

PENGARUH MEDIA MONOPOLI DIGITAL MATERI UNSUR-UNSUR BANGUN DATAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS III SDN PAKIS V SURABAYA

Lailatul Hasanah¹, Endang Noerhartati², Hery Setiyawan³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

¹lailatulhasanah248@gmail.com, ²endang_noer@uwks.ac.id,

³heri.setiyawan_fbs@uwks.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of digital monopoly media on the material of plane geometry elements on mathematics learning outcomes of grade III SDN Pakis V Surabaya. this type of research is quantitative research with the method used is experimental. The independent variable in this study is digital monopoly media, while the dependent variable is students' mathematics learning outcomes. The population in this study were all grade III students with a total of 48 students. The research sample consisted of 24 students as an experimental class using digital monopoly media and 24 students as a control class. Data collection was carried out through tests and documentation. The tests used were pre-test and ppost-test to determine students' initial abilities and learning outcomes after being given treatment. The result showed that in the control class the pre-test score was 51,4 and the average post-test score was 57,5. Meanwhile, in the experimental class the average pre-test score was 53,1 and the average post-test score was 77,2. These results indicate that the increase in learning outcomes in the experimental class was higher than in the control class. Strengthened by the results of the hypothesisi T-test which shows that the significant value obtained is $0,000 < 0,005$, so it can be concluded that learning media has an effect on students' Mathematics learning outcomes.

Keywords: Digital Monopoly Learning Media, learning outcomes, Mathematics, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media monopoli digital materi unsur-unsur bangun datar terhadap hasil belajar matematika kelas III SDN Pakis V Surabaya. jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah eksperimen. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media monopoli digital, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika murid. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas III dengan jumlah 48 murid. Sampel penelitian terdiri atas 24 murid sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli digital dan 24 murid sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Tes yang digunakan berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan awal dan hasil belajar

murid setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas kontrol nilai pre-test sebesar 51,4 dan nilai rata-rata post-test sebesar 57,5. Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai rata-rata pre-test sebesar 53,1 dan nilai rata-rata post-test sebesar 77,2. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Diperkuat dengan hasil Uji T hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,005$, jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika murid.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Monopoli Digital, hasil belajar, Matematika, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Menurut Sanga & Wangdra (2023) pendidikan merupakan proses yang dilakukan melalui beragam pendekatan untuk membantu murid dalam mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Pengembangan tersebut mencakup kemampuan berpikir, kecerdasan dalam memahami ilmu pengetahuan, pembentukan mental, penguatan aspek spiritual, pengendalian diri, serta penguasaan berbagai keterampilan. Secara umum, pendidikan dapat dipahami sebagai proses pewarisan pengetahuan, nilai, dan keterampilan dari satu individu kepada individu lainnya melalui kegiatan pembelajaran. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada setiap jenjang. Salah

satu bentuk usaha tersebut adalah melalui serangkaian perubahan kurikulum. Penerapan kurikulum merdeka dengan pendekatan *deep learning* menjadi salah satu langkah strategis yang diharapkan mampu mendorong pembelajaran yang lebih bermakna, mendalam, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi murid secara menyeluruh.

Pendekatan *deep learning* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pemahaman konseptual secara mendalam, sehingga murid tidak sekedar mengingat informasi, tetapi mampu menginternalisasi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang utuh dan bermakna. Pendekatan ini mendorong keterlibatan kognitif serta emosional murid, sehingga mereka dapat membangun pemahaman yang

lebih konstruktif terhadap materi yang dipelajari. Model pembelajaran ini menitikberatkan pada terciptanya pemahaman yang bermakna, sehingga diharapkan mampu menghasilkan perubahan murid secara berkelanjutan serta menanamkan nilai-nilai positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari Kompas, 2024 dalam (Atmojo dkk., 2025).

Implementasi kurikulum merdeka telah dilakukan oleh mayoritas sekolah, tetapi penerapan pendekatan *deep learning* masih belum merata. Salah satu SDN yang sudah menerapkan kurikulum merdeka dengan menggunakan pendekatan *deep learning* adalah SDN Pakis V/372 Surabaya. Di SDN Pakis V/372 Surabaya, penerapan kurikulum merdeka telah diimplementasikan dalam berbagai mata pelajaran melalui kegiatan belajar yang menekankan eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang berfokus pada kajian konsep-konsep dasar serta struktur konseptual yang menyusunnya, termasuk di dalamnya proses untuk memahami, menganalisis, dan menemukan hubungan antar konsep

tersebut. Ilmu ini menekankan pemahaman terhadap sifat-sifat abstrak dan pola-pola keteraturan yang muncul dari hubungan-hubungan tersebut, sehingga matematika tidak hanya berisi kumpulan rumus, tetapi juga cara berpikir logis, sistematis, dan analitis dalam memecahkan berbagai persoalan. Pembelajaran matematika menuntut kemampuan murid untuk mengonstruksi pengetahuan melalui kegiatan mengamati, menalar, dan menghubungkan berbagai konsep secara bermakna, sehingga mereka mampu mengaplikasikannya dalam situasi nyata maupun dalam penyelesaian tugas-tugas akademik. Matematika memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mendukung perkembangan intelektual murid secara menyeluruh terutama pada materi unsur-unsur bangun datar (Nurmalia dkk., 2022).

Media pembelajaran berupa permainan monopoli digital menjadi salah satu alternatif, karena pemanfaatan media yang tepat mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Kondisi pembelajaran yang demikian tidak hanya meningkatkan antusiasme

murid, tetapi juga memberikan dukungan terhadap perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor mereka. Melalui aktivitas permainan yang interaktif, murid dapat belajar secara lebih aktif dan bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran yang memadukan unsur permainan di dalamnya, namun tetap berorientasi pada pencapaian tujuan utama pembelajaran, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman serta mendorong interaksi positif antara guru dan murid. Penggunaan media monopoli digital, khususnya pada materi unsur-unsur bangun datar, telah banyak diterapkan sebagai alternatif yang efektif dalam memberikan pemahaman awal mengenai unsur-unsur bangun datar kepada murid di jenjang sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu murid memahami konsep budaya secara lebih konkret dan menyenangkan Washfiyah, (2023) dalam (Dewi & Widodo, 2025).

Berbagai penelitian, salah satunya temuan Fitrianingtyas dkk (2023) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap

Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar” hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media monopoli memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar murid. Hal tersebut tercermin dari perbedaan skor *post-test*, dimana murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan media monopoli memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan murid yang belajar tanpa media tersebut. Temuan diperkuat oleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang mengindikasikan bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut benar-benar bermakna secara statistik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran matematika, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman murid terhadap materi yang diajarkan. Salah satu media yang dapat digunakan Adalah media pembelajaran Monopoli Digital. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat membantu murid

memahami konsep unsur-unsur bangun datar secara lebih efektif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Digital pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar terhadap Hasil Belajar Matematika Murid Kelas III SDN Pakis V Surabaya.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang mengandalkan pengukuran, perhitungan, serta data numerik dalam keseluruhan prosesnya, mulai dari perencanaan, penyusunan hipotesis, pemilihan teknik, analisis data, hingga penarikan kesimpulan (Waruwu, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media monopoli digital pada materi unsur-unsur bangun datar persegi terhadap hasil belajar murid kelas III. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen (eksperimen semu).

Penelitian quasi eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antar variabel tanpa menerapkan pengacakan penuh terhadap subjek penelitian. Berbeda dengan eksperimen sejati, penelitian dalam quasi eksperimen tidak memiliki kontrol total terhadap seluruh variabel atau tidak melakukan randomisasi secara menyeluruh. Metode ini banyak digunakan dalam konteks yang tidak memungkinkan penerapan pengacakan, seperti pada lingkungan pendidikan, sosial, maupun kesehatan masyarakat (Aditya & Solihah, 2021).

Populasi penelitian merupakan keseluruhan unit analisis yang memiliki karakteristik serupa atau mempunyai keterkaitan relevan dengan permasalahan yang dikaji. Pemahaman terhadap cakupan dan sifat populasi menjadi penting agar peneliti memperoleh representasi yang akurat mengenai kelompok yang diteliti. Populasi dapat dipahami sebagai seluruh individu, objek, maupun peristiwa yang menjadi sasaran utama dalam proses penelitian (Candra Susanto dkk., 2024). Populasi dalam penelitian ini

adalah kelas III SDN Pakis V/372 Surabaya.

Sampel merupakan bagian dan populasi yang dipilih secara terencana atau berdasarkan kriteria tertentu untuk dianalisis dalam suatu penelitian. Proses penentuan sampel menekankan pentingnya penerapan kriteria inklusi dan eksklusi agar unit yang terpilih benar-benar mencerminkan karakteristik populasi yang menjadi objek kajian (Subhaktiyasa, 2024). Dalam pemilihan kelas eksperimen dan kontrol, kelas III B dengan jumlah 24 murid yakni kelas kontrol dan kelas III A sejumlah 24 murid yakni kelas eksperimen di SDN Pakis V/372 Surabaya yang berlokasi di Jalan Pakis Sidokumpul No. 55, Pakis, Kec. Sawahan, Surabaya, Jawa Timur. Kedua kelas tersebut berada di gedung yang sama di lantai 2 sekolah. Dimana dua kelas yang setara dipilih untuk membandingkan dampak dari perlakuan yang diberikan.

Variabel penelitian merupakan aspek atau faktor yang menjadi pusat perhatian dan memiliki nilai yang dapat berubah, sehingga berpotensi memberikan pengaruh

terhadap suatu peristiwa atau fenomena yang dikaji (Waruwu, 2023). Menurut Irfan Syahroni, (2022) dalam penelitian variabel yang digunakan umumnya dikelompokkan ke dalam kategori utama yakni Variabel Bebas (X) yang diteliti yakni pemanfaatan media monopoli digital. Dan Variabel Terikat (Y) yakni hasil belajar.

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur yang digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian dan menjadi salah satu langkah yang paling strategis dalam metodologi penelitian. Istilah teknik kerap digunakan secara bergantian dengan pendekatan maupun metode penelitian. Sejumlah disiplin ilmu, ketiganya dibedakan secara hirarkis. Konteks pembelajaran dikenal istilah pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik pengajaran, di mana pendekatan memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan metode, dan metode lebih luas dibandingkan teknik (Kamaruddin & Firmansah, 2023). Penelitian ini menggunakan jenis

teknik penelitian data yakni *Pre-test*, dan *Post-test*.

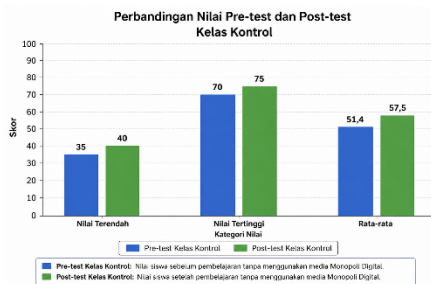
Teknik analisis data merupakan proses pengolahan data dalam penelitian kuantitatif yang digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian (Waruwu, 2023). Tujuan utama teknik analisis data adalah untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian secara sistematis, objektif, dan terukur. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan melalui prosedur matematis atau statistik, sehingga hasil yang diperoleh dapat diukur dan dibuktikan secara empiris. Analisis perhitungan data pada penelitian tertulis dilaksanakan dengan menggunakan bantuan program SPSS *for Windows* dan *Microsoft Excel*. Untuk menguji instrument data penelitian tes, memakai uji normalitas yang diuji dengan memakai uji *Shapiro Wilk*, Uji Homogenitas yang diuji menggunakan *Levene's Test* dan Uji Hipotesis berupa Uji T.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

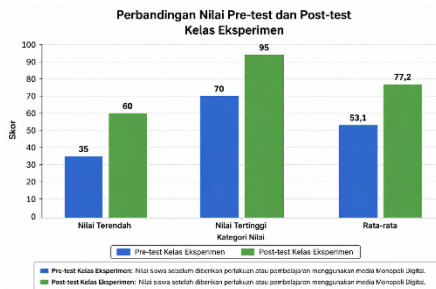
Hasil penelitian ini meliputi nilai hasil belajar kelas eksperimen, hasil

validasi modul ajar, validasi soal pre-test dan post-test, validasi media pembelajaran monopoli digital, hasil uji validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), hasil uji reliabilitas, hasil uji normalitas, hasil uji homogenitas, serta hasil uji hipotesis. Seluruh data tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan instrument penelitian serta pengaruh penggunaan media pembelajaran Monopoli Digital terhadap hasil belajar matematika murid pada materi unsur-unsur bangun datar.

Nilai hasil belajar digunakan untuk mengetahui kemampuan murid dalam memahami unsur-unsur bangun datar yang telah diajarkan. Selain itu, data hasil belajar juga digunakan untuk melihat perbedaan dan peningkatan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas, dapat diketahui efektivitas penggunaan media pembelajaran monopoli digital terhadap hasil belajar matematika murid kelas III SDN Pakis V Surabaya.



Grafik 1 Nilai Kelas Kontrol



Grafik 2 Nilai Kelas Eksperimen

Hasil penelitian, diperoleh data hasil belajar murid melalui pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata *pre-test* sebesar 51,4 dan nilai rata-rata post-test sebesar 57,5, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Sementara itu, pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pre-test* sebesar 53,1 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 77,2 setelah diterapkannya media pembelajaran monopoli digital.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan peningkatan tersebut

mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli digital memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar matematika murid pada materi unsur-unsur bangun datar. Melalui pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif, murid menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang dipelajari sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal.

Validasi	Rata-rata	Kategori
Validasi Modul	4,63	Valid
Validasi Pre-test	4,60	Valid
Validasi Post-test	4,56	Valid
Validitas LKPD	4,60	Valid

Tabel 1 Validitas Oleh Ahli

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh 3 validator, diperoleh skor rata-rata validasi modul sebesar 4,63, validasi pre-test sebesar 4,60, validasi post-test sebesar 4,56, dan validasi LKPD sebesar 4,60. Seluruh perangkat pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori valid, yang menunjukkan bahwa perangkat tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi ini mengindikasikan bahwa modul, pre-test, post-test, dan LKPD yang

digunakan dalam penelitian memiliki kualitas yang baik serta layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media monopoli digital terhadap hasil belajar murid tanpa memerlukan revisi yang berarti.

Pre-Test			Post-Test		
Soal	Sign (2 Tailed)	Ket	Soal	Sign (2 Tailed)	Ket
1	,000	Valid	1	,000	Valid
2	,000	Valid	2	,000	Valid
3	,000	Valid	3	,000	Valid
4	,006	Valid	4	,008	Valid
5	,000	Valid	5	,000	Valid
6	,003	Valid	6	,003	Valid
7	,008	Valid	7	,001	Valid
8	,000	Valid	8	,000	Valid
9	,001	Valid	9	,001	Valid
10	,007	Valid	10	,007	Valid
11	,000	Valid	11	,000	Valid
12	,000	Valid	12	,000	Valid
13	,000	Valid	13	,001	Valid
14	,000	Valid	14	,000	Valid
15	,000	Valid	15	,010	Valid
16	,009	Valid	16	,001	Valid
17	,000	Valid	17	,000	Valid
18	,000	Valid	18	,000	Valid
19	,001	Valid	19	,000	Valid
20	,023	Valid	20	,008	Valid

Tabel 2 Validitas Soal

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 20 butir soal pre-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada setiap butir soal yang berada pada rentang 0,000-0,023. Seluruh nilai signifikansi tersebut

lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal *pre-test* dinyatakan valid. Selanjutnya, hasil uji validitas terhadap 20 butir soal *post-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada setiap butir soal berada pada rentang 0,000-0,010. Karena seluruh nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 maka seluruh butir soal *post-test* dinyatakan valid, sehingga *post-test* layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dan kestabilan suatu instrument dalam mengukur variabel penelitian. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang relatif sama apabila digunakan berulang kali pada kondisi yang serupa. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap instrumen soal pre-test dan post-test dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* yang dianalisis melalui aplikasi IBM SPSS *Statistics* 21. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, maka instrumen

dinyatakan reliabel atau memiliki tingkat konsistensi yang baik. Sebaliknya, apabila nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel sehingga perlu perbaikan sebelum digunakan dalam penelitian.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,733	21

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Pre-test

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,733. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60, sehingga menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi kriteria reliabilitas dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,744	21

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Post-test

Jumlah item dan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,744, menurut penjabaran diatas Cronbach's Alpha memiliki hasil yang lebih besar dari 0,60 mengindikasikan pengukutan mempunyai reliabilitas yang dapat diandalkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa alat digunakan dalam penelitian ini layak digunakan karena memiliki konsistensi yang lebih memadai.

Uji normalitas digunakan untuk mengenal apakah data berdistribusi normal. Pada penelitian ini, dua metode *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dipakai di SPSS IBM Statistics 21. Data berdistribusi normal jika (Sig.) lebih besar dari 0,05 sebaliknya data penelitian distribusi tidak normal jika nilai signifikansinya (Sig.) lebih kecil dari 0,05

Menurut penjabaran diatas nilai uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* data berdistribusi normal jika (Sig.) lebih besar dari 0,05, dan sebaliknya jika data dari penelitian signifikansinya (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Pada hasil diatas untuk *pre-test* kelas kontrol yaitu 0,440 dan nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 0,356 yang artinya nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal

karena lebih besar dari 0,05. Kemudian untuk *pre-test* kelas eksperimen yaitu 0,358 dan *post-test* kelas eksperimen 0,478 hal ini menunjukkan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen berada diatas 0,05 yang berarti data tersebut berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji selanjutnya.

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kelompok yang dibandingkan memiliki kesamaan. Pada penelitian ini, uji *Levene* digunakan dan program SPSS IBM *Statistics* 21 digunakan. Uji homogenitas, menyatakan bahwa varians data homogen jika nilai Sig. lebih dari 0,05 dan nilai Sig. kurang dari 0,05 dikatakan tidak homogen.

Uji homogenitas dikatakan data homogen jika (Sig.) lebih dari 0,05 dan jika hasil (Sig.) kurang dari 0,05 data tersebut tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Uji Levene pada data *pre-test*, diperoleh nilai signifikansi pada *Based on Mean* sebesar 0,771. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data bersifat homogen. Selanjutnya, pada *Based on Median* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,806 yang juga

menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan memiliki varians yang homogen. Hasil serupa juga terlihat dari pendekatan *Based on Median with adjusted df* dengan nilai signifikansi sebesar 0,806, yang kembali menunjukkan bahwa varians data homogen. Selain itu, pada pendekatan *Based on trimmed mean* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,772, yang nilainya juga lebih besar dari 0,05, sehingga semakin memperkuat bahwa varians data bersifat homogen.

Uji homogenitas dikatakan data homogen jika (Sig.) lebih dari 0,05 dan jika hasil (Sig.) kurang dari 0,05 data tersebut tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Uji Levene pada data *Post-test*, diperoleh nilai signifikansi pada bagian *Based on Mean* sebesar 0,689. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data antar kelompok bersifat homogen. Selanjutnya, pada *Based on Median* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,689 yang lebih besar dari 0,05, sehingga kembali menunjukkan bahwa varians antar kelompok homogen. Pada pendekatan *Based on Median and with adjusted df*, diperoleh

nilai signifikansi sebesar 0,689 yang tetap berada di atas 0,05, sehingga semakin memperkuat bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikansi sebesar 0,689 yang juga lebih besar dari 0,05, sehingga menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang penulis ajukan. Dalam peneliti ini menggunakan bantuan SPSS IBM *Statistic* 21, guna untuk menguji apakah media monopoli digital berpengaruh terhadap hasil belajar.

Variabel independent tersebut mempengaruhi variabel dependen dengan signifikan, bila nilai signifikansi uji $t < 0,05$, atau t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Dari perhitungan diatas terdapat nilai T atau disebut t_{hitung} yaitu 4,326 dan t_{tabel} 1,1717 maka nilai t_{hitung} 4,326 $> t_{tabel}$ 1,1717 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima itu artinya terdapat pengaruh media monopoli digital terhadap hasil belajar. Hal ini diperkuat dengan hasil uji signifikansi yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,05$. Maka hal ini sesuai dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai yang diperoleh (Sig) $< 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Dengan begitu menyimpulkan adanya pengaruh signifikan dari media monopoli digital pada hasil belajar Matematika murid kelas III SDN Pakis V Surabaya.

Sejalan dengan penelitian relevan yang dilaksanakan oleh Ivani & Sari, (2023) berjudul "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Petualangan Nusantara Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Timbang" bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat motivasi belajar murid setelah diterapkannya media pembelajaran Monopoli Petualangan Nusantara pada mata pelajaran IPS kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena seluruh data yang diperoleh berbentuk numerik dan dianalisis menggunakan teknik statistic. Metode penelitian yang diterapkan adalah Pre-Eksperimental. Hasil *post-test* memperlihatkan adanya perbedaan pencapaian antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 69, sedangkan kelas eksperimen

mencapai rata-rata 81,05 sehingga terjadi peningkatan sebesar 12,05 pada kelompok eksperimen. Analisis menggunakan SPSS 29.00 menunjukkan bahwa nilai t hitung (3,111) lebih besar dari pada t tabel (2,073) serta nilai signifikansi 0,0003 yang berada di bawah 0,05. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli petualangan Nusantara memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas V.



Gambar 1 Hasil Media Monopoli Digital

Media pembelajaran Monopoli Digital memiliki kelebihan dalam membantu murid memahami materi unsur-unsur bangun datar secara lebih menarik dan interaktif. Melalui tampilan visual yang menarik serta aktivitas permainan yang melibatkan partisipasi aktif murid, konsep-konsep seperti sisi, sudut, dan titik sudut pada bangun datar dapat dipelajari dengan lebih mudah.

Monopoli digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena menggabungkan unsur permainan dengan kegiatan pembelajaran. Kondisi ini membuat murid lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan dapat meningkat.

Kelebihan lainnya adalah media ini dapat mendorong keaktifan murid dalam belajar. Selama permainan berlangsung,



murid dituntut untuk menjawab pertanyaan, mengamati gambar bangun datar, dan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Aktivitas tersebut membantu murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Monopoli digital juga membantu murid mengingat materi lebih lama karena proses pembelajaran dilakukan melalui pengalaman langsung. Dengan menghubungkan materi unsur-unsur bangun datar ke dalam permainan, murid dapat memahami konsep secara lebih konkret dan tidak hanya menghafal teori.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta analisis data yang diperoleh melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli digital memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika murid kelas III SDN Pakis V Surabaya. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-*

Wilk, seluruh data penelitian memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol masing-masing sebesar 0,440 dan 0,356, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 0,358 dan 0,478. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data *pre-test* maupun *post-test* pada kedua kelas berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut. Selain itu, hasil uji homogenitas menggunakan Uji Levene menunjukkan bahwa data *pre-test* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,771 (*Based on Mean*), 0,806 (*Based on Median*), 0,806 (*Based on Median with adjusted df*), dan 0,722 (*Based on Trimmed Mean*). Sementara itu, pada data *post-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,689 pada seluruh pendekatan pengujian. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data pada kedua kelompok bersifat homogen dan memenuhi asumsi homogenitas.

Selanjutnya, hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,326 lebih besar dari pada t_{tabel} sebesar 1,1717 ($4,326 > 1,1717$). Hasil ini diperkuat oleh nilai

signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media monopoli digital terhadap hasil belajar matematika murid kelas III SDN Pakis V Surabaya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media monopoli digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid pada materi unsur-unsur bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. Y., & Solihah, A. (2021). Mengembangkan Konsep Bangun Ruang dengan Teori Belajar Bruner Pada Sekolah Menengah Pertama. 2021.
- Akbar, M. R., & Shandi, S. A. (2021). *Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa*. 11(2).
- Akbar, M. S. F., Fauzi, R., Tsamanyah, Z. A., & AritaMarini. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEGIATAN BELAJAR DAN MENGAJAR TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK GENERASI Z. 2022.
- Amaliawati, Y. H., & Setiawan, M. (2024). ANALISA DAN PERANCANGAN DESAIN INTERFACE BOARDGAME MONOPOLI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISWA PADA SD NEGERI PUCANGAN.
- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773>
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE RESITASI PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI SD ISLAM RIYADHUL JANNAH DEPOK. 2.
- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2023). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>
- Apriansyah, R., Azahra, Y., Insani, F. N., & Setiawan, U. (2023). KAJIAN TERHADAP PEMILIHAN MEDIA DAN PENGIMPLEMENTASIANYA BAGI PESERTA DIDIK JENJANG SEKOLAH DASAR. *JURNAL EDUKASI: KAJIAN ILMU PENDIDIKAN*, 9(1), 33–

48.
<https://doi.org/10.51836/je.v9i1.472>
- Ar, H. S. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Atmojo, I. R. W., Muzzazinah, M., Ekawati, E. Y., Triastuti, R., Isnantyo, F. D., Sukarno, S., & Ramadian, R. K. (2025). Pelatihan Implementasi Pendekatan Pembelajaran Deep Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru SD di Kota Surakarta. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 6(1), 123. <https://doi.org/10.33394/jpu.v6i1.14507>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Damayanti, A. (2022). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA NEGERI 2 TULANG BAWANG TENGAH*. 1(1).
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (t.t.). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 2023, 1.
- Dewi, S. W., & Widodo, S. T. (2025). Pengembangan Media Monopoli Digital Berbasis Flippity Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V B SDN Wonosari 0. 2025.
- Dina, R., Mardiani, Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).

- Fitrianingtyas, I., Suryandari, K. C., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 409. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.73548>
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). *Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas*. 4(3).
- Halimah, S., & Duskri, M. (2025). Hipotesis dan Uji Hipotesis dalam Bidang Pendidikan. 2025.
- Haryadi, R. (2021). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA*.
- Herminingsih, H., Nurdin, N., & Saguni, F. (2022). *Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa*. 1.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. 2022.
- Irfan Syahroni, M. (2022). PROSEDUR PENELITIAN KUANTITATIF. *eJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56. <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>
- Ivani, N., & Sari, A. K. P. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Petualangan Nusantara terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Timbang. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 284–294. <https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.52>
- Jumiati, Lutviana Wahyu Febriyanti, & Irega Gelly Gera. (2024). Analisis Kesulitan Mata Pelajaran Matematika SD Pada Materi Bangun Datar Sudut Pandang Jerome Brunner. *Journal of Global Research Education*, 1(1), 75–83. <https://doi.org/10.62194/92kd8t33>
- Kamaruddin, I., & Firmansah, D. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023).

- | | |
|---|--|
| <p>EVALUASI MEDIA
 PEMBELAJARAN.</p> <p>Lantakay, C. N., Senid, P. P., Blegur, I. K. S., & Samo, Damianus. D. (2023). Hypothetical Learning Trajectory: Bagaimana Perannya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar? <i>Griya Journal of Mathematics Education and Application</i>, 3(2), 384–393. https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.329</p> <p>Maharani, T. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA (MONORAGA) TERHADAP PENGETAHUAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SDN 04 UJAN MAS. 2025.</p> <p>Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING. <i>Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat</i>, 4(3). https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817</p> <p>Miftahul Huda, Ach. Fawaid, & Slamet Slamet. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. <i>Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter</i>, 1(4), 64–72.</p> | <p>https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291</p> <p>Millenniloper, M. A., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital pada Tema 9 Subtema 2 untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru. <i>Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan</i>, 7(2c), 855–861. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.644</p> <p>Mulyana, A. T., & Syafaat, S. (2024). Pengaruh Model Inquiry Pictorial Riddle (IPR) Berbantuan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Matematika. <i>Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin</i>, 8(2), 17–25. https://doi.org/10.37012/jipmht.v8i2.2345</p> <p>Muninggar, L. F. (2025). PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG 2025. 2025.</p> <p>Nurmalia, L., Iswan, Prasanti, A., Syahidah, H., & Azizah, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket book Matematika SD Materi Perkalian, Pembagian, dan Mata Uang Kelas II. 2022.</p> <p>Paborong, R., Bandhaso, M. L., & Rasinan, D. (2025). <i>Pengaruh Kesejahteraan Karyawan Terhadap Semangat Kerja</i></p> |
|---|--|

- Karyawan Pada Credit Union Sauan Sibarrung Tana Toraja.* 14(01).
- Pratiwi, Y. E. N., Arba'iyah, Al Barru, A. A., & Hidayatullah, A. S. (2023). Penilaian Dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4).
- Ramadhani, A., Polem, A. M., & Salsa, S. (2023). KONSEP DASAR UJI T DALAM STATISTIKA PENDIDIKAN. 2023.
- Renika, A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI INTERAKTIF SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV DI SDN 09 KEPAHANG. 2025.
- Romadhoni, B. S. W. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR DIGITAL: MONOPOLI QR CODE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 LAMONGAN. 2024.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)*, 5, 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Siregar, H. T. (2024). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI.* 2(2).
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). *Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia.*
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Tannia, V. B. (2025). PENGARUH MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. 2025.
- Waruwu, M. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode*

*Penelitian Kualitatif, Metode
Penelitian Kuantitatif dan
Metode Penelitian Kombinasi
(Mixed Method).*

Waworuntu, F., Tuerah, J. M., Tengker, S. M., Saiya, A., Paat, V., & Rumengan, S. (2024). Uji Validitas Sebagai Penentuan Kualitas Butir Soal Pilihan Ganda “Pacu Kimia” FMIPAK Unima. *Oxygenius: Journal Of Chemistry Education*, 6(1), 29. <https://doi.org/10.37033/ojce.v6i1.680>

Widiastuti, N. P. K. (2022). *Instrument Penilaian Pembelajaran & Penelitian*. 2022.

Zulkarnain. (2019). *Konsep Dasar Materi Geometri*. 2019.