

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 18

Hafizah Ayu Rizki Nasution¹, Adinda Thalia², Yusmaliani³,
Widya Amanda⁴, Melyani Sari Sitepu⁵

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Alamat e-mail : ¹hafizahnasution007@gmail.com, ²dindathalia2004@gmail.com,
³yusmalianih@gmail.com, ⁴widyaamanda900@gmail.com,
⁵melyanisari@umsu.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of monopoly media on PPKn learning outcomes in class IV students at SD Muhammadiyah 18. This research is a quantitative research using an experimental method with a pretest-post test one group design. The data collection technique used is a test with a research instrument in the form of a multiple choice test. Prerequisite test data analysis techniques (normality test and hypothesis test). The normality test is carried out to determine whether the data obtained is normal or not, with the results that have been carried out, there are Pre Action results of 0.041 (normal) because $sig < a$ (0.05 / 5%) and Post Action 0.051 (not normal) because $sig > a$ (0.05 / 5%) and is included in the Shapiro Wilk. Meanwhile, hypothesis testing uses the "t" test with testing criteria, namely if $t_{count} < t_{table}$ then H_0 is accepted, H_a is rejected. Based on the hypothesis testing that has been carried out the result is 0.000. So H_a is accepted and H_0 is rejected, so the conclusion is that there is an influence of V_x on V_y , so that monopoly media has an influence on the Civics learning outcomes of class IV students at SD Muhammadiyah 18.

Keywords: Monopoly Media, Learning Outcomes, PPKn, Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media monopoli terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 18. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain pretest-post test one group design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dengan instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda. Teknik analisis data uji prasyarat (uji normalitas dan uji hipotesis). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh mengenai normal tidaknya sebuah data dengan hasil yang sudah dilakukan terdapat hasil Pre Tindakan 0,041 (normal) karena $sig < a$ (0,05 / 5%) dan Post Tindakan 0,051 (tidak normal) karena $sig > a$ (0,05 / 5%) dan termasuk ke dalam Shapiro Wilk. Sedangkan uji hipotesis menggunakan uji "t" dengan kriteria pengujian, yaitu jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, H_a ditolak. Berdasarkan uji coba hipotesis yang sudah dilakukan hasilnya adalah 0,000. Maka H_a diterima H_0 ditolak, sehingga kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh V_x terhadap V_y , sehingga media monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 18.

Kata Kunci: Media Monopoli, Hasil Belajar, PPKn, Peserta didik

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk meningkatkan kesejahteraan. Saat ini, kesadaran akan pentingnya pendidikan dalam kemajuan umat manusia semakin meningkat. Di Indonesia, pendidikan mendapat perhatian khusus karena memiliki dampak besar terhadap perkembangan peradaban dan kebaikan bangsa. Selain itu, pendidikan berkontribusi pada pembentukan karakter dan potensi individu (El-abida et al., 2023). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar serta terencana dalam mewujudkan suasana pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi yang dimiliki dirinya dalam kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan pada dirinya serta masyarakat. Keberhasilan dari pendidikan tentunya tergantung pada proses pembelajaran di sekolah.

Dalam proses pembelajaran tentunya akan diketahui hasil dari

proses belajar tersebut. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menjalani pengalaman belajar (Gumilang, 2019). Kemampuan-kemampuan tersebut meliputi berbagai aspek seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, dan salah satunya adalah peran guru. Guru berperan penting dalam kesuksesan pendidikan di sekolah, karena guru merupakan pusat dan sumber dalam kegiatan belajar mengajar (Wijaya, 2019). Apabila guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, hal ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran PPKn kelas IV dapat meningkat.

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu bidang studi yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui pendekatan pendidikan berbasis nilai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan fokus pada pemahaman hak dan kewajiban sebagai warga negara yang berbudi pekerti luhur, serta kemampuan untuk menghormati, menghargai, dan

bekerja sama dengan warga negara lain. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat penting untuk mendidik individu agar dapat berkolaborasi di berbagai aspek kehidupan (Khasanah, 2020). Peningkatan kualitas pembelajaran PPKn, baik dalam kurikulum maupun metode pengajaran, sangat penting untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Kamarudin, 2023).

Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses belajar mengajar (Kadek et al., 2021). Secara umum, hak dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang diperoleh seseorang dapat berupa kebebasan, kekuasaan, atau wewenang serta kekuasaan untuk melakukan sesuatu sedangkan kewajiban adalah sesuatu yang harus dikerjakan dengan bertanggung jawab dan penuh kesadaran mengenai hak-hak orang lain. Setiap orang memiliki hak asasi yang berbeda-beda. Karena manusia hidup bersama dalam komunitas baik itu keluarga, desa, negara, atau masyarakat secara keseluruhan penting bagi setiap individu untuk memperhatikannya

tidak hanya kebaikan diri sendiri, tetapi juga kebaikan bersama. Dari sini, timbul kewajiban untuk melindungi hak-hak orang lain. Jika kewajiban itu terpenuhi, hak-hak mereka juga akan dihormati oleh orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa hak dan kewajiban saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Untuk mencapai kebaikan baik bagi individu maupun masyarakat, sangat penting bagi setiap orang untuk menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban mereka (Fitria, 2022).

Pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran PPKn peserta didik cenderung bersifat pasif, rasa ingin tahu peserta didik masih kurang dalam pembelajaran PPKn yang disebabkan oleh cara mengajar guru yang kurang kreatif sehingga pembelajaran menjadi monoton. Sehingga dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), banyak guru yang masih berjuang untuk membuat siswa aktif dan berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran di kelas (Khairunnisa, 2020). Guru hanya menjelaskan materi pelajaran dan jarang menggunakan media pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai, guru

harus menguasai media pembelajaran dan memanfaatkannya dengan optimal. Guru perlu mencari inovasi baru agar pembelajaran tidak membosankan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif (S, 2019).

Media Pembelajaran yang inovatif berhubungan erat dengan hasil belajar peserta didik. Kata “media” berasal dari bahasa latin, yaitu “medius”, yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam konteks ini, media berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik, sehingga membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Mahesti & Koeswanti, 2021). Media pembelajaran adalah elemen penting dalam proses pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Di sisi lain, penerapan media yang menarik juga akan berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa dan membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Kurniawati,

2021). Penggunaan media sering kali solusi menjadi untuk mengatasi kebosanan saat belajar. Oleh karena itu, penggunaan media sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, siswa cenderung memberikan tanggapan dan umpan balik yang positif dalam interaksi dengan guru ketika media yang digunakan tepat, sehingga mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar (Rahmawati, 2023).

Menggunakan media pembelajaran yang tepat dan benar dengan menggabungkan elemen bermain ke dalam media pembelajaran salah satunya media permainan monopoli yang dapat digunakan pada materi hak dan kewajiban dalam pelajaran PPKn. Media monopoli adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk permainan, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media monopoli dimodifikasi menjadi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran monopoli hak dan kewajiban dapat memberikan dorongan pada tiga aspek utama

dalam pembelajaran, yaitu emosional, intelektual, dan psikomotor (Pratomo & Noventamala, 2023). Dengan memadukan elemen permainan, kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik (Kuswaty, 2017).

Peserta didik merasa senang dan nyaman saat belajar akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media monopoli untuk media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihanannya adalah penyajian gambar yang menarik sehingga sangat efektif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam berbagai mata pelajaran terutama mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban. Media monopoli tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga ikut mengembangkan minat siswa untuk belajar. Permainan ini menekankan pentingnya kerja sama tim, persaingan antar pemain, dan semangat sportivitas. Di sisi lain, penerapan monopoli media memiliki kelemahan, yaitu memerlukan

perencanaan yang matang karena harus melalui beberapa tahapan (Sihotang, 2022).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yang sangat efektif untuk mengukur hubungan sebab-akibat. Metode kuantitatif, yang juga dikenal sebagai pendekatan positivistik, berlandaskan pada filsafat positivisme. Dalam pendekatan ini, penelitian dilakukan pada populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengambilan sampel yang biasanya dilakukan secara acak. Data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Rachman et al., 2024).

Lokasi penelitian dalam melakukan penelitian ini adalah di SD Muhammadiyah 18, Jl Pelita II No. 5 Medan, Sidorame Barat I, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan. Kode Pos 20236. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 22 orang. Penerapan penelitian dilakukan pada semester I tahun ajaran 2024/2025. Adapun

permasalahannya dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 18.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan test. Test adalah alat untuk mengukur sejauh mana pengetahuan seseorang terhadap suatu materi atau konten tertentu. Test yang dilakukan terdiri dari tes awal (pretest) yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum penggunaan media pembelajaran monopoli, serta tes akhir (post test) yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa setelah penerapan media pembelajaran monopoli. Test ini berupa soal pilihan ganda dengan total 13 pertanyaan.

Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan uji hipotesis). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh mengenai normal tidaknya sebuah data. Sedangkan uji hipotesis menggunakan uji "t" dengan kriteria pengujian, yaitu jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, H_a ditolak.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian eksperimen ini adalah pretest-post test one group design. Soal pretest diberikan sebelum melakukan proses belajar mengajar untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Sedangkan posttest diberikan setelah menerapkan media pembelajaran monopoli pada saat proses belajar mengajar (Sholikha & Subrata, 2023). Hasil posttest ini, untuk mengukur seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajar monopoli. Berdasarkan hasil skor pretest kelas IV SD Muhammadiyah 18 dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.
Distribusi data pretest kelas IV SD Muhammadiyah 18

Deskripsi Data	Nilai
Max	85
Min	8
Mean	56,82
Median	62
Modus	62
Banyak Kelas (K)	5
Panjang Interval (i)	14
Standar Deviasi	24,53

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai maksimal pada tes pretest peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 18 sebesar 85 dan

nilai minimal 8, lalu dibuat distribusi frekuensi dengan banyak kelas 5 dan panjang interval 14. Hasil belajar peserta didik paling banyak terletak pada interval 61-70 dengan frekuensi 6 peserta didik. Nilai yang diperoleh peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 18 ini masih rendah karena belum memenuhi KKM yang telah ditentukan yaitu sebesar 75,00.

Sedangkan hasil skor posttest kelas IV SD Muhammadiyah 18 dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2.
Distribusi data posttest kelas IV SD Muhammadiyah 18

Deskripsi Data	Nilai
Max	100
Min	62
Mean	77
Median	77
Modus	62
Banyak Kelas (K)	5
Panjang Interval (i)	7
Standar Deviasi	11,96

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai maksimal pada tes posttest peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 18 sebesar 100 dan nilai minimal 62, lalu dibuat distribusi frekuensi dengan banyak kelas 5 dan panjang interval 7. Hasil belajar peserta didik paling banyak terletak pada interval 61-70 dengan frekuensi 9 peserta didik. Sehingga, Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 18 mengalami

peningkatan yang baik setelah diberikan pembelajaran menggunakan media monopoli. Setelah melakukan pretest dan posttest dilakukan uji validitas menggunakan rumus korelasi product moment, dan uji reliabilitas menggunakan rumus alpha cronbach (Lestari et al., 2021).

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Data pada uji normalitas diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV. Uji normalitas diujikan pada masing-masing variabel penelitian yaitu posttest di kelas IV SD Muhammadiyah 18. Hasil uji normalitas untuk masing-masing variabel penelitian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Significance	Statistic	df	Significance
Ha s il	Pre Tindakan	0,175	22	0,080	0,907	22	0,041
	2.00	0,157	22	0,166	0,912	22	0,051

Berdasarkan uji coba normalitas yang sudah dilakukan terdapat hasil Pre Tindakan 0,041 (normal) karena $\text{sig} < \alpha$ (0,05 / 5%) dan Post Tindakan 0,051 (tidak normal) karena $\text{sig} > \alpha$ (0,05 / 5%) dan termasuk ke dalam Shapiro Wilk.

Setelah Uji normalitas dilakukan selanjutnya uji hipotesis menggunakan uji "t" dengan kriteria pengujian, yaitu jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima, H_a ditolak. Selanjutnya, jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak, H_a diterima. Untuk memperoleh t_{hitung} dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji t. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.
Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	d	S
P	H	M	S	S	95%				
							ea	td	t
n		n	D	E	the	Difference		(
		vi	rr	o				2	
		at	o					-	
		io	r					t	
		n	M	L	U			a	
			e	o	p			i	
			a	w	p			l	
			n	er	er			e	
								d	
1	1	65	2	3	5	7	2	4	
		,4	1,	,	8,	1,	0	3	
		09	3	2	9	9	,	0	
		09	9	2	0	1	2	0	
			9	6	3	5		0	

K e l a s	1	0	1	0	7		
	1	4	7	1	5		

Berdasarkan uji coba hipotesis yang sudah dilakukan hasilnya adalah 0,000. Maka H_a diterima H_0 ditolak, sehingga kesimpulannya yaitu terdapat pengaruh V_x terhadap V_y .

Pembahasan

Media monopoli adalah salah satu alat yang mampu menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, hidup, dan santai. Media monopoli ini dapat memfasilitasi proses belajar mengajar yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan berbagai masalah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Fitriyawany, 2013). Media permainan monopoli berperan sebagai sarana pembelajaran yang dipakai oleh guru selama proses belajar mengajar. Media monopoli dapat menjadi alat pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan, sehingga memberikan siswa pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Media monopoli dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, dan berpikir kritis saat berinteraksi dalam kelompok. Dengan demikian, monopoli media menciptakan suasana belajar yang menarik dan positif (Saputra, 2017). Dalam kegiatan pembelajaran, guru berfungsi sebagai pengajar utama, dan sumber belajar biasanya berasal dari buku-buku pelajaran, tanpa menghubungkannya dengan kenyataan kehidupan yang ada di masyarakat (Harahap, 2022). Penelitian ini dilakukan di satu kelas, yaitu kelas IV SD Muhammadiyah 18. Dalam penelitian ini dilakukan pretest dan posttest, proses pencapaian hasil belajar PPKn sebelum menggunakan media monopoli dan sesudah menggunakan media monopoli pada saat pembelajaran.

Setelah dilakukan perlakuan berupa penggunaan media monopoli dengan aturan bermain monopoli dimana setiap peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, kemudian setiap kelompok harus menyelesaikan rintangan berupa pertanyaan mengenai hak dan kewajiban, mencocokkan gambar, dan menyelesaikan tantangan yang

dilakukan oleh peserta didik dengan menyanyikan lagu wajib (nasional) atau menyanyikan lagu daerah dan terdapat kartu kesempatan yang berarti kelompok tersebut mendapat kesempatan sekali lagi untuk melempar dadu. Bagi kelompok yang pertama kali sampai ke finish maka kelompok itulah pemenangnya (Nisa & Julianto, 2013).

Selanjutnya untuk data penelitian pada posttest, hasilnya menunjukkan bahwa hasil maen posttest pencapaian hasil belajar PPKn peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan sebelum melakukan perlakuan dan tidak menggunakan media monopoli. Sehingga penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik pada kelas IV SD Muhammadiyah 18.

Dari hasil analisis data yang dilakukan dengan pengujian statistik deskriptif berupa mean pretest dan mean posttest memiliki perbedaan berupa meningkatnya hasil belajar peserta didik. Selain itu dibuktikan secara statistik berupa uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di mata

pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban menggunakan media monopoli lebih baik secara signifikan dibandingkan peserta didik yang belajar tidak menggunakan media monopoli.

Media monopoli ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dan saling bekerja sama untuk mendapatkan jawaban yang paling tepat dan menyelesaikan tantangan (Suciati et al., 2015). Selain itu media monopoli dapat meningkatkan semangat kerjasama setiap kelompok (Akbar et al., 2022). Guru membimbing setiap anggota kelompok agar menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan serta mencocokkan gambar dengan benar sehingga dapat menyelesaikan permainan dan sampai ke finish, dengan demikian peserta didik dituntut untuk aktif dan bekerjasama dengan kelompoknya agar dapat menyelesaikan permainan dan menjadi pemenang.

Hasil belajar PPKn peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 18 cenderung masih rendah karena guru tidak menggunakan media pembelajaran dan cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran di kelas

menjadi membosankan dan mengakibatkan proses kegiatan belajar mengajar tidak maksimal dan optimal (Pratiwi et al., 2023). Penggunaan media monopoli ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan memungkinkan terciptanya kondisi peserta didik untuk belajar, bekerjasama secara efektif dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media monopoli kemampuan kognitif peserta didik menjadi meningkat (Lestari et al., 2021).

Keunggulan media monopoli ini adalah terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan karena peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta peserta didik akan secara langsung dapat memecahkan masalah dan membuat pembelajaran menjadi berkesan, serta peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan (Sela et al., 2023). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli dapat dijadikan upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 18.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 18 materi hak dan kewajiban, yang dibuktikan dengan hasil uji-t dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $20,275 > 2,016$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 18 sebesar 20,275. Data ini didukung dengan perbandingan nilai rata-rata hasil nilai posttest lebih besar dari nilai pretest yaitu $77 > 56,82$.

Dengan menggunakan media monopoli pada saat pembelajaran PPKn di kelas IV SD Muhammadiyah 18 tercipta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan karena peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta peserta didik akan secara langsung dapat memecahkan masalah dan membuat pembelajaran menjadi berkesan, serta peserta didik lebih mudah memahami materi hak

dan kewajiban sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Z., Syahrial, & Wulandari, B. A. (2022). PENERAPAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEMATIK. *Jurnal Pendidikan Tematik DIKDAS*, 7(2), 126–133. <https://online-journal.unja.ac.id/JPTD/article/download/17680/14616>
- El-abida, S. F., Hartantri, S. D., & Rini, C. P. (2023). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila pada Tema “Kewajiban dan Hakku” Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 236–246. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/5978>
- Fitria, S. J. A. S. P. A. B. (2022). PERKEMBANGAN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 693–699. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2601>
- Fitriyawany. (2013). PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA MAHASISWA FISIKA FAKULTAS TARBIYAH DENGAN KONSEP TATA SURYA. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, XIII(2), 223–239. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/475/393>
- Gumilang, J. R. (2019). PENGARUH

- PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 GONDANG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2), 25–34.
<https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima/article/view/1112/573>
- Harahap, H. A. (2022). KEWARGANAGARAAN MELALUI METODE ACTIVE LEARNING TIPE QUIZ TEAM. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 108–122.
<https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/IBTIDAIYAH/article/download/5637/3531>
- Kadek, N., Kartika, D., & Putra, M. (2021). Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32426>
- Kamarudin, A. N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Media Monopoli Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 54 Buton. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Buton*, 1(2), 170–178.
<https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/penuhasa/article/view/3550>
- Khairunnisa, W. (2020). PERANAN TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan UNDIKSHA*, 8(2).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/24759>
- Khasanah, N. S. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI UNTUK PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMP. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Hukum*, 9(5), 550–559.
<https://journal.student.uny.ac.id/civics/article/view/17290>
- Kurniawati, E. (2021). Pedagogi : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5.
<https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74/61>
- Kuswaty, I. A. V. Y. M. (2017). Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 10–16.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/1037/2686>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI PADA TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI UNTUK SISWA KELAS III DI SDN 8 SOKONG. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/>

- dex.php/JJPGSD/article/view/33586/18019
- Nisa, K., & Julianto. (2013). PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TENTANG SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal PGSD*, 8(4), 693–703. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35795/31927>
- Pratiwi, R. N., Tryanasari, D., & Riyani, D. N. A. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POLICERMAT (MONOPOLI CERDAS CERMAT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 2(2), 38–53. <https://doi.org/10.21154/e>
- Pratomo, W., & Noventamala, C. E. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLITAR PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS V DI SDN 2 PARANGTRITIS. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 25–38. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/view/2361/1535>
- Rachman, A., Indonesia, U. P., & Purnomo, H. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d* (Issue January). CV Saba Jaya Publisher. https://www.researchgate.net/profile/Hery-Purnomo/publication/377469385_METODE_PENELITIAN_KUANTITATIF_KUALITATIF_DAN_RD/links/65a89006bf5b00662e196dde/METODE-PENELITIAN-KUANTITATIF-KUALITATIF-DAN-R-D.pdf
- Rahmawati, F. (2023). Pengembangan Media Monopoli untuk meningkatkan Pemahaman siswa materi bersatu dalam keberagaman pada mata pelajaran PPKN di kelas 3 Sekolah Dasar. *GARUDA : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 1(3), 132–137. <https://ifrelresearch.org/index.php/garuda-widyakarya/article/view/1382/1425>
- S, P. D. W. I. K. S. A. I. W. I. Y. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER. *Journal of Education Technology*, 3(20), 140–146. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735/13448>
- Saputra, S. U. H. W. H. J. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA MONERGI (MONOPOLI ENERGI) UNTUK MENUMBUHKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP IPA SISWA SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://journals.ums.ac.id/ppd/article/view/4990/3618>
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEBUDAYAAN INDONESIA KELAS IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/download/1026/604/>
- Sholikha, N. A., & Subrata, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA JAVANESE MONOPOLY (JAVANOPOLY) UNTUK PEMBELAJARAN UNGGAH-

- UNGGUH BAHASA JAWA
PESERTA DIDIK KELAS IV
SEKOLAH DASAR. *Jurnal
PGSD*, 12(4), 486–500.
[https://ejournal.unesa.ac.id/index
.php/jurnal-penelitian-
pgsd/article/view/60241/46544](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60241/46544)
- Sihotang, N. (2022). Penerapan
Permainan Monopoli Dalam
Meningkatkan Minat Belajar
Siswa SD. *SENKIM: Seminar
Nasional Karya Ilmiah
Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
[https://journal.unilak.ac.id/index.p
hp/senkim/article/view/11309](https://journal.unilak.ac.id/index.php/senkim/article/view/11309)
- Suciati, S., Septiana, I., Fita, M., &
Untari, A. (2015). PENERAPAN
MEDIA MONOSA (MONOPOLI
BAHASA) BERBASIS
KEMANDIRIAN DALAM
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH
DASAR. *Mimbar Sekolah Dasar*,
2(2), 175–188.
[https://doi.org/10.17509/mimbar-
sd.v2i2.1328](https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328)
- Wijaya, D. K. A. (2019).
PENINGKATAN HASIL
BELAJAR MENGGUNAKAN
MEDIA MONOPOLI PINTAR DI
KELAS IV SD NEGERI 3
KALIPETIR. *Jurnal Elektronik
PGSD*, 8(22), 2177–2182.
[https://journal.student.uny.ac.id/p
gsd/article/view/15644/15140](https://journal.student.uny.ac.id/pgsd/article/view/15644/15140)