

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *EDUTAINMENT* BERBANTUAN MEDIA
MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS III UPT SD NEGERI 060922 MEDAN SUNGGAL**

¹Elisabet Jojor Rumahorbo, ²Patri Janson Silaban, ³Heka Maya Sari Br Sembiring,
⁴Nova Florentina Ambarwati, ⁵Paska Sriulina Tarigan
^{12,3,4,5}PGSD FKIP Universitas Katolik Santo Thomas
elisabethjrumahorbo@gmail.com¹, patri.jason.silaban@gmail.com²,
heka_sembiring@ust.ac.id³, nova_florentina@ust.ac.id⁴,
paskasritarigan96@gmail.com⁵

ABSTRACT

This study was motivated by the low mathematics learning outcomes of third-grade students at UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal on addition and subtraction of thousands. Of 23 students, 16 (69.6%) did not achieve the minimum learning achievement criteria of 70. This study aimed to determine the effect of the edutainment learning method assisted by Monopoly media on students' mathematics learning outcomes. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 23 students selected through saturated sampling. Data were collected using a 25-item multiple-choice test and a 20-item student response questionnaire. Data analysis included normality testing, correlation analysis, coefficient of determination, and t-test. The results showed that the mean pretest score of 64.35 increased to 82.26 in the posttest. The correlation test yielded $r = 0.906$, which was higher than $r\text{-table} = 0.433$, indicating a very strong relationship. The coefficient of determination revealed that 82.08% of the improvement in learning outcomes was influenced by the implementation of the edutainment method assisted by Monopoly media. The t-test result showed $t = 9.81 > 1.721$, indicating that the alternative hypothesis was accepted. Therefore, the edutainment learning method assisted by Monopoly media had a positive and significant effect on students' mathematics learning outcomes.

Keywords: Edutainment Method, Monopoly Media, Mathematics Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan ribuan. Dari 23 siswa, sebanyak 16 siswa (69,6%) belum mencapai KKTP sebesar 70. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian berjumlah 23 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 soal dan angket respons siswa sebanyak 20 pernyataan. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji korelasi, koefisien determinasi, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 64,35 meningkat menjadi

82,26 pada posttest. Hasil uji korelasi memperoleh r hitung sebesar $0,906 > r$ tabel $0,433$ dengan kategori hubungan sangat kuat. Koefisien determinasi menunjukkan bahwa 82,08% peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli. Hasil uji- t memperoleh t hitung sebesar $9,81 > t$ tabel $1,721$ sehingga H_a diterima. Dengan demikian, metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III.

Kata Kunci: *Metode Edutainment, Media Monopoli, Hasil Belajar Matematika*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas sekaligus menjadi sarana untuk mewujudkan tujuan pembangunan bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai karakter. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pengembangan kemampuan peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang secara sistematis. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan pada pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), sehingga siswa diharapkan berperan aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilannya. Guru tidak lagi berfungsi sebagai satu-satunya sumber informasi,

melainkan sebagai fasilitator dan pemimpin pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Namun, dalam praktiknya matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik bagi sebagian siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut teori belajar kognitif, hasil belajar dipengaruhi oleh proses pengolahan informasi yang dilakukan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa agar proses belajar berlangsung secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Januari 2026 di kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal, ditemukan bahwa proses pembelajaran matematika masih didominasi oleh penggunaan metode

ceramah dan penugasan. Guru lebih banyak menjelaskan materi secara langsung, sementara siswa berperan sebagai pendengar. Pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan data nilai yang diperoleh, dari 23 siswa terdapat 16 siswa atau 69,6% yang memperoleh nilai di bawah KKTP minimum 70 sehingga masih memerlukan bimbingan. Sementara itu, hanya 7 siswa atau 30,4% yang telah mencapai ketuntasan belajar. Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat pencapaian hasil belajar matematika siswa masih rendah dan memerlukan upaya perbaikan melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli. Menurut Riska dkk. (2024), edutainment merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Untuk mendukung penerapan metode tersebut, dapat digunakan media monopoli sebagai sarana pembelajaran. Anggraini dkk. (2025)

menjelaskan bahwa media monopoli merupakan permainan papan yang dimodifikasi dengan muatan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain melalui aktivitas yang interaktif dan menantang. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami konsep matematika secara lebih mudah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengaruh metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis sebagai referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif serta secara praktis menjadi bahan masukan bagi guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah-langkah ilmiah yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dan informasi guna menjawab rumusan masalah secara sistematis dan terarah. Wijayati, dkk. (2024:22) mengemukakan bahwa metode penelitian adalah cara atau teknik yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan, mengolah, dan

menganalisis data sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan demikian, metode penelitian dapat disimpulkan sebagai langkah-langkah sistematis yang digunakan peneliti untuk menghasilkan kesimpulan yang jelas dan terarah.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode kuantitatif dipilih karena data yang diperoleh berupa angka yang dianalisis menggunakan statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh metode pembelajaran *edutainment* berbantuan media monopoli sebagai variabel bebas (X) terhadap hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

Desain Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y), peneliti menggunakan penelitian pre-eksperimental dengan desain *one group pretest-posttest*. Menurut Sugiyono (2020:112) penelitian pre-eksperimental merupakan penelitian di mana masih terdapat variabel luar yang turut memengaruhi terbentuknya variabel independen, sehingga variabel dependen tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel independen. Lebih lanjut, Sugiyono (2020:112) menjelaskan bahwa bentuk-bentuk *pre-experimental design* terdiri atas beberapa jenis, yaitu *One-Shot Case Study*, *One-Group Pretest-Posttest Design*, *One-Group Pretest Design*, dan *Intact-Group Comparison*. Adapun *One-Group Pretest-Posttest Design* menurut Sugiyono (2020:112) dapat digambarkan sebagai berikut:

O₁ X O₂

Gambar 1. Desain Penelitian

- O₁: Nilai pretest sebelum dilakukan perlakuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas III sebelum diterapkan Metode Pembelajaran *edutainment* berbantuan Media Monopoli
- X: Perlakuan Metode *edutainment* berbantuan Media Pembelajaran
- O₂: Nilai posttest sesudah dilakukan perlakuan, untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa kelas III setelah diterapkan Metode Pembelajaran *edutainment* berbantuan Media Monopoli.

Teknik Analisis Data

Uji Koefisien Korelasi

Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara respons siswa terhadap media monopoli yang diukur melalui angket (variabel X) dengan peningkatan hasil belajar yang direpresentasikan melalui selisih nilai posttest dan pretest masing-masing siswa (variabel Y). Uji korelasi yang digunakan adalah Korelasi *Pearson Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N \sum x^2) - (\sum X)^2](N \sum y^2 - (\sum Y)^2)}} \dots \text{Arikunto (2023:317)}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi *Product Moment* antara variabel X dan variabel Y

N = Jumlah seluruh peserta didik

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X (angket)

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y (selisih nilai posttest dan pretest)

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

Dapat disimpulkan bahwa jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat, sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 1. Interpretasi Uji Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono, (2025:248)

Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Nilai koefisien determinasi diperoleh dari kuadrat koefisien korelasi dan menunjukkan persentase kontribusi variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai R^2 berkisar antara 0 sampai 1. Semakin tinggi nilai R^2 , semakin besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan perubahan pada variabel dependen. Sebaliknya, semakin rendah nilai R^2 , semakin kecil kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan teknik analisis statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya berdasarkan data penelitian. Melalui uji ini dapat diketahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji hipotesis atau uji-t digunakan untuk mengetahui apakah variabel X memiliki pengaruh yang signifikan

terhadap variabel Y. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \dots \text{Sugiyono (2023:248)}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi

n = Banyaknya sampel

t = Tingkat signifikansi (r_{hitung})

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima (H_a) maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap Y. Sebaliknya hipotesis ditolak (H_o) apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Tingkat kesalahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebesar 5%.

C.Hasil Penelitian

Hasil Pretest kelas III

Sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli, peneliti terlebih dahulu melaksanakan pretest kepada seluruh siswa kelas III yang berjumlah 23 orang. Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan ribuan. Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih relatif rendah, yang ditandai dengan masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 70.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas III

X	F	Fx	X-Mx	(X-Mx) ²	F(X-Mx) ²
48	3	144	-16,35	267,32	801,97
52	2	104	-12,35	152,52	305,04

	4	12,	2	5	
		35			
56	3	16	-	69,72	209,1
		8	8,3		7
			5		
60	4	24	-	18,92	75,69
		0	4,3		
			5		
68	4	27	3,6	13,32	53,29
		2	5		
76	3	22	11,	135,7	407,1
		8	65	2	7
80	3	24	15,	245,1	735,3
		0	65	2	7
84	1	84	19,	386,1	386,1
			65	2	2
Juml	2	14		1288,	2973,
ah	3	80		77	83

Berdasarkan Tabel 2. diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 1.480 dengan rata-rata (Mean) sebesar 64,35. Hasil perhitungan juga menunjukkan nilai Standar Deviasi (SD) sebesar 11,37 dan Standar Error Mean (SEm) sebesar 2,42. Nilai rata-rata tersebut masih berada di bawah KKTP minimum yaitu 70, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan ribuan masih tergolong rendah.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat pencapaian hasil belajar siswa, data pretest kemudian dikelompokkan berdasarkan interval nilai sebagaimana disajikan pada Tabel 3. berikut.

Tabel 3. Persentase Frekuensi Nilai Pretest Kelas III

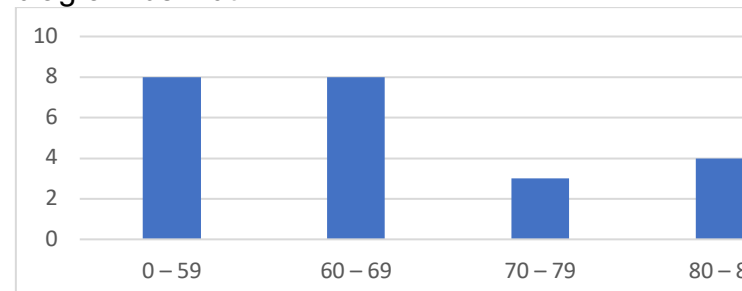
No	Inter val Nilai	Freku ensi	Persen tase	Kateg ori
1	0 – 59	8	34,78 %	Perlu Bimbi ngan
2	60 – 69	8	34,78 %	Perlu Bimbi

				ngan
3	70 – 79	3	13,04 %	Baik
4	80 – 89	4	17,39 %	Baik
Jum lah		23	100%	

Berdasarkan Tabel 3. diketahui bahwa dari 23 siswa yang menjadi responden, sebanyak 8 siswa (34,78%) memperoleh nilai pada interval 0–59 dan 8 siswa (34,78%) memperoleh nilai pada interval 60–69. Dengan demikian, terdapat 16 siswa (69,56%) yang belum mencapai KKTP dan masih memerlukan bimbingan lebih lanjut. Sementara itu, 3 siswa (13,04%) memperoleh nilai pada interval 70–79 dan 4 siswa (17,39%) memperoleh nilai pada interval 80–89, sehingga jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 7 siswa (30,43%).

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan ribuan. Rendahnya hasil belajar ini mengindikasikan perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Gambaran persentase frekuensi nilai pretest siswa dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Frekuensi Nilai Pre-test Kelas III
 Diagram batang di atas

menunjukkan bahwa persentase tertinggi terdapat pada interval nilai 0–59 dan 60–69, masing-masing sebesar 34,78%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Sementara itu, persentase siswa yang memperoleh nilai pada interval 70–79 hanya 13,04% dan interval 80–89 sebesar 17,39%. Temuan ini memperkuat hasil analisis bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih rendah, sehingga diperlukan penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III.

Hasil Post-test Kelas III

Setelah proses pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan ribuan dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli, peneliti memberikan post-test kepada seluruh siswa kelas III yang berjumlah 23 orang. Post-test bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan perlakuan yang diberikan serta mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil post-test yang diperoleh siswa, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Distribusi frekuensi nilai post-test siswa dapat dilihat pada Tabel 4. berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Post-test Kelas III

X	F	FX	X-M_x	(X-M_x)²	F(X-M_x)²
56	1	56	-26,26	689,59	689,59
60	1	60	-22,22	495,51	495,51

			26		
64	1	64	-18,26	333,43	333,43
72	3	216	-10,26	105,27	315,81
76	1	76	-6,26	39,19	39,19
80	4	320	-2,26	5,11	20,44
84	3	252	1,74	3,03	9,09
88	1	88	5,74	32,95	32,95
92	4	368	9,74	94,87	379,48
96	2	192	13,74	188,79	377,58
100	2	200	17,74	314,71	629,42
Jumlah	23	1892		2302,42	3322,49

Berdasarkan Tabel 4. diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 1.892 dengan nilai rata-rata (Mean) sebesar 82,26. Hasil perhitungan juga menunjukkan nilai Standar Deviasi (SD) sebesar 12,02 dan Standar Error Mean (SEm) sebesar 2,56. Nilai rata-rata tersebut telah melampaui KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan ribuan dengan baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat pencapaian hasil belajar siswa setelah perlakuan, data post-test kemudian dikelompokkan berdasarkan interval nilai

sebagaimana disajikan pada Tabel 5. berikut.

Tabel 5. Persentase Frekuensi Nilai Post-test Kelas III

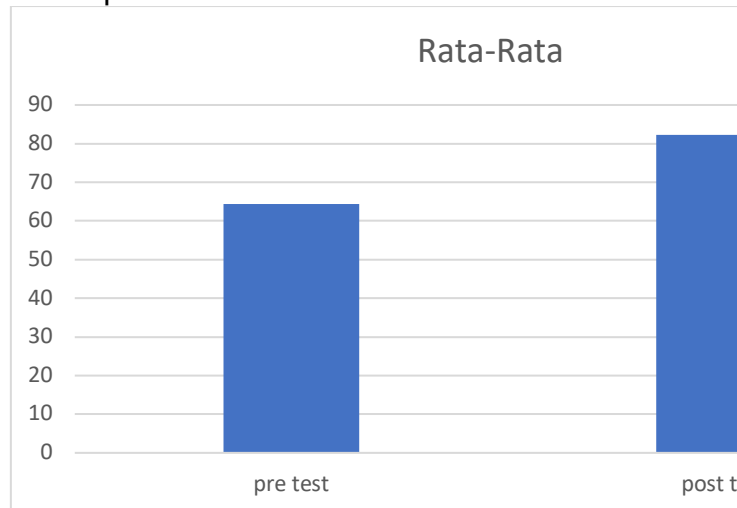
No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	0 – 59	1	4,35%	Perlu Bimbingan
2	60 – 69	2	8,70%	Perlu Bimbingan
3	70 – 79	4	17,39 %	Baik
4	80 – 89	8	34,78 %	Baik
5	90 – 100	8	34,78 %	Sangat Baik
Jumlah		23	100%	

Berdasarkan Tabel 5. diketahui bahwa dari 23 siswa yang menjadi responden, hanya 1 siswa (4,35%) yang memperoleh nilai pada interval 0–59 dan 2 siswa (8,70%) memperoleh nilai pada interval 60–69. Dengan demikian, jumlah siswa yang masih memerlukan bimbingan hanya 3 siswa atau 13,05%. Sementara itu, sebanyak 4 siswa (17,39%) memperoleh nilai pada interval 70–79, 8 siswa (34,78%) memperoleh nilai pada interval 80–89, dan 8 siswa (34,78%) memperoleh nilai pada interval 90–100. Data tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 20 siswa atau 86,95% telah mencapai ketuntasan belajar dengan kategori Baik dan Sangat Baik.

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan dibandingkan kondisi sebelum diberikan perlakuan. Sebagian besar siswa telah mencapai kategori Baik dan Sangat Baik, yang mengindikasikan bahwa metode pembelajaran edutainment

berbantuan media monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Gambaran persentase frekuensi nilai post-test siswa dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut.



Gambar 3. Perbandingan Rata-rata Pre-test dan Post-test

Berdasarkan Gambar 3. terlihat bahwa nilai rata-rata post-test sebesar 82,26 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pre-test sebesar 64,35. Peningkatan sebesar 17,91 poin menunjukkan bahwa metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan ribuan. Hasil ini menjadi bukti awal bahwa perlakuan yang diberikan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil Angket Metode Pembelajaran Edutainment Berbantuan Media Monopoli

Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan angket kepada

seluruh siswa kelas III yang berjumlah 23 orang. Angket ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli serta untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Melalui angket tersebut, peneliti memperoleh gambaran mengenai minat, motivasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Hasil pengolahan data angket siswa dapat dilihat pada Tabel 6. berikut.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Skor Angket Kelas III

X	F	FX	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	$F(X_i - \bar{X})^2$
70	3	210	-12,86	165,38	496,14
74	3	222	-8,86	78,50	235,50
76	1	76	-6,86	47,06	47,06
78	3	234	-4,86	23,62	70,86
80	2	160	-2,86	8,18	16,36
86	2	172	3,14	9,86	19,72
87	1	87	4,14	17,14	17,14
90	3	270	7,14	50,98	152,94
95	5	475	12,14	147,38	736,90
Jumlah	23	1906			1792,61

Berdasarkan Tabel 6. diperoleh jumlah skor angket sebesar 1.906 dengan nilai rata-rata (Mean)

sebesar 82,86. Hasil perhitungan juga menunjukkan nilai Standar Deviasi (SD) sebesar 9,03 dan Standar Error Mean (SEm) sebesar 1,88. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa respons siswa terhadap penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli berada pada kategori sangat baik.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat respons siswa, skor angket kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa kategori berdasarkan interval nilai sebagaimana disajikan pada Tabel 7. berikut.

Tabel 7. Persentase Frekuensi Nilai Angket Kelas III

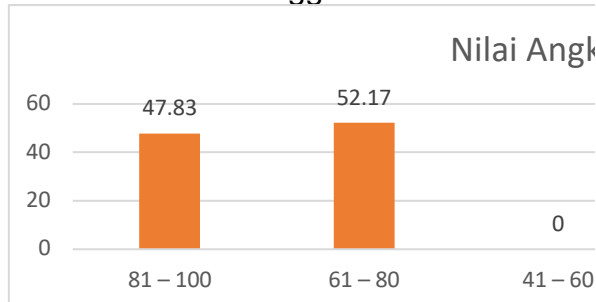
No	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)
1	Sangat Baik	81 – 100	11	47,83 %
2	Baik	61 – 80	12	52,17 %
3	Cukup	41 – 60	0	0%
4	Kurang	21 – 40	0	0%
5	Sangat Kurang	0 – 20	0	0%
Jumlah			23	100%

Berdasarkan Tabel 7. diketahui bahwa dari 23 siswa yang menjadi responden, sebanyak 11 siswa (47,83%) berada pada kategori Sangat Baik, sedangkan 12 siswa (52,17%) berada pada kategori Baik. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori Cukup, Kurang, maupun Sangat Kurang. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan respons positif terhadap penerapan metode pembelajaran

edutainment berbantuan media monopoli.

Tingginya persentase pada kategori Baik dan Sangat Baik menunjukkan bahwa metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media monopoli sebagai sarana pembelajaran membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga materi yang diajarkan menjadi lebih mudah dipahami.

Dengan demikian, hasil angket memperkuat temuan dari hasil pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperoleh respons yang sangat positif dari siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal.



Gambar 4. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Nilai Angket

Berdasarkan diagram batang di atas, terlihat bahwa kategori Baik memiliki persentase tertinggi yaitu 52,17%, diikuti kategori Sangat Baik sebesar 47,83%. Tidak terdapat siswa yang memberikan respons pada kategori Cukup, Kurang, maupun Sangat Kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa

memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli. Tingginya respons positif siswa mengindikasikan bahwa metode dan media yang digunakan mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Uji Persyaratan Analisis Data **Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil post-test siswa berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis statistik parametrik, seperti uji korelasi dan uji-t. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data hasil post-test siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov melalui bantuan program SPSS pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$).

Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 8. berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Post-test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	Y
N	23
Mean	82,26
Std. Deviation	12,289
Most Extreme Differences (Absolute)	0,134
Most Extreme Differences (Positive)	0,074
Most Extreme Differences (Negative)	-0,134
Test Statistic	0,134
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200

Berdasarkan Tabel 8. diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Kriteria pengambilan

keputusan pada uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (Sig. > 0,05), maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil post-test siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi salah satu persyaratan analisis statistik parametrik sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian berikutnya, yaitu uji korelasi, koefisien determinasi, dan uji hipotesis (uji-t).

Hasil uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa sebaran data hasil belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli berada dalam kondisi normal. Oleh karena itu, analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini dapat memberikan hasil yang lebih akurat dan dapat dipercaya dalam menguji pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan serta besarnya pengaruh antara variabel bebas (X), yaitu metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli, dengan variabel terikat (Y), yaitu hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, pengujian korelasi menggunakan rumus Product Moment Pearson dengan bantuan program SPSS.

Hasil perhitungan koefisien korelasi antara metode pembelajaran edutainment berbantuan media

monopoli dengan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 9. berikut.

Tabel 9. Nilai Koefisien Korelasi Metode Pembelajaran Edutainment Berbantuan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa

Correlations	Metode Pembelajaran Edutainment Berbantuan Media Monopoli	Hasil Belajar
Metode Pembelajaran Edutainment Berbantuan Media Monopoli		
Pearson Correlation	1	0,906*
Sig. (2-tailed)		0,000
N	23	23
Hasil Belajar		
Pearson Correlation	0,906**	1
Sig. (2-tailed)	0,000	
N	23	23

Berdasarkan Tabel 9. diperoleh nilai koefisien korelasi (rhitung) sebesar 0,906 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli dengan hasil belajar siswa.

Nilai koefisien korelasi sebesar 0,906 menunjukkan hubungan yang positif, artinya semakin baik penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa.

Sebaliknya, apabila penerapan metode pembelajaran kurang optimal, maka hasil belajar siswa cenderung menurun.

Untuk mengetahui tingkat hubungan antara kedua variabel tersebut, nilai koefisien korelasi dibandingkan dengan pedoman interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2023) yang disajikan pada Tabel 10. berikut.

Tabel 10. Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi (r)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2023:248)

Berdasarkan pedoman interpretasi tersebut, nilai koefisien korelasi sebesar 0,906 berada pada interval 0,80–1,000, sehingga tingkat hubungan antara metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli dengan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sangat kuat.

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi atau pengaruh variabel bebas, yaitu metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli, terhadap variabel terikat, yaitu hasil belajar siswa. Koefisien determinasi menunjukkan persentase variasi hasil belajar yang dapat dijelaskan oleh penerapan metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

Perhitungan koefisien determinasi dilakukan berdasarkan nilai koefisien korelasi (r) yang diperoleh dari hasil analisis Product Moment Pearson sebesar 0,906.

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$R^2 = r^2 \times 100\%$$

$$R^2 = (0,906)^2 \times 100\%$$

$$R^2 = 0,8208 \times 100\%$$

$$R^2 = 82,08\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi sebesar 82,08%. Hal ini menunjukkan bahwa sebesar 82,08% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli, sedangkan sisanya sebesar 17,92% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini, seperti motivasi belajar, kemampuan awal siswa, lingkungan belajar, dukungan orang tua, fasilitas belajar, maupun faktor internal dan eksternal lainnya.

Untuk memperkuat hasil perhitungan manual, analisis koefisien determinasi juga dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 23. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 11. berikut.

Tabel 11. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,906	0,821	0,812	5,327

Berdasarkan Tabel 11. diperoleh nilai R sebesar 0,906 yang menunjukkan tingkat hubungan yang sangat kuat antara metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli dengan hasil belajar siswa. Selanjutnya, nilai R Square sebesar 0,821 menunjukkan bahwa sebesar 82,1% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli. Adapun nilai Adjusted R Square sebesar

0,812 menunjukkan bahwa setelah dilakukan penyesuaian terhadap jumlah sampel dan variabel penelitian, kontribusi variabel bebas terhadap hasil belajar tetap berada pada kategori sangat tinggi, yaitu sebesar 81,2%.

Hasil analisis tersebut membuktikan bahwa metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Tingginya nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan melalui media monopoli mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal, dengan kontribusi pengaruh sebesar 82,08%, sedangkan 17,92% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi persyaratan analisis statistik parametrik, maka tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD

Negeri 060922 Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2025/2026.

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji-t adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. < 0,05 maka Ha diterima dan H₀ ditolak.
2. Jika nilai thitung > ttabel maka Ha diterima dan H₀ ditolak.
3. Jika nilai thitung ≤ ttabel maka Ha ditolak dan H₀ diterima.

Hasil uji-t menggunakan bantuan program SPSS versi 23 disajikan pada Tabel 12. berikut.

Tabel 12. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)

Mode	Unsta	Stan	t	Si
I	ndardi	dardi		g.
	zed	zed		
	Coeffi	Coeff		
	cients	icient		
		s		
	B	St	Beta	
		d.		
		Err		
		or		
(Cons	-	10	-	0,
tant)	19,940	,4	1,	0
		86	9	7
			0	1
			2	
Meto	1,233	0,	0,906	9, 0,
de		12		8 0

Pemb	6	0	0
elajar		2	0
an			
Eduta			
inme			
nt			
Berba			
ntuan			
Medi			
a			
Mono			
poli			

Berdasarkan Tabel 12. diperoleh nilai thitung sebesar 9,802 dengan nilai signifikansi 0,000. Sementara itu, nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan ($dk = n - 2 = 21$) adalah 1,721. Hasil perhitungan manual juga menunjukkan nilai thitung sebesar 9,81. Dengan demikian diperoleh: $thitung > ttabel$ atau $9,81 > 1,721$. Selain itu, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan kedua kriteria pengujian tersebut, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Tingginya nilai thitung menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata. Pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan melalui media monopoli memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut

berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan bilangan ribuan yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2025/2026.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan ribuan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest yang melibatkan 23 siswa sebagai sampel penelitian. Data penelitian dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan angket respons siswa yang kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, koefisien korelasi, koefisien determinasi, dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian, instrumen yang digunakan telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 40 butir soal yang diujicobakan terdapat 25 butir soal yang valid dan 15 butir soal yang tidak valid. Sementara itu, dari 40 pernyataan angket diperoleh 20 pernyataan valid dan 20 pernyataan tidak valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa

instrumen tes memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,968 dan instrumen angket sebesar 0,982. Menurut Sugiyono (2023), instrumen yang memiliki koefisien reliabilitas tinggi menunjukkan tingkat konsistensi yang sangat baik sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpul data. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi persyaratan untuk mengukur variabel penelitian secara tepat dan konsisten.

Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 64,35. Nilai tersebut masih berada di bawah KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Rendahnya hasil belajar siswa sebelum perlakuan menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan bilangan ribuan masih belum optimal. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Sigalingging dkk. (2022) menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat, motivasi, dan kemampuan siswa, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran, lingkungan belajar, dan media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Temuan tersebut juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Menurut Piaget, pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungannya. Ketika

pembelajaran berlangsung secara satu arah dan siswa kurang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi serta menemukan pengetahuannya sendiri, maka proses konstruksi pengetahuan menjadi kurang optimal. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh siswa juga belum maksimal sebagaimana terlihat pada nilai pretest yang masih rendah.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli, nilai rata-rata posttest siswa meningkat menjadi 82,26. Peningkatan sebesar 17,91 poin dari nilai rata-rata pretest menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan tersebut sejalan dengan pendapat Indrajit dkk. (2024) yang menyatakan bahwa edutainment merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan interaktif. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa sehingga materi yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Peningkatan hasil belajar ini juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Bobbi DePorter yang menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Menurut DePorter, lingkungan belajar yang positif mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, penggunaan media monopoli memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional

karena siswa belajar sambil bermain, berdiskusi, dan berinteraksi secara aktif dengan teman sekelompoknya. Kondisi tersebut membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata respons siswa mencapai 82,86 dengan kategori baik. Sebanyak 47,83% siswa berada pada kategori sangat baik dan 52,17% siswa berada pada kategori baik. Tidak terdapat siswa yang memberikan respons dalam kategori cukup, kurang, maupun sangat kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli. Tingginya respons positif siswa menunjukkan bahwa metode dan media yang digunakan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Temuan tersebut didukung oleh pendapat Masnarati (2020) yang menyatakan bahwa media monopoli merupakan media pembelajaran yang efektif karena mampu menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, teori humanistik yang dikemukakan oleh Abraham Maslow menjelaskan bahwa peserta didik akan belajar secara optimal apabila kebutuhan psikologisnya terpenuhi, termasuk kebutuhan akan rasa nyaman, senang, dan penghargaan selama proses pembelajaran. Melalui pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga

motivasi dan keterlibatan mereka meningkat.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Nilai Lhitung sebesar 0,095 lebih kecil daripada Ltabel sebesar 0,173 ($0,095 \leq 0,173$). Dengan demikian, data penelitian memenuhi salah satu syarat penggunaan statistik parametrik. Normalitas data menunjukkan bahwa sampel penelitian memiliki sebaran yang baik sehingga hasil analisis yang dilakukan dapat digunakan untuk menarik kesimpulan penelitian secara lebih akurat.

Selanjutnya, hasil uji koefisien korelasi menunjukkan nilai r_{xy} sebesar 0,906. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono (2023), nilai tersebut berada pada rentang 0,80–1,00 yang termasuk kategori hubungan sangat kuat. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli dengan hasil belajar siswa. Semakin baik penerapan metode pembelajaran tersebut, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa.

Hubungan yang sangat kuat tersebut dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa siswa akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik ketika terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media monopoli memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman, diskusi, kerja sama, dan pemecahan masalah sehingga konsep-konsep matematika menjadi lebih mudah dipahami. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya sendiri.

Hasil koefisien determinasi menunjukkan nilai sebesar 82,08%. Artinya, sebesar 82,08% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli, sedangkan sisanya sebesar 17,92% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar, lingkungan keluarga, kemampuan awal siswa, maupun faktor-faktor lainnya. Besarnya nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan memiliki kontribusi yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Robert M. Gagné yang menyatakan bahwa keberhasilan belajar dipengaruhi oleh kondisi pembelajaran yang dirancang secara efektif untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Semakin baik kondisi pembelajaran yang diciptakan guru, maka semakin besar peluang siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 9,81 lebih besar daripada ttabel sebesar 1,721 ($9,81 > 1,721$). Selain itu, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli efektif

dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pembelajaran yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme Piaget, teori Quantum Learning DePorter, teori humanistik Maslow, serta teori belajar Gagné yang menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli terlaksana dengan baik dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh hasil angket respons siswa yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,86 dengan kategori baik, yang menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran yang diterapkan.

Hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan metode pembelajaran edutainment berbantuan media

monopoli. Nilai rata-rata pretest sebelum diberikan perlakuan sebesar 64,35 dan masih berada di bawah KKTP yang ditetapkan sekolah. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 82,26 dan telah melampaui KKTP sebesar 70. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan ribuan.

Berdasarkan hasil analisis statistik, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,906 yang lebih besar daripada r_{tabel} sebesar 0,433 pada taraf signifikansi 5%, sehingga menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli dengan hasil belajar siswa. Hasil koefisien determinasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli memberikan kontribusi sebesar 82,08% terhadap hasil belajar siswa, sedangkan 17,92% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Selain itu, hasil uji hipotesis (uji- t) menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 9,81 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 1,721 ($9,81 > 1,721$), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran edutainment berbantuan media monopoli berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 060922 Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, T. P., Syofyan, R., & Wulandari, B. A. (2025).

Implementasi media pembelajaran berbasis game monopoli dalam pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, 8(2), 327–341.

Arikunto, S. (2023). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arismawanti, E., Zumaroh, L., & Sulton, M. A. (2025). *Edutainment sebagai strategi membangun sekolah ramah anak yang menyenangkan dan aman di MI Raden*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(1), 1–7.

Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.

Basit, A. (2022). Penerapan metode edutainment dalam pembelajaran pendidikan agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 1 Neglasari semester genap tahun pelajaran 2021/2022. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(1), 9–24.

Bunyamin. (2021). Belajar dan pembelajaran, 1(5), 177.

Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 11–16.

Hasna Wijayati, G., Widhiyoga, G., & Rachmawati, I. (2024). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif: Bagaimana mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, dan memulai tahapan riset*.

- Yogyakarta: PT Anak Hebat Indonesia.
- Indrajit, R. E., Sudarma, B. S., & Widjaja, Y. (2024). *Edutainment pendidikan melalui hiburan*.
- Iswara, D., & Bayhaqi, M. (2024). Metode pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5986–6013.
- Masnarati, C. (2020). Penerapan permainan monopoli dengan pembelajaran IPS pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 103–114.
- Putri, F. A., Akmal, J., & Gusmaneli, G. (2024). Prinsip-prinsip dan teori-teori belajar dalam pembelajaran, 332–349.
- Rakhmat, R., & Ningsih, T. (2025). Inovasi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial melalui strategi edutainment. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 708–721.
- Riska, Z., Karlina, P., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi pembelajaran edutainment dalam pembelajaran. *Guruku: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(2), 71–77.
- Sigalingging, D., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(3), 749–766.
- Silaban, P. J. (2024). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Berbasis Budaya Batak Toba untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Calon Guru Sekolah Dasar* (Disertasi). Universitas Negeri Medan.
- Sitohang, A. P. S., Sinaga, R., Tanjung, D. S., Simarmata, E., & Panjaitan, J. U. (2024). Implementasi model edutainment untuk meningkatkan hasil belajar matematika berbantuan media monopoli kelas V di SD Negeri 101821 Pancur Batu. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 14(1), 71.
- Sri Mulyani, Damopolii, M., & Yuspiani. (2025). Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran: Dasar teoretis dan implikasinya. *Journal of Islamic Education*, 8(1), 365–377.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutama. (2021). *Pembelajaran matematika: Teori dan praktik*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.