

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-MOKACINO (MONOPOLI
KEBUDAYAAN DAN CIRI KHAS INDONESIA) TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS POKOK BAHASAN
INDONESIAKU KAYA RAYA KELAS 5 SDN POHSANGIT KIDUL 1**

Amalia Hikmatul Jannah¹, Didit Yulian Kasdriyanto²

Ryzca Siti Qomariyah³

^{1,2,3}Universitas Panca Marga

1amaliajannah01@gmail.com, 2didityulian@gmail.com, 3ryzca.upm@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low cognitive learning outcomes of students in the subject "Indonesiaku Kaya Raya" (My Rich Indonesia) in the IPAS class of grade V at SDN Pohsangit Kidul 1, which was caused by the lack of interactive and contextual learning media. To overcome this, the researcher used E-MOKACINO (Electronic Media on Indonesian Culture and Characteristics) to improve students' understanding. This study is quantitative in nature, employing a pre-experimental method and a One Group Pretest-Posttest Design, involving 14 students in the 2024/2025 academic year. Data were collected through observation, tests, and documentation. Statistical analysis results showed a significant improvement in students' learning outcomes after using E-MOKACINO. The Paired Sample T-Test revealed a significance value of $0.000 < 0.05$, thus rejecting H_0 and accepting H_1 . In conclusion, the E-MOKACINO learning media significantly influences the improvement of students' cognitive learning outcomes.

Keywords: *cognitive learning outcomes, e mokacino learning media, elementary education*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada materi "Indonesiaku Kaya Raya" di mata pelajaran IPAS kelas V SDN Pohsangit Kidul 1, yang disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan kontekstual. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menggunakan media E-MOKACINO (Media Elektronik Monopoli Kebudayaan dan Ciri Khas Indonesia) guna meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain One Group Pretest-Posttest Design, melibatkan 14 siswa pada tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil analisis statistik menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penggunaan E-MOKACINO. Uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya, media pembelajaran E-MOKACINO berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: hasil belajar kognitif, media pembelajaran e mokacino, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Naskah menggunakan bahasa Indonesia. Naskah diketik dengan menggunakan huruf Arial (Microsoft Word) dengan ukuran 12 point pada kertas ukuran A4, dengan spasi 1,5, kemudian teks dibagi menjadi dua kolom, dengan batas kertas yaitu sebagai berikut : batas kiri dan atas 30 mm, batas kanan dan bawah 25 mm. Perkembangan Revolusi Industri 5.0 menandai fase baru dalam transformasi teknologi yang berpusat pada kolaborasi antara manusia dan mesin, dengan penekanan pada aspek keberlanjutan, kreativitas, dan nilai-nilai kemanusiaan. Dalam konteks pendidikan, era ini memicu perubahan mendasar pada bagaimana pembelajaran dilakukan, khususnya dengan melibatkan teknologi dan media pembelajaran interaktif untuk mendorong keaktifan serta pemahaman siswa. Hal ini menuntut pendidik untuk tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang memadukan unsur humanisme dan teknologi secara harmonis, sehingga siswa dapat berkembang menjadi individu yang kreatif, kritis, dan adaptif

terhadap tantangan masa depan. Revolusi Industri 5.0 mendorong dunia pendidikan untuk lebih adaptif dan dinamis, dengan cara memfasilitasi pendidikan yang tepat dengan tuntutan murid dan perubahan masa. Teknologi berbasis digital memfasilitasi akses yang simpel ke sumber daya pendidikan, memungkinkan pembelajaran dinamis, dan memajukan partisipasi murid dalam metode pembelajaran.

Era Industri 5.0, yang ditandai oleh adopsi teknologi canggih yang dapat membawa perubahan besar dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Penggunaan sistem digital dalam proses belajar telah menjadi prioritas penting di berbagai jenjang pendidikan, mencakup Sekolah Islam atau Institusi Pendidikan Tingkat Awal (April Lailia, S., Fatimah, S., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, 2023). Di sisi lain, penerapan teknologi dalam proses pembelajaran juga mendukung metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa dapat belajar mandiri dengan bantuan teknologi termasuk memajukan kompetensi

berpikir analitis, kerjasama, serta kemampuan kreatif. Ini sejalan dengan kebutuhan di era 5.0, menekankan pada keterlibatan manusia dalam penggunaan teknologi secara lebih personal dan harmonis. Oleh karena itu, penting bagi pendidikan di Indonesia untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan ini melalui penerapan kurikulum yang sesuai.

Dalam konteks ini, hadir Kurikulum Merdeka sebagai solusi untuk mengakomodasi kebutuhan pendidikan yang sangat adaptif serta berorientasi pada pelajar. Kurikulum Merdeka, juga dikenal sebagai Kurikulum Prototipe, adalah program pembelajaran yang menekankan bahan pokok, pemajuan kepribadian, serta kecakapan pelajar. Program Pembelajaran ini memfasilitasi pendekatan pendidikan yang sangat dinamis dan kerja sama tim, serta menyediakan fleksibilitas lebih untuk pendidik, pelajar, dan lembaga pendidikan dalam metode pembelajaran (Ripandi, 2023). Kurikulum Merdeka bebas memberikan kesempatan untuk tenaga pengajar mengembangkan cara pembelajaran yang orisinal, termasuk penggunaan media interaktif

dapat mendukung pembelajaran sesuai perkembangan siswa. Dengan adanya Kurikulum Merdeka, siswa didorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, termasuk sanggup mengintegrasikan ide yang mereka pelajari dengan kehidupan nyata yang aplikatif.

Salah satu komponen krusial dalam Kurikulum Merdeka adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, menggabungkan aspek-aspek pengetahuan alam dan sosial untuk mengembangkan pemahaman menyeluruh pada siswa Menurut (Pujiastuti, 2023). Pengetahuan Ilmiah Alam dan Humaniora merupakan sains yang mempelajari organisme hidup dan materi non-hidup dalam jagad raya serta hubungan antara keduanya, dan meneliti eksistensi manusia sebagai pribadi dan juga sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan ekosistem. IPAS dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang keterkaitan yang mendalam antara ilmu pengetahuan alam dan sosial, sehingga pelajar tidak hanya mampu mengenal unsur-unsur alam dan memahami fenomena sosial,

tetapi menyadari peran dan tanggung jawabnya sebagai bagian dari lingkungan. Pembelajaran IPAS diharapkan mampu menciptakan pengetahuan dan perhatian kaum remaja terhadap konservasi lingkungan dan keselarasan kemasyarakatan untuk mencapai eksistensi yang lestari bagi seluruh organisme.

Pada jenjang Sekolah Tingkat Awal, salah satu bahan yang disampaikan dalam bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial "Indonesiaku Kaya Raya." Materi ini mengajak siswa untuk memahami kekayaan sumber daya alam dan budaya yang dimiliki Indonesia. Dalam pembahasan materi ini, siswa diajak mengenal keanekaragaman budaya, sumber daya alam, dan potensi yang ada di berbagai wilayah Indonesia. Namun, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana membuat siswa terlibat secara aktif dan mampu menyerap materi dengan baik, terutama dalam mengaitkan konsep abstrak ini dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. SDN Pohsangit Kidul 1, sebagai salah satu sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka, menghadapi tantangan

menyampaikan materi "Indonesiaku Kaya Raya" secara efektif.

Berdasarkan pengamatan awal pada Hari Senin tanggal 21 Oktober 2024, terlihat bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar terkait keberagaman budaya dan kekayaan sumber daya Indonesia. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif mereka, khususnya dalam penguasaan materi IPAS. Dari hasil evaluasi, hanya sekitar 75% siswa kelas 5 yang mencapai nilai KKM sebesar 70, sementara sisanya masih mendapatkan nilai di bawah 70 yakni mendapat nilai 65. Berdasarkan hal ini, perlu alat pembelajaran yang sanggup membantu siswa menghubungkan konten dengan pengalaman riil serta mendorong keaktifan mereka dalam belajar. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini berfokus pada pengaruh media pembelajaran E-MOKACINO (Media Elektronik Monopoli Kebudayaan dan Ciri Khas Indonesia). E-MOKACINO adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dirancang untuk memudahkan siswa memahami keberagaman budaya dan sumber daya Indonesia melalui pendekatan

yang interaktif dan menyenangkan. Diharapkan dengan penggunaan media ini, siswa dapat belajar secara aktif, memahami materi secara lebih mendalam, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar kognitif mereka pada pokok bahasan "Indonesiaku Kaya Raya." Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran E-MOKACINO (Monopoli Kebudayaan dan Ciri Khas Indonesia) terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Pokok Bahasan Indonesiaku Kaya Raya Kelas 5 SDN Pohsangit Kidul 1".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental tipe One Group Pretest-Posttest.(Adil, 2023). Subjek penelitian adalah 14 siswa kelas V SDN Pohsangit Kidul 1. Variabel bebas adalah media pembelajaran E-MOKACINO, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar kognitif siswa pada materi IPAS pokok bahasan Indonesiaku Kaya Raya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan tes (pretest dan posttest). Instrumen diuji

validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran sebelum digunakan. Data pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji t (paired sample) melalui perangkat lunak SPSS versi 27, dengan uji prasyarat berupa uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Penelitian ini bertujuan mengetahui signifikansi pengaruh media E-MOKACINO terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengujian Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Pengujian validitas adalah tahapan uji yang dilaksanakan untuk mengevaluasi konten suatu alat, dengan maksud memastikan bahwa instrumen tersebut tepat dan sesuai untuk digunakan dalam penelitian (Arsi, 2021). hasil uji validitas butir soal adalah sebagai berikut

Tabel 1 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Butir Soal Pretest dan Posttest

No Soal	r Hitung	r Tabel	Status
1	0,45	0,433	Valid
2	0,576	0,433	Valid
3	0,612	0,433	Valid
4	0,613	0,433	Valid
5	0,51	0,433	Valid
6	0,812	0,433	Valid
7	0,485	0,433	Valid
8	0,543	0,433	Valid
9	0,436	0,433	Valid

10	0,576	0,433	Valid
11	0,771	0,433	Valid
12	0,507	0,433	Valid
13	0,568	0,433	Valid
14	0,468	0,433	Valid
15	0,515	0,433	Valid
16	0,5	0,433	Valid
17	0,54	0,433	Valid
18	0,533	0,433	Valid
19	0,504	0,433	Valid
20	0,51	0,433	Valid

Hasil uji validitas pada Tabel 1 yang dilakukan dengan teknik korelasi Pearson Product Moment menunjukkan bahwa butir-butir soal yang digunakan dalam pretest dan posttest memiliki tingkat validitas yang baik, sehingga layak digunakan untuk mendukung keakuratan data dalam penelitian ini. Analisis data dilakukan oleh peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS Statistics 27, dan menghasilkan output statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 2 Deskripsi Nilai Uji Coba Pretest dan Posttest

Statistik	Nilai
N (Jumlah Sampel)	21
Minimum	10
Maksimum	95
Mean (Rata-rata)	57,38
Std. Deviation (Simpangan Baku)	27,732

Dari hasil uji coba instrumen pretest dan posttest, diperoleh nilai terendah sebesar 10 dan nilai tertinggi mencapai 95. Nilai rata-rata (mean) pada angka 50,43 dengan standar deviasi sebesar 27,732.

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilaksanakan sesudah pengujian validitas guna menilai apakah instrumen pengukuran itu dapat digunakan secara efektif. Pengujian reliabilitas dilakukan untuk melihat sejauh mana alat ukur menghasilkan hasil yang konsisten dalam pengulangan pengukuran. (Forester et al., 2024). Umumnya, sebelum dilaksanakan pengujian reliabilitas, uji validitas dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan bahwa data yang akan diuji valid. Hasil uji reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 3 Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,880	20

Analisis reliabilitas data dilakukan menggunakan SPSS Statistics 27 dan ditampilkan pada Tabel 3. Hasil uji reliabilitas untuk soal pretest dan posttest menunjukkan nilai sebesar 0,880, yang menandakan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.

Teknik Analisis Data

Uji normalitas

Pengujian dalam kenormalan dimanfaatkan guna memastikan

apakah sebaran informasi pada populasi memiliki karakteristik normal atau sebaliknya (Nasar et al., 2024). Data yang terdistribusi normal adalah syarat untuk penggunaan uji parametrik, sementara uji non-parametrik digunakan jika data tidak berdistribusi normal. Data pengujian ini memakai Kolmogorov-Smirnov dengan melalui SPSS statistic 27 yang memperlihatkan jika informasi tes awal dan tes akhir berasal dari kelompok keseluruhan yang memiliki kenormalan.

Tabel 3 Uji Normalitas Pretest dan Posttest one sample kolmogorov-smirnov test

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
	Pretest	Posttest
N	20	20
Kolmogorov-Smirnov Z	0.178	0.69
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.203	0.149

Dalam output analisis SPSS, istilah 'Asymptotic Significance' (Asymp. Sig.) merujuk pada nilai p-value. Dengan kata lain, nilai Exact Sig. dapat dianggap setara dengan p-value. Pada penelitian ini, batas signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil analisis, nilai Asymp. Sig. untuk data pretest adalah 0,203 dan untuk posttest sebesar 0,149. Karena kedua nilai

tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan pengujian yang dipakai guna memastikan keabsahan terhadap sebuah asumsi atau perkiraan (hipotesis) terkait kelompok keseluruhan berlandaskan informasi contoh (Handayani & Hernando, 2022). Pengujian hipotesis guna mengidentifikasi adakah keterkaitan, efek, maupun disparitas yang bermakna secara statistik di antara peubah-peubah yang dikaji. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis menggunakan SPSS 27 dengan memakai Pengujian t sampel berpasangan guna mengidentifikasi adakah selisih yang bermakna di antara data tes awal dan tes akhir.

Tabel 5. Uji T Berpasangan (Paired Sample T-Test)

		Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Paired 1	Pretest – Posttest	-47.857	-18.006	13	.000

Berdasarkan tabel diatas, terlihat adanya selisih rata-rata di antara pretest dan posttest senilai -47.857. Angka Signifikansi (2-arah) yang

diperlihatkan yaitu 0,000. Sebab angka kebermaknaan 0,000 kurang dari 0,05, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan jika ada selisih yang bermakna di antara data pembelajaran kognitif murid pada informasi tes awal dan tes akhir.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran E-MOKACINO (Monopoli Kebudayaan dan Ciri Khas Indonesia) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya. E-MOKACINO merupakan media berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk mengenalkan kekayaan budaya Indonesia secara interaktif dan menyenangkan (Ardhani et al., 2021).

Hasil analisis menggunakan Paired Sample T-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan E-MOKACINO berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 36,07 meningkat menjadi 83,93 pada posttest, terjadi peningkatan sebesar 47,86 poin. Media ini mampu

meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi materi sesuai ranah kognitif Taksonomi Bloom. Selain itu, E-MOKACINO juga memotivasi siswa karena memuat unsur tantangan, kerjasama, dan hiburan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, dan pemahaman materi secara kontekstual.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-MOKACINO efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan relevan diterapkan dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, penguatan karakter, serta pengenalan budaya lokal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran E-MOKACINO (Monopoli Kebudayaan dan Ciri Khas Indonesia) berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Indonesiaku Kaya Raya kelas V di SDN Pohsangit Kidul 1. Sebelum penggunaan media ini, hasil

belajar kognitif siswa tergolong masih rendah sehingga diperlukan upaya peningkatan. Hasilnya, rata-rata nilai posttest meningkat signifikan dibandingkan nilai pretest. Hasil analisis Paired Sample T-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan E-MOKACINO berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Raya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori dan Praktik* (Issue January).
- April Lailia, S., Fatimah, S., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). (2023). *MENGINTEGRASIKAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM*. 2(1), 10–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.62668/significant.v2i01.644>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arsi, A. (2021). Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 1–8.
- Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas Quantitative Research: Data Reliability Test. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Handayani, V. A., & Hernando, L. (2022). Penerapan Aplikasi Uji Hipotesis (One-Tail Dan Two-Tail) pada Data Simulasi. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2), 168–174. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3869>
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *JEBl: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799.
- Pujiastuti, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sekardoja Mengenai Perubahan Wujud Zat. *Jurnal Penelitian Guru*, 2, 56–65.
- Ripandi, A. J. (2023). Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan.

Jurnal Al Wahyu, 1(2), 123–133.
<https://doi.org/10.62214/jayu.v1i2>.
129

1.