

Selain itu pendidik juga dituntut agar mampu menggunakan fasilitas yang disediakan di sekolah dan mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Vikagustanti dkk (2014 : 468), peneliti ini menggunakan media pembelajaran berbentuk monopoli dan hasilnya media ini efektif digunakan karena berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penggunaan permainan dalam hal ini monopoli sebagai media pembelajaran peserta didik dinilai sangat efektif untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar, karena selain mudah dimainkan pada hakikatnya jiwa anak adalah jiwa bermain. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Hidayat dan Muhajir (2015 : 226) bahwa media bermain monopoli yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik dan layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar peserta didik kelas V di SD Siti Aminah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo Kabupaten Pringsewu yang dilaksanakan pada tanggal 5 November 2018 didapat keterangan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik pada kelas V masih rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah, rendahnya hasil belajar peserta didik ditunjukan dari hasil Ujian Tengah Semester Ganjil yang telah dilaksanakan pada semester ganjil Tahun 2018/2019.

Kelas VA jumlah keseluruhan ada 20 peserta didik diketahui kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 70, jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 8 peserta didik (40%) sedangkan yang belum tuntas 12 peserta didik (60%) dan kelas VB jumlah keseluruhan ada 20 peserta didik diketahui kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 71, jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 11 peserta didik (55%) sedangkan yang belum tuntas 9 peserta didik (45%).

Penyebab rendahnya presentase hasil belajar peserta didik dikarenakan terdapat beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran antara lain banyak peserta didik yang tidak memperhatikan pendidik pada saat proses pembelajaran di kelas, penggunaan media dalam proses pembelajaran belum maksimal sehingga pembelajaran di kelas terlihat membosankan dan kurang efektif, pendidik hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti buku peserta didik dan buku pendidik pada pembelajaran tematik. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen Semu (*quasi experiment*). Menurut Sugiyono (2016 : 114) penelitian *quasi experiment* merupakan penelitian yang mempunyai

kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain *quasi experiment* yang digunakan adalah menggunakan desain *non equivalent control group design*, yaitu desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara *random*, yaitu melalui pertimbangan tertentu (*Purposive Sampling*).

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo tahun ajaran 2018/2019. Populasi berjumlah 40 peserta didik yang terdistribusi kedalam 2 kelas. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas VA. Pertimbangan diambilnya kelas VA menjadi sampel karena lebih banyak peserta didik yang belum tuntas dibandingkan dengan kelas VB, maka kelas eksperimen adalah kelas VA dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas VB

Prosedur penelitian pada penelitian ini sebelum melakukan penelitian di kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo,

peneliti terlebih dahulu mempersiapkan RPP dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian tersebut, lalu peneliti melakukan penelitian selama 3x pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli.

Sebelum memberikan soal *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan uji coba Uji validitas soal dan uji reliabilitas soal. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan jamak, setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0. Tes tersebut diuji validitas soal, reliabilitas soal, daya pembeda soal, taraf kesukaran soal, agar dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

Setelah melakukan uji coba soal tes diketahui bahwa hasil analisis uji validitas soal dinyatakan bahwa 3 butir soal memiliki validitas tinggi, 13 butir soal memiliki validitas sedang, 2 butir soal memiliki validitas rendah, tidak valid 1, dan sangat rendah 1 butir soal memiliki validitas sangat rendah.

Hasil Perhitungan uji daya beda soal yang kemudian diklasifikasikan

dengan kriteria daya beda soal diperoleh 3 soal dengan klasifikasi jelek, 8 soal dengan klasifikasi cukup, 8 soal dengan klasifikasi baik, dan 1 soal dengan klasifikasi tidak baik. Selanjutnya, hasil perhitungan tingkat kesukaran soal yang diklasifikasikan dengan kriteria klasifikasi taraf kesukaran soal diperoleh 1 soal sukar, 7 soal sedang, dan 12 soal mudah. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus Uji Regresi Linier Sederhana, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD.

Hipotesis yang diajukan penelitian adalah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran monopoli lebih tinggi

dibandingkan kelas kontrol.

Terlihat pada rata-rata hasil *pretest-posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 61,06 dan kelas kontrol diperoleh sebesar 67,5 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 81,86 dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan diperoleh sebesar 75. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Cara membandingkan penggunaan media pembelajaran media monopoli dengan pendekatan saintifik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menggunakan media monopoli dengan pendekatan saintifik menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, Hasil aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli selama enam pertemuan diperoleh peserta didik yang aktif sebanyak 45% peserta didik, cukup sebanyak 15% peserta didik dan sangat aktif

sebanyak 45% peserta didik, sehingga rata-rata aktivitas peserta didik kelas eksperimen diperoleh nilai 85% yang berarti aktif.

Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa secara statistik tingkat aktivitas dengan media pembelajaran monopoli lebih baik dari peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivistik karena teori ini merupakan sebuah teori yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk membangun pengetahuannya sendiri, media pembelajaran monopoli berpengaruh secara langsung terhadap partisipasi setiap peserta didik dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Tran Vui dalam Thobroni (2015 : 91) konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar dengan kemampuan untuk menemukan keinginan atau kebutuhan dengan bantuan fasilitas orang.

Adanya peningkatan hasil belajar pada peserta didik merupakan pengaruh dari faktor internal dan eksternal peserta didik, hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis maupun tes lisan maupun perbuatan dan aktivitas yang dilakukan peserta didik pada pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang setelah mengikuti proses belajar, adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni meliputi tiga aspek antara lain: aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotor, namun peneliti membatasi hanya aspek kognitif.

Berdasarkan faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, faktor internal yang berperan adalah orang tua, disini seharusnya orang tua peserta didik ikut serta untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik dengan cara memberikan motivasi, semangat dalam belajar dan selalu mengawasi pada saat belajar di rumah.

Proses pembelajaran berlangsung dengan baik apabila pembelajaran menggunakan suatu media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Sejalan dengan beberapa penelitian lain yaitu Vikagustanti, dkk (2014 : 468), Prita dan Wahyuni (2017 : 20), Hidayat dan Muhajir (2015 : 226), Rahaju dan Hartono (2017 : 130), Zahro (2015 : 1), Syaikhudin (2013). Hal ini dikarenakan media pembelajaran monopoli mengajak peserta didik untuk aktif secara individu maupun dalam kelompok dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan penelitian mereka menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran monopoli adalah sebuah permainan yang dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar langsung dengan bebas untuk mencapai pemahaman dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Menurut Fitriyawani (2013 : 226), media permainan monopoli ini 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 belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Adanya pemaduan tersebut peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan ketrampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik, hal ini selaras dengan pendapat (Majid, 2014 : 85). Bermaknanya pembelajaran tematik pada peserta didik dapat dipahami melalui konsep-konsep yang mereka pelajari meliputi pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep

maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik disini dapat dipadukan dengan media pembelajaran yang dapat mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran monopoli.

Penggunaan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran tematik dapat memberi ruang kepada peserta didik untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki. Penggunaan dari media pembelajaran monopoli dapat dilihat dari aktivitas peserta didik dikelas. Karena dalam proses penggunaan media pembelajaran monopoli membuat peserta didik menjadi semangat dalam berdiskusi, mampu menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh peserta didik lainnya dan termotivasi untuk belajar. Pembelajaran pada kelas eksperimen dengan media pembelajaran monopoli didik untuk aktif melakukan kerja sama antar kelompok dalam menyelesaikan permasalahan dan pendidik sebagai media pembelajaran monopoli dapat digunakan media pembelajaran secara berkelompok. Menggunakan media ini terdapat beberapa prosedur

atau langkah-langkah untuk menggunakan permainan ini :

1. Peserta didik menjawab ketika pendidik memberikan pertanyaan saat apersepsi
2. Peserta didik dengan teman kelompoknya mendiskusikan jawaban terkait permasalahan tersebut
3. Peserta didik berusaha menjawab pertanyaan yang didapat dalam pembelajaran media monopoli tersebut.
4. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo, yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yaitu regresi linear sederhana dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,7468 > 0,444$ H_0 ditolak H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap

hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD sebesar 0,7468. Data ini didukung dengan perbandingan nilai rata-rata hasil posttes kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu $81,86 > 75$. Kemudian, R square dalam penelitian sebesar 0,5577 atau 55,77% sedangkan sisanya 42,3% tidak diteliti dan dipengaruhi oleh variabel lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyawany. 2013. *Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA VOL XIII, NO 2, 223-239. <http://id.portalgaruda.org/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=267296>. Diakses pada 30 November 2018. Pukul 15.34 WIB
- Hidayat,Atma dan Muhajir. 2015. *Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik kelas V SD Siti Aminah Surabaya*, Jurnal Pendidikan Seni Rupa Vol 3, 218-226. <https://anzdoc.com/pengembangan-permainan-monopoli-sebagai-edia-pembelajaran-b.html>. Diakses pada 11 November 2018. Pukul 10.20 WIB

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press : Yogyakarta

Liu, dkk. 2009. *Impact of Media Richness and Flow on E-learning Technology Acceptance*. Computers & Education Vol .52, 599 - 607. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwiz_oYXbuVfeAhWHP48KHae0AFMQFjAAegQIABAC&url=http%3A%2F%2Fciteseerx.ist.ps.u.edu%2Fviewdoc%2Fdownload%3Fdoi%3D10.1.1.586.4518%26rep%3Drep1%26type%3Dpdf&usg=AOvVaw0RYWYTL_MuHq0jVQb9VNo8D. Diakses pada 11 November 2018. Pukul 20.00 WIB

Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Remaja Rosdakarya Offset : Bandung

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta : Bandung.

Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Arruz-Media : Yogyakarta

Vikagustanti, dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP*. *Unnes Science Education Journal*. 468 – 475 <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/3330>. Diakses pada 11 November 2018. Pukul 18.50 WIB