

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA MATERI PAHLAWANKU KELAS IV SD NEGERI MAULafa KOTA KUPANG

Elagetrida Seri¹, Kristina E. Noya Nahak², Heryon Bernard Mbuik³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Citra Bangsa, Kupang

Email: 1elagetridaseri@gmail.com, 2kristina.noya.nahak@gmail.com,
3bernardmalole@gmail.com

ABSTRACT

Monopoly learning media plays a crucial role in learning activities. It is hoped that teachers and students at Maulafa Elementary School in Kupang City can utilize this Monopoly learning media to enhance their knowledge and enhance their learning outcomes in the Civics (PPKn) subject, "My Heroes." The purpose of this study was to determine the effect of using Monopoly learning media on students' PPKn learning outcomes in the "My Heroes" subject. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental design. This experimental design employed a one-group pre-test post-test pattern. Data collection techniques included observation, testing, and documentation, with 30 students participating. The instrument testing phase included validation, reliability, item difficulty, and item discrimination. Data analysis techniques used to test the average were normality, homogeneity, and t-test. The analysis results showed a significant difference between students' pretest and posttest scores after the treatment. The average pretest and posttest scores showed a difference of -33.167 with a standard deviation of 9.105. The t-value was -19.952 with 29 degrees of freedom (df) and a significance level (p) of 0.000 ($p < 0.05$). The conclusion is that there is a significant influence between monopoly learning media and student learning outcomes. This is proven by the results of the hypothesis using a paired sample test with a significance level of 0.05. The results showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, thus it

can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, there is a significant influence on learning outcomes using monopoly media in PPKn learning on the topic of "My Heroes" for fourth-grade students of Maulafa Elementary School, Kupang City.

Keywords: Monopoly Media, Learning Outcomes, PPKn

ABSTRAK

Media pembelajaran monopoli memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media pembelajaran monopoli ini diharapkan bisa digunakan oleh guru dan siswa di SD Negeri Maulafa Kota Kupang untuk menambah pengetahuan dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PPKn materi pahlawanku. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar PPKn siswa materi pahlawanku. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental design, desain eksperimen ini menggunakan pola *one-group pre-test post-test*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik. Tahap uji instrumen yang digunakan adalah uji validasi, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji rata-rata yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diberikan perlakuan. Rata-rata skor pretest dan posttest menunjukkan selisih sebesar -33,167 dengan standar deviasi 9,105. Nilai t hitung sebesar -19,952 dengan derajat kebebasan (df) = 29 dan nilai signifikansi (p) = 0,000 ($p < 0,05$). Kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran monopoli dengan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil hipotesis dengan menggunakan uji paired sampel test dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) $0.000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan media monopoli pada pembelajaran PPKn materi pahlawanku pada siswa kelas IV SD Negeri Maulafa Kota Kupang.

Kata Kunci: Media Monopoli, Hasil Belajar, PPKn

A. Pendahuluan

Pendidikan Nasional telah diatur dan didefinisikan dalam undang-undang sistem pendidikan nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2016 tentang pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, yang dipengaruhi oleh model, metode, dan media pembelajaran. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti *et al.*, 2022:911). Karena sesuai dengan UUD 1945, pendidikan seharusnya mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini pembelajaran juga hal yang wajib dan sangat penting bagi setiap

individu, dalam mengembangkan atau menerapkan suatu hal yang berkaitan dengan keterampilan dalam bidang pendidikan.

Pendidikan kewarganegaraan dapat dikatakan sebagai peran dalam bidang pendidikan dan membentuk karakteristik peserta didik yang baik berdasarkan Pancasila dengan menanamkan nilai-nilai keadilan, toleransi, kebersamaan, dan rasa tanggung jawab terhadap sesama. Pendidikan Kewarganegaraan ialah media pengajaran yang akan mengindonesiakan para siswa secara sadar, cerdas dan penuh tanggung jawab. Karena itu program PPKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik, hukum, negara, serta dari teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut (Sadeli, 2016:487).

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan

warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkepribadian yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Menurut (Wahyudi *et al.*, 2020:978) Pendidikan Kewarganegaraan yang dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Civic Education* atau *Citizenship Education*, pada hakikatnya merupakan program pendidikan yang memfokuskan pada pembentukan warga negara untuk dapat memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajiban secara cerdas, terampil, dan berkepribadian sehingga menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Kata media berasal dari Bahasa Latin "medium" yang secara harfiah memiliki arti tengah, perantara atau pengantar (Angely *et al.*, 2023:749). Media monopoli merupakan media yang penggunaannya dengan cara bermain sambil belajar yang dikaitkan dengan materi sehingga siswa dapat menguasai pengetahuan, keterampilan untuk memecahkan dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang ada di lingkungan masyarakat (Ansori *et al.*, 2019:764). Hasil

penelitian beberapa para ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli serta memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif, dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya belajar atau pengalaman yang dibuat siswa baik dalam kelas maupun diluar kelas. Hasil belajar yang dicapai mencakup ranah kognitif (kecerdasan otak), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Ranah kognitif adalah hasil belajar siswa yang berkenaan dengan intelektual dan kecerdasan otak yang terdapat dalam diri siswa, sedangkan ranah afektif adalah pola tindakan siswa yang

merespon stimulus tertentu (Zainudin, 2023:915).

Bagi peserta didik, memiliki hasil belajar terhadap studinya merupakan hal yang sangat penting. Akan sulit bagi peserta didik untuk belajar jika mereka tidak menunjukkan hasil yang kuat pada materi tersebut, sehingga diharapkan mereka akan bekerja keras untuk mencapai hasil yang positif. Hasil belajar peserta didik ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati (*observable*). Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.

Berdasarkan observasi awal pada 23-24 Oktober 2024 di SD Negeri Maulafa, pada mata pelajaran PPKn, terdapat beberapa masalah yang diperoleh. *Pertama* guru tidak menggunakan media selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga belajar menjadi tidak efektif, semangat

belajar siswa menurun dan siswa lama memahami materi. *Kedua* kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran yang berpengaruh pada siswa untuk malas terhadap kegiatan belajar seperti media pembelajaran, LCD, dan laptop sehingga menghambat kegiatan proses belajar siswa. *Ketiga* guru masih menggunakan metode konvensional. Metode konvensional adalah metode pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru dan berorientasi pada buku teks. Contohnya seperti ceramah selama kegiatan belajar, kegiatan tanya jawab yang dipandu oleh guru, pemberian tugas yang harus diselesaikan oleh siswa secara mandiri. *keempat* hasil belajar siswa yang masih rendah, yakni tidak mencapai KKTP dimana untuk mata pelajaran ini adalah 70. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1 Nilai Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas IV Tahun Pelajaran 2024/2025

KTTP	NILAI	KELAS IV A
		JUMLAH PRESENTASE (%)

70	≤ 70	20	66,66
	≥ 70	10	33,34
Jumlah		30	100

Sumber: SD Negeri Maulafa Kota Kupang, 2025

Tabel diatas menunjukkan bahwa pada KKTP yang ditentukan pada mata pelajaran PPKn kelas IV adalah 70, yang terdapat 20 siswa (66,66%) yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP), sedangkan 10 siswa (33,33%) yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri Maulafa Kota Kupang masih rendah. Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini berfokus pada Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Materi Pahlawanku Kelas IV SD Negeri Maulafa Kota Kupang.

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Maulafa Kota Kupang?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil

belajar siswa kelas IV SD Negeri Maulafa Kota Kupang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Disebut kuantitatif karena metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*. Sugiyono (2013:107) menyatakan bahwa metode penelitian *pre experimental* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencaari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Desain eksperimen ini menggunakan pola *one-group pre-test post-test*. Dalam penelitian ini melakukan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum diberi perlakuan *pre-test* dan sesudah perlakuan *post-test*.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pre-test post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Sumber: Sugiyono, (2017:74)

Keterangan:

01 = Hasil *pre test* (sebelum menggunakan media monopoli)

X = Perlakuan yang diterapkan menggunakan media monopoli

02 = Nilai *post-test* (setelah menggunakan media monopoli).

Metode penilaian yang digunakan ditentukan oleh seberapa menantang setiap item pertanyaan. Ada dua puluh lima butir pertanyaan pilihan ganda pada alat ini, dan setiap pertanyaan memiliki empat kemungkinan jawaban (A, B, C, dan D). Jawaban yang benar mendapat skor satu (1), dan jawaban yang salah mendapat skor nol (0) dalam tes pilihan ganda. Skor keseluruhan adalah 100 jika setiap jawaban benar.

1) Observasi

Observasi non-partisipan, disebut juga observasi tidak langsung, adalah metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini; peneliti hanyalah seorang pengamat yang tidak memihak yang mengumpulkan informasi tentang proses tanpa berpartisipasi langsung dalam tindakan subjek. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dari awal

sampai akhir di kelas IV sekolah dasar.

2) Tes

Tes merupakan alat atau langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk mengetahui sekaligus mengukur hasil belajar siswa dengan cara dan aturan yang telah ditentukan. Tes ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dijelaskan.

Teknik analisa data diantaranya:

a) Uji normalitas data

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23 untuk melakukan uji normalitas.

b) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah siswa dalam kelas tersebut memiliki kemampuan yang sama atau tidak. Jika siswa dalam kelas memiliki kemampuan yang sama, maka kelas tersebut dapat dijadikan subjek penelitian. Pada uji

homogenitas, peneliti menggunakan *test of homogeneity of variances* dengan uji Levene Statistic, dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 23.

c) Uji test

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menurut penelitian, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran monopoli di kelas. Meskipun penerapan media monopoli belum optimal, media tersebut memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SD Negeri Maulafa Kota Kupang. Data variabel bebas mengenai penggunaan media monopoli dikumpulkan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen observasi berupa lembar panduan yang menilai aspek-aspek penting dalam penggunaan media, seperti keterlibatan siswa dalam mengikuti

Hasil belajar siswa ditentukan dengan menggunakan data yang dikumpulkan sebelum dan sesudah tes. Untuk memberikan siswa tujuan belajar yang lebih tepat, data berikut ini

dan datanya berdistribusi normal dan homogen maka peneliti melakukan uji t-test untuk melihat pengaruh media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar PPKn siswa materi pahlawanku kelas IV SD Negeri Maulafa Kota Kupang.

materi pelajaran menggunakan media monopoli, Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli, Kemampuan siswa merefleksikan pembelajaran serta respon siswa terhadap kegiatan belajar setelah menggunakan media monopoli. Peneliti mencatat secara sistematis bagaimana media monopoli digunakan dan dampaknya terhadap proses belajar mengajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media monopoli telah dilaksanakan dengan sangat baik, ditandai dengan terlaksananya seluruh unsur proses pembelajaran secara efektif.

telah dikategorikan berdasarkan nilai pre-test dan post-test.

Table 3 Hasil Pretest dan Postest

N	Pretest		Posttest
	Valid	30	30
Missing	0	0	

Mean	35.67	82.13
Std. Error of Mean	1.307	1.114
Median	35.00	82.00
Mode	35	80
Std. Deviation	7.160	6.101
Variance	51.264	37.223
Skewness	-.250	-.130
Std. Error of Skewness	.427	.427
Kurtosis	-.752	-.821
Std. Error of Kurtosis	.833	.833
Range	25	20
Minimum	20	72
Maximum	45	92
Sum	1070	2464

Sumber: Hasil Analisis SPSS 23 Tahun 2025

Hasil analisis statistik deskriptif pada data nilai *pretest* dan *posttest* dari 30 responden, diperoleh peningkatan yang signifikan pada hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Nilai rata-rata (*mean*) pada *pretest* adalah sebesar 35,67, sedangkan *posttest* meningkat menjadi 82,13. Penyebaran data (*standar deviasi*), yaitu 7,160 pada *pretest* dan 6,101 pada *posttest*. Nilai *range* juga menunjukkan bahwa rentang nilai pada *posttest* (20) lebih kecil dibandingkan dengan *pretest* (25), yang semakin memperkuat kesimpulan bahwa variasi hasil belajar peserta setelah intervensi menjadi

lebih kecil. nilai median *pretest* sebesar 35,00 dan *posttest* sebesar 82,00, serta modus masing-masing sebesar 35 dan 80, menunjukkan kesesuaian dengan nilai rata-rata, yang mengindikasikan distribusi data yang relatif seimbang.

nilai *skewness* yang mendekati nol, yaitu -0,250 pada *pretest* dan -0,130 pada *posttest*, yang menunjukkan bahwa distribusi data relatif simetris dan tidak menceng ke salah satu sisi secara ekstrem. Begitu pula dengan nilai *kurtosis*, yang masing-masing bernilai -0,752 (*pretest*) dan -0,821 (*posttest*), menandakan bahwa distribusi data bersifat *platykurtic*, atau lebih datar dari distribusi normal. nilai minimum adalah 20 dan nilai maksimum mencapai 45, dengan jumlah total seluruh data sebesar (*sum*) 1.070. Sedangkan untuk variabel kedua, nilai minimum yang tercatat adalah 72 dan nilai maksimumnya mencapai 92, dengan jumlah keseluruhan data sebesar 2.464.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi *Pretests*
Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	1	3.3	3.3	3.3
	25	3	10.0	10.0	13.3
	30	6	20.0	20.0	33.3
	35	8	26.7	26.7	60.0
	40	5	16.7	16.7	76.7

	45	7	23.3	23.3	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Dari 30 siswa yang mengikuti pretest, sebanyak 8 siswa (26,7%) memperoleh nilai 35, yang menjadi nilai paling umum dalam distribusi ini. Selain itu, 3 siswa (10%) juga memperoleh nilai 25. 6 siswa (20%) memperoleh nilai 30 dan 5 siswa (16,7%) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori nilai sedang rendah. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi

45 adalah 7 siswa (23,3%), sedangkan 1 siswa (3,3%) memperoleh nilai rendah, yaitu 20. Jika dilihat dari presentase kumulatif, sebanyak 76,7% siswa memperoleh nilai di bawah 45, yang menandakan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan hasil belajar yang tinggi dalam memahami materi pahlawanku sebelum diberikan perlakuan pembelajaran tertentu.

Tabel 5 Distribusi Frekuensi *Posttest* Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	72	4	13.3	13.3	13.3
	76	3	10.0	10.0	23.3
	80	8	26.7	26.7	50.0
	84	6	20.0	20.0	70.0
	88	6	20.0	20.0	90.0
	92	3	10.0	10.0	100.0
Total		30	100.0	100.0	

Dari 30 siswa yang mengikuti posttest, mayoritas siswa memperoleh nilai tinggi, dengan 8 siswa (26,7%) mencapai nilai 80, menjadikan nilai tersebut sebagai nilai modus. 6 siswa (20%) yang memperoleh nilai 84, dan 6 siswa (20%) lainnya mencapai nilai 88. Dan yang mencapai nilai tertinggi 3 siswa (10%) dengan skor nilai 92. Di sisi lain 3 siswa (10%) memperoleh nilai 76. Sementara itu 4 siswa

(13,3%) memperoleh nilai 72, yang merupakan ambang batas dari KKTP. Dengan demikian 23 siswa (92%) berada di atas atau sama dengan KTTTP menandakan bahwa sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang tinggi terhadap materi pahlawanku setelah diberikan perlakuan media pembelajaran monopoli.

Tabel 6 Hasil perhitungan Tests of Normality

	Shapiro-wilk		
	statistic	Df	Sig.
Pretest hasil belajar	.919	30	.026
Posttest hasil belajar	.931	30	.053

Data diberikan secara rutin, sesuai perhitungan yang dilakukan dengan software SPSS versi 23 tahun 2025. Hasil pre-test dan post-test mempunyai nilai signifikan masing-masing sebesar 0,026 dan 0,053. Hal ini menunjukkan bagaimana data hasil belajar pretest-posttest disampaikan

secara konsisten. Akibatnya, keduanya menunjukkan hasil yang patut dicatat sebesar 0,053 > 0,05 dan 0,026 < 0,05, secara berurutan, yang menunjukkan tingkat signifikansi di atas 0,05. Maka dapat disimpulkan nilai posttest signifikan.

**Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.595	1	58	.444

Program SPSS versi 23 tahun 2025 digunakan untuk menguji homogenitas. Data didistribusikan secara merata pada kelompok pretest dan posttest, sesuai dengan temuan perhitungan data post-test. Berdasarkan hasil penelitian, populasi sampel dikatakan homogen (merata)

jika nilai sig levene statistik > 0,05 atau 0,444 > 0,05

**Tabel 8 Hasil Uji-T
Paired Samples Test**

Pair 1 pretest- posttest	Paired differences					T	df	Sig.(2- tailed)
	Mean	Std. deviati on	Std. error mean	95% confidence interval of the difference				
				Lower	Upper			
	-33,167	9,105	1,662	-36,567	-29,767	-19,952	29	,000

Analisis menunjukkan adanya disparitas rata-rata hasil belajar siswa yang mencolok antara hasil pretest dan posttest. Perbedaan ini signifikan secara statistik, dengan tingkat signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, lebih rendah dari ambang batas sebesar 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tingginya tingkat keahlian dan kompetensi yang ditunjukkan guru berdampak signifikan terhadap peningkatan prestasi akademik siswa, hal ini bertentangan dengan hipotesis H0 dan mendukung hipotesis Ha.

Pembahasan

Hasil penelitian media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa ini sejalan dengan pendapat Susanto (2016:5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar

siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar sendiri itu merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan atau pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran anak yang berhasil dalam pembelajaran adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Cara siswa dalam mengikuti dan merespons proses pembelajaran sangat menentukan tingkat hasil belajar yang mereka capai. Agar siswa dapat memahami isi materi yang dipelajari, mereka perlu bersikap aktif, terlibat secara penuh, serta memiliki kemauan untuk belajar secara mandiri maupun kerja sama. Untuk mempermudah pembelajaran, siswa juga harus mampu

memanfaatkan bimbingan guru secara optimal dan terbuka terhadap berbagai metode belajar yang digunakan di kelas. Hasil belajar yang baik akan dicapai oleh siswa yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu yang kuat, serta mampu menyesuaikan diri dengan strategi pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, keterlibatan siswa secara aktif dan positif dalam proses pembelajaran akan membantu mereka belajar lebih efektif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ketika siswa mampu menerima dan mencari tahu konsep-konsep baru secara terbuka, pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam. Hal ini membuktikan bahwa cara siswa belajar termasuk sikap, strategi, dan keterlibatan mereka dalam menyampaikan ide terhadap keberhasilan hasil belajar yang dicapai.

Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 35,67 dan rata-rata posttest siswa sebesar 82,13 Skor terendah dan terbesar masing-masing adalah 20 dan 72, sedangkan standar deviasinya adalah 7,160 dan 6,101, Range dari nilai pretest dan posttest adalah 25 dan 20, Serta nilai minimum masing-masing sebesar 20 dan 72

sedangkan nilai maximum masing-masing sebesar 45 dan 92. maka keseluruhan nilai pretest dan posttest siswa adalah 1,070 dan 2,464. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan media pembelajaran monopoli dan menggunakan metode pembelajaran yang mudah dipahami. Hal ini merupakan hasil siswa menyumbangkan pendapat dan komentarnya selama proses pembelajaran. Tingginya minat dan keterlibatan siswa tersebut mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar meningkat.

E. Kesimpulan

Penelitian ini secara efektif menerapkan ilmu yang dipelajari instruktur di kelas, sehingga dapat berdampak besar terhadap hasil belajar. Peneliti telah membuktikannya melalui tes pada Bab IV yang temuannya menunjukkan dampak media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa. pretest memperoleh skor rata-rata 35,67, sedangkan posttest memperoleh skor rata-rata 82,13. Dengan demikian, terdapat

hubungan antara peningkatan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Maulafa Kota Kupang dengan media pembelajaran monopoli.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV

Wahyudi, A., Setiawan, D., & Jamaludin. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan Perspektif Moral dan Karakter*. Kota Serang-Banten. CV. AA.Rizky.

Jurnal :

Angely, N. R., Chandara Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756.

Ansori, Y. Z., Saputra, D. S., Yunarti, S., Guru, P., Dasar, S., & Majalengka, U. (2019). Media Monopoli Menciptakan Suasana YangMenyenangkan Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Prosiding UNMA*, 764–770.

Pristiwanti, D., Badarlah, B., Hidayat, S., & Sari, D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*

Dan Konseling, 4(6), 7911–7915.

Sadeli, E. H. (2016). Pengaruh pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam membina melek politik siswa sma negeri 2 purwokerto. *Jurnal Sosiohumaniora*, 2(1).

Zainudin. (2023). Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Pondok Jurnal UW*, 915–931.