

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI SCIENCE PADA MATERI EKOSISTEM TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Fatimah Nur Aulia¹, Septina Rahmawati², Manggalastawa³

^{1,2,3}PGSD FEPH Universitas Muhammadiyah Kudus

[1auliafatimah676@gmail.com](mailto:auliafatimah676@gmail.com), [2septinarahmawati@umkudus.ac.id](mailto:septinarahmawati@umkudus.ac.id),

[3manggalastawa@umkudus.ac.id](mailto:manggalastawa@umkudus.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of using "Monopoly Science" media on the learning outcomes of fifth-grade students regarding ecosystem topics. A quantitative approach with a pre-experimental design (One Group Pretest-Posttest) was employed, involving 33 students from SD Muhammadiyah Blimbingsrejo as research subjects. Data were collected through validated pretest and posttest instruments, then analyzed using simple linear regression, N-Gain, and Paired Sample T-tests. The results indicated that the Monopoly Science media contributed 62% to student learning outcomes ($R^2 = 0,620$). The N-Gain analysis showed an average score of 0.6039 (moderate category) with an effectiveness level of 60% (fairly effective criterion). Furthermore, the Paired Sample T-test produced a significance value of $0,000 < 0,05$, proving a significant difference in learning outcomes as evidenced by the increase in the students' average score from 50.09 to 79.82. In conclusion, the use of Monopoly Science media is proven to be significantly influential and effective in improving the Natural and Social Sciences (IPAS) learning outcomes of elementary school students.

Keywords: *Monopoly Media, Learning Outcomes IPAS , Ecosystem*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media monopoli science terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi ekosistem. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental (One Group Pretest-Posttest) dengan melibatkan 33 siswa SD Muhammadiyah Blimbingsrejo sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui instrumen pretest dan posttest yang telah tervalidasi, kemudian dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana, N-Gain, serta Paired Sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli science memberikan kontribusi sebesar 62% terhadap hasil belajar siswa ($R^2 = 0,620$). Analisis N-Gain memperoleh rata-rata skor 0,6039 (kategori sedang) dengan tingkat efektivitas 60% (kriteria cukup efektif). Selain itu,

uji Paired Sample T-test menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang membuktikan adanya perbedaan hasil belajar secara nyata, terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa dari 50,09 menjadi 79,82. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli science terbukti berpengaruh secara signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Monopoli, Hasil Belajar IPAS, Ekosistem

A. Pendahuluan

Pendidikan didefinisikan sebagai salah satu upaya sadar dan terencana yang dirancang oleh pemerintah guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Peningkatan mutu sumber daya manusia merupakan sasaran fundamental dari sistem pendidikan yang direncanakan oleh pemerintah. Dalam konteks ini, sekolah berfungsi sebagai wadah utama untuk menyelenggarakan proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan tersebut. Selaras dengan pendapat Sahertian dalam Hasrifayanti dkk. (2023), salah satu usaha yang ditempuh untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran memiliki tujuan utama untuk mencapai hasil belajar yang optimal, yaitu kemampuan siswa dalam menguasai kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum secara efektif dan efisien. Untuk

mencapai hasil belajar yang optimal tersebut, diperlukan penyelenggaraan proses pembelajaran yang berkualitas sebagai indikator kunci efektivitas pendidikan (Lutfia Zahroh & Hilmiyati, 2024). Efektivitas hasil belajar dipengaruhi oleh tingkat partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Sholihin dalam (Daud dkk., 2024), partisipasi aktif memberikan ruang bagi siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, keterampilan artikulasi pemecahan masalah, serta pendalaman konseptual terhadap materi. Oleh sebab itu, guru memiliki peranan untuk menciptakan strategi pembelajaran yang tidak hanya bersifat transfer informasi, namun juga stimulatif guna memotivasi keterlibatan siswa secara komprehensif.

Kurikulum Pendidikan yang diterapkan saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka

menekankan pemberian kebebasan belajar kepada guru dan siswa, serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri (Zakso, 2022). Keutamaan dalam kurikulum merdeka adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman bagi siswa, sehingga mereka memiliki banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan berbagai materi ajar, bukan hanya mendengarkan ceramah dari guru (Nisa & Andaryani, 2023).

Kurikulum Merdeka menggabungkan materi IPA dan IPS ke dalam mata pelajaran IPAS. Panggabean dkk. (2021) menjelaskan bahwa pendidikan IPA bertujuan memberikan bekal gagasan dan konsep mengenai alam melalui prosedur ilmiah yang mencakup tahap investigasi hingga ideasi. Mengingat substansi kajiannya sangat berkaitan erat dengan fenomena di lingkungan sekitar, pembelajaran IPA berfungsi sebagai instrumen bagi siswa untuk memahami hubungan manusia dengan alam sekaligus memberikan nilai guna praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai mata pelajaran yang sarat akan konsep-konsep abstrak, IPA menuntut proses pembelajaran

yang tidak hanya informatif tetapi juga bermakna, sehingga penggunaan media menjadi salah satu faktor penting dalam penyampaian materinya (Ardhani dkk., 2021). Tingkat kompleksitas yang tinggi pada materi fenomena alam mengharuskan adanya alat peraga atau media sebagai fasilitator pemahaman. Dengan demikian, media pembelajaran dipandang sebagai faktor kunci dalam mewujudkan proses pembelajaran yang mampu memfasilitasi kebutuhan pemahaman siswa secara efektif dan efisien (Fikry dkk., 2024).

Media pembelajaran menjadi elemen kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama untuk memenuhi tuntutan teknologi yang mengutamakan efisiensi dan efektivitas belajar. Menurut Shoffa dkk. (2023), kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan secara maksimal dengan mengurangi metode ceramah yang bersifat verbal. Hal ini dilakukan melalui penggunaan media pendidikan yang beragam agar materi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Hasil observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah Blimbiringrejo menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas V masih

bersifat konvensional dan teacher-centered. Ketiadaan media pembelajaran, baik manual maupun digital, serta dominasi metode ceramah dan mencatat menjadi faktor utama rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Minimnya inovasi media ini berdampak langsung pada rendahnya stimulasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara di SD Muhammadiyah Blimbingrejo menunjukkan rendahnya capaian belajar IPA kelas V, di mana mayoritas siswa belum mencapai KKTP sebesar 75. Tercatat hanya 10 dari 33 siswa (30,3%) yang dinyatakan tuntas, sementara 23 lainnya belum memenuhi KKTP. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kendala dalam menguasai kompetensi IPA secara optimal.

Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya minimnya pemanfaatan media yang berdampak pada kurangnya partisipasi siswa di kelas. Menurut Fikry dkk. (2024), media yang tepat berperan penting dalam menyederhanakan materi sulit dan meningkatkan keterlibatan siswa agar

materi lebih mudah dipahami serta diingat. Salah satu upaya mendorong keaktifan tersebut, penggunaan permainan edukatif dapat diterapkan untuk menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan belajar secara efektif. Sejalan dengan hal tersebut, Ahmadi dan Supriyono dalam (Septia dkk., 2023) menekankan bahwa kemampuan guru dalam merancang model pembelajaran berbasis permainan sangatlah penting.

Salah satu bentuk permainan yang dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran adalah monopoli. Rania dalam (Nurahman dkk., 2025) menyatakan bahwa penggunaan media monopoli mampu meningkatkan keaktifan siswa sekaligus memperkuat interaksi antarsiswa selama kegiatan belajar berlangsung. Penelitian sebelumnya telah mengimplementasikan penggunaan media monopoli dalam pembelajaran, yang terbukti efektif meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian Nasution dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli efektif meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 18. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menciptakan

suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Melalui media tersebut, siswa terlibat langsung dalam pemecahan masalah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan materi lebih mudah diingat (Sela dkk., 2023). Hal ini didukung oleh temuan Zahro dkk. (2025) yang menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan monopoli terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, Nurahman dkk. (2025) juga menyatakan bahwa media permainan ini mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan, khususnya pada materi rantai makanan.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian terdahulu dan permasalahan diatas peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi ekosistem di SD Muhammadiyah Blimbingrejo. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Science Pada Materi Ekosistem Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain

Pre-Eksperimental melalui model One Group Pretest-Posttest. Penelitian ini tidak ada penyamaan karakteristik/random dan tidak ada variabel kontrol. Penelitian Pre-Eksperimental Design memfokuskan peneliti pada kelas yang menerima perlakuan. Implementasi penelitian diawali dengan pemberian uji awal (*pretest*) untuk mengukur kompetensi dasar siswa sebelum diberikan perlakuan. Tahap selanjutnya adalah pemberian perlakuan berupa penggunaan media monopoli *science* (Variabel X) yang dilaksanakan pada pertemuan pertama dan kedua untuk mengetahui pengaruh dari media monopoli *science* tersebut terhadap hasil belajar siswa. Kemudian pada tahap akhir dilakukan uji akhir (*posttest*) untuk mengevaluasi capaian belajar siswa pasca diberikan perlakuan (*treatment*).

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah Blimbingrejo yang berjumlah 33 siswa. Pengambilan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, di mana pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Analisis data dilakukan melalui tiga

tahapan. Pertama, dilakukan uji kualitas instrumen yang mencakup analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal. Kedua, pengujian prasyarat analisis dilaksanakan melalui uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk*, mengingat jumlah sampel di bawah 50 dan uji linearitas untuk memastikan hubungan antara variabel X dan Y. Ketiga, pengujian hipotesis dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengukur pengaruh antarvariabel, serta didukung oleh uji *Paired Sample T-Test* dan uji *N-Gain* guna menentukan signifikansi serta efektivitas peningkatan hasil belajar siswa secara mendalam.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Blimbiringrejo, Kecamatan Nalumsari, Kabupaten Jepara bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media permainan monopoli science terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem kelas V, sekaligus mengukur signifikansi peningkatan hasil belajar tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 33 siswa kelas V sebagai

subjek penelitian. Fokus materi yang diujikan dalam penelitian ini adalah materi ekosistem pada mata pelajaran IPAS.

Pengambilan data dilakukan dalam dua tahap, yaitu *pretest* pada awal pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal dan *posttest* pada akhir pembelajaran untuk mengukur capaian setelah perlakuan. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media monopoli *science*. Sebelum diimplementasikan, instrumen tes terlebih dahulu melalui tahap uji coba untuk memastikan kualitas data.

Instrumen awal yang disusun terdiri dari 36 butir soal pilihan ganda. Sebelum tahap pengambilan data, instrument tersebut melalui serangkaian uji kualitas yang meliputi analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat 32 butir soal yang dinyatakan valid. Dari total soal yang valid tersebut, peneliti menetapkan 30 butir soal sebagai instrument akhir untuk soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian. Penentuan butir soal ini didasarkan pada proporsi tingkat

kesukaran sedang serta kualitas daya beda yang berkategori baik sekali, baik, dan cukup.

Setelah seluruh data hasil belajar terkumpul, analisis dilanjutkan dengan melakukan uji prasyarat sebagai landasan sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Rangkaian analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik sebelum ditarik kesimpulan mengenai pengaruh perlakuan yang diberikan. Berikut dijabarkan secara terperinci hasil pengujian data tersebut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik Shapiro-Wilk, yang dipilih berdasarkan ukuran sampel penelitian yang kurang dari 50 responden. Kriteria dalam uji normalitas ini menetapkan bahwa data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh lebih besar dari 0,05 (nilai Sig. $> 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) dapat diterima.

Tabel 1 Uji Normalitas

Tests of Normality			
Data	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.

Hasil	Pretest	.952	33	.151
	posttest	.965	33	.363

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data pretest adalah 0,151 dan data posttest sebesar 0,363. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan hasil analisis uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa data hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Selanjutnya uji linearitas digunakan sebagai prasyarat dalam analisis regresi linear untuk memastikan hubungan antarvariabel. Kriteria pengujian menetapkan bahwa hubungan dinyatakan linear jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 (Nilai Sig. $> 0,05$), dan sebaliknya, dinyatakan tidak linear jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 (Nilai Sig. $< 0,05$).

Tabel 2 Uji Linearitas

ANOVA Table		Sig.

Hasil Belajar *	Between Groups	(Combined)	0,000
Monopoli Science	Linearity	0,000	
	Deviation from Linearity	0,150	

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil uji linearitas dari penggunaan media monopolii terhadap hasil belajar siswa memperoleh nilai signifikan *deviation from linearity* sebesar 0,150 yang artinya lebih besar dari 0,05 ($0,150 > 0,05$), yang membuktikan adanya hubungan linear antara variabel penggunaan media monopolii (X) dengan hasil belajar (Y). Setelah seluruh asumsi pada uji prasyarat analisis terpenuhi, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis untuk menjawab rumusan masalah penelitian menggunakan analisis regresi linier sederhana, uji N-Gain, dan uji *paired sample t-test*.

3. Uji Hipotesis

a) Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh media monopolii science (X) terhadap capaian akhir siswa yang dilihat dari nilai hasil belajar *posttest* (Y) setelah uji prasyarat linearitas terpenuhi.

Tabel 3 Hasil Model Summary

Model Summary

Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.787 ^a	.620	.608	4.249

a. Predictors: (Constant), Monopoli Science

Berdasarkan tabel 3 hasil analisis menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,787 dengan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,620 yang artinya bahwa pengaruh variabel bebas (media monopolii science) terhadap variabel terikat (hasil belajar) adalah sebesar 62%.

Tabel 4 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Bagian Coefficients

Model	Coefficients ^a			
	Unstandar dized Coefficient s	Standar dized Coeffici ents	Std. Erro r	Sig
	B	t	Beta	.
1 (Const ant)	7,858	10,143		0,775 44
Mono poli	1,232	0,173	0,787	7,113 0,00
Science				

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 4 nilai signifikansi yang diperoleh dari tabel coefficients diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Tabel tersebut juga diketahui nilai t hitung sebesar $7,113 > t$ tabel 1,695 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel media pembelajaran

monopoli science (X) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y).

Dari tabel tersebut juga didapatkan nilai constan (a) sebesar 7,858 sedangkan nilai media monopoli science sebesar 1,232 sehingga persamaan regresi dapat ditulis $Y = 7,858 + 1,232X$ persamaan ini menjelaskan bahwa konstanta sebesar 7,858 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel hasil belajar adalah sebesar 7,858. Adapun koefisien regresi X sebesar 1,232 artinya setiap penambahan 1% nilai media pembelajaran monopoli science yang terdapat pada hasil angket respon siswa, maka nilai hasil belajar bertambah sebesar 1,232. Koefisien yang bernilai positif ini menunjukkan adanya arah pengaruh yang searah dan signifikan antara penggunaan media dengan hasil belajar akhir siswa.

b) Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media monopoli science. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan perolehan skor *pretest* dan *posttest* untuk melihat tingkat efektivitas media

dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Tabel 5 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minim um	Maxim um	Mean	Deviasi standar
Ngain_Score	3	.38	.81	.6039	.09273
	3				
Ngain_percent	3	37.74	81.08	60.38	9.2727
	3			95	3
Valid N (listwise)	3				
	3				

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan pada tabel 5, diperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,6039. Nilai tersebut diklasifikasikan ke dalam kategori sedang karena berada pada rentang indeks $0,3 \leq g \geq 0,7$. Sementara itu, perolehan rata-rata persentase N-Gain sebesar 60% menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli science berada pada kriteria cukup efektif, sesuai dengan rentang tafsiran efektivitas antara 56–75%.

c) Uji T (*Paired Sample T-Test*)

Uji Paired Sample T-Test digunakan untuk menganalisis perbandingan rata-rata capaian hasil belajar siswa antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) implementasi media pembelajaran. Pengujian ini merujuk pada dua hipotesis utama,

yaitu H_0 yang menyatakan tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media serta H_a yang menyatakan terdapat peningkatan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media monopoli science. Hasil analisis uji *paired sample t-test* dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Paired Sampel T-Test

Paired Samples Test										
Paired Differences										
95% Confidence Interval										
		Std. Deviation	Mean	95% Confidence Interval			Std. Error			
				Std. Error	of the Difference		Mean	N	Deviation	Mean
M	Deviation	Std. Error	n	Lower Bound	Upper Bound	n	Mean	n	Std. Error	Mean
ea	atio	Mea	n	Low	Upp	n	n	n	n	n
r	Postt	.7	27	65	90	.8	27	27	46	27
1	est									
P	Prete	-	4.90	.853	-	-	-	32	.000	
ai	st -	29	1		31.4	27.9	.34			
r	Postt	.7								
1	est	27								

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa hasil uji *paired sample t-test* tersebut memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya pada hasil ini terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media monopoli science.

Tabel 7 Paired Sample Statistic

Pair	Pretest	50.09	33	8.457	1.472	
1	Posttest	79.82	33	6.784	1.181	

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 7, nilai rata-rata siswa meningkat dari 50,09 pada saat *pretest* menjadi 79,82 pada saat *posttest*. Selain kenaikan nilai rata-rata, standar deviasi juga menurun dari 8,457 menjadi 6,784, yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata setelah diberikan perlakuan. Dengan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media monopoli science secara nyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

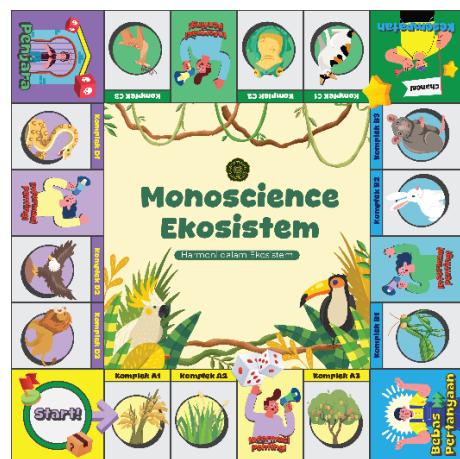
Pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media monopoli science pada materi ekosistem terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan ini berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga ikut meningkat. Hal ini dikarenakan unsur permainan dalam monopoli mampu

menyamarkan proses belajar yang berat menjadi kegiatan yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias saat mengerjakan latihan soal pada kartu permainan.

Keterlibatan langsung siswa dalam menyelesaikan tantangan di dalam permainan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Proses ini tidak hanya membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, tetapi juga membantu siswa memahami dan mengingat materi ekosistem dengan lebih mudah. Dengan demikian, media ini efektif mengubah peran siswa dari pendengar pasif menjadi pembelajar yang aktif dan proaktif.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada pemilihan materi yang diangkat, yaitu materi ekosistem dalam mata pelajaran IPAS. Penggunaan media ini menjadi menarik karena papan dan kartu permainan monopoli science menampilkan gambar-gambar nyata tentang ekosistem di alam. Dengan adanya gambar-gambar tersebut, siswa tidak hanya membayangkan teori saja, tetapi bisa langsung melihat gambaran materi secara jelas. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih konkret sehingga siswa lebih mudah

memahami dan mengingat materi pelajaran.



Gambar 1 Papan Monopoli Science

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil studi yang dilakukan oleh Nasution dkk. (2025) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 18 materi hak dan kewajiban,. Pada penelitian tersebut, pengaruh penggunaan media dibuktikan melalui uji-t dengan nilai t hitung sebesar 20,275 yang lebih besar dari t tabel 2,016, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari kenaikan nilai rata-rata posttest sebesar 77 dibandingkan nilai pretest yang hanya mencapai 56,82.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Zahro dkk. (2025) yang juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa

melalui penggunaan media monopoli. Berdasarkan uji hipotesis, studi tersebut memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($\leq 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh nyata media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia. Keefektifan media ini diperkuat oleh perbedaan capaian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat signifikan dari 49,97 menjadi 71,03, sementara kelas kontrol hanya mengalami kenaikan dari 50,21 menjadi 59,45. Perolehan nilai yang lebih tinggi pada kelas eksperimen membuktikan bahwa penggunaan media permainan monopoli jauh lebih efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Penggunaan media monopoli *science* pada materi ekosistem terbukti memberikan pengaruh yang positif dan efektif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Muhammadiyah Blimbingrejo. 2) Hasil uji regresi linear sederhana

menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,620. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli *science* memberikan kontribusi sebesar 62% terhadap variabel hasil belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. 3) Hasil analisis N-Gain, diperoleh rata-rata nilai sebesar 0,6039 yang termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, rata-rata persentase N-Gain sebesar 60% menunjukkan bahwa penggunaan media ini berada pada kriteria cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. 4) Uji hipotesis melalui *Paired Sample T-test* menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa, yakni dari 50,09 pada saat *pretest* menjadi 79,82 pada saat *posttest*.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media monopoli *science* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi ekosistem pada siswa kelas V sekolah dasar. Penggunaan media berbasis permainan ini terbukti efektif

dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Temuan ini dapat menjadi rujukan bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar MIPA*, 16(2), 170–175.
- Dau, M. I., Kristanti, E., & Shidik, M. A. (2024). Partisipasi Dan Keaktifan Berdiskusi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Biologi Kelas VIII SMP Negeri Oenenu. *JBIOEDRA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(2), 360–365.
- Fikry, M., Arsyad, M. N., & Sunuyeko, N. (2024). Pengembangan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi serta Minat pada Mata Pelajaran IPS Kelas 7 SMP. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1574–1582.
- Hasrifayanti, Idris, H., & Sahade. (2023). Pengaruh Strategi Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Selayar. *Pinisi Jurnal Of Education*, 3(4), 1–8.
- Lutfia Zahroh, F., & Hilmiyati, F. (2024). Indikator Keberhasilan dalam Evaluasi Program Pendidikan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1052–1063.
- Nasution, H. A. R., Thalia, A., Yusmaliani, Amanda, W., & Sitepu, M. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah 18. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 211–224.
- Nisa, A. W., & Andaryani, E. T. (2023). Peran Dan Manfaat Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Jenjang Sekolah Dasar. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, 1(4), 34–42.
- Nurahman, Z., Ismail, A., & Aeni, A. N. (2025). Pengaruh Media Monopoli Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 211–226.
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. (2021). Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA Indonesia (JPPIPAI)*, 2(1), 7–12.
- 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.
- Septia, T., Rizki, U., Pertiwi, E. K. C. A., & Kiromi, M. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islami pada Materi Aljabar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 469–478.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka.
- Zahro, L. F., Alfiansyah, I., & Subayani, N. W. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal Innovation in Education (INOVED)*, 3(3), 210–220.
- Zakso, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Indonesia. (*J-PSH*) *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 916–922.