

# Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS

Laila Khairani Nasution<sup>1\*</sup>, Eka Yusnaldi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : [laila0306221037@uinsu.ac.id](mailto:laila0306221037@uinsu.ac.id)

**ARMADA**  
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 06 Juni, 2026

Page: 1611-1622

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i6.2471>

#### Article History:

Received: April 09, 2026

Revised: Mei 27, 2026

Accepted: Juni 17, 2026

**Abstract** : This study aims to analyse the effect of Monopoly learning media on the Social Studies learning outcomes of fourth grade students at SDN 0105 Sibuhuan. It employed a quantitative approach with a quasi experimental method and a nonequivalent control group design. The population consisted of 40 fourth grade students in the 2025/2026 academic year, all of whom were selected through saturated sampling. Class IV A, comprising 20 students, served as the control group, while Class IV B, also comprising 20 students, served as the experimental group. The experimental group received instruction using Monopoly media, whereas the control group received conventional instruction. Data were collected through pretests and posttests and analysed using statistical testing. The hypothesis test produced a significance value of 0.007, which was lower than 0.05, indicating that the alternative hypothesis was accepted. The findings demonstrate that Monopoly media significantly improves Social Studies learning outcomes and increases students' understanding and engagement in learning about cultural diversity. Therefore, Monopoly media can be used as an innovative and interactive alternative for Social Studies instruction in primary schools.

**Keywords** : Monopoly Learning Media, Learning Outcomes, Social Studies, Cultural Diversity

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media pembelajaran Monopoli terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 0105 Sibuhuan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian terdiri atas 40 siswa kelas IV tahun ajaran 2025/2026 yang seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh. Kelas IV A yang berjumlah 20 siswa ditetapkan sebagai kelompok kontrol, sedangkan kelas IV B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan media Monopoli, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007, lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa media Monopoli berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa pada materi keberagaman budaya. Dengan demikian, media Monopoli dapat digunakan

sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan interaktif di sekolah dasar.

**Kata Kunci** : Media Monopoli, Hasil Belajar, IPS, Keberagaman Budaya

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan murid mencapai potensi penuh mereka (Adlini et al., 2023). Pendidikan juga membentuk siswa menjadi pribadi yang kuat fisik dan rohani, mencintai tanah air, semangat kebangsaan, serta solidaritas sosial (Dalimunthe et al., 2024). Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan berinteraksi sosial. Pemerintah meluncurkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya untuk mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, bersifat kontekstual, relevan, serta sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan peserta didik (Kemendikbudristek, 2022).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang memainkan peran kunci dalam mencapai tujuan-tujuan ini. Sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan kebudayaan adalah beberapa disiplin ilmu sosial yang dimasukkan dalam ilmu pengetahuan sosial. Disiplin-disiplin ini didasarkan pada realitas dan fenomena sosial (Yusnaldi, 2019). Tujuan kelas ilmu sosial di sekolah dasar adalah untuk memberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial yang diperlukan kepada murid agar dapat memahami diri mereka sendiri dan lingkungan mereka serta berpartisipasi aktif dalam masyarakat (Nasution, 2018). Karena ilmu sosial sangat terkait dengan situasi kehidupan nyata, pembelajaran sebaiknya menyenangkan. Siswa mungkin menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran jika pengajaran ilmu sosial menarik dan partisipatif (Yusnaldi et al., 2025).

Namun, pada kenyataannya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih banyak yang belum menunjukkan capaian memuaskan karena belum memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah (Rohani et al., 2021). Salah satu persoalan yang kerap muncul ialah rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang diperoleh siswa melalui usaha sadar untuk mengalami perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Ananda & Hayati, 2020). Selain itu, hasil belajar juga dipahami sebagai perubahan yang terjadi pada diri siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran (Rambe, 2018). Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran di kelas (Hamdan et al., 2025). Rendahnya hasil belajar dapat terlihat dari nilai evaluasi siswa yang belum mencapai target pembelajaran secara maksimal serta kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPS (Nunzairina, 2021). Kondisi ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada metode ceramah dan pemberian tugas tertulis, sehingga siswa cenderung kurang aktif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, Guru harus membuat kreativitas serta inovasi dalam mengembangkan ilmu sosial yang menarik dan interaktif (Eka Yusnaldi, Nurhayani, 2024).

Selain itu, siswa kerap mengalami hambatan dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang cakupannya luas serta bersifat abstrak. Selain itu, tidak sedikit siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran IPS kurang menarik untuk dipelajari. Kondisi tersebut salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media dan sumber belajar yang masih terbatas, karena guru cenderung hanya mengandalkan buku teks sebagai pedoman pembelajaran tanpa memanfaatkan sumber belajar lain yang lebih variatif dan interaktif (Ardita & Anas, 2022).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran adalah alat yang sangat berguna dalam proses mengajar dan belajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa, menginspirasi mereka, dan membantu mereka menyesuaikan diri dengan perubahan yang mereka hadapi (Ningrum & Dahlan, 2023). Media pembelajaran sangat penting bagi kegiatan belajar mengajar karena dapat mendukung tercapainya tujuan belajar dengan lebih baik dan lebih cepat. Media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran (Halimsyah, 2021). Perkembangan

cepat media pembelajaran, khususnya dalam konteks pengajaran di kelas, menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Purba et al., 2024).

Media permainan edukatif, seperti media Monopoly, adalah salah satu sumber belajar mutakhir yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran ilmu sosial. Karena mendorong siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman bermain interaktif, media Monopoly didasarkan pada teori konstruktivis, yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, serta teori pembelajaran berbasis permainan, yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui simulasi interaktif (Nurhayani & Salistina, 2022).

Media monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan melalui modifikasi permainan monopoli dengan menyesuaikan bahan yang tersedia serta materi yang akan diajarkan (Lestari & Yusnaldi, 2024). Penggunaan media ini relatif mudah karena permainan monopoli sudah dikenal luas dan sering dimainkan oleh anak-anak (Rahayu & Istianah, 2021). Selain praktis digunakan, desainnya yang menarik mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Melalui media monopoli, siswa juga dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran, terutama melalui kegiatan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu-kartu permainan monopoli (Susanti et al., 2022). Oleh karena itu diharapkan penggunaan media monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa khususnya materi keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV di SD Negeri 0105 Sibuhuan, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV masih tergolong rendah, terutama pada materi keberagaman budaya. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti minimnya penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar serta terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang dimiliki sekolah. Selain itu, guru menyampaikan bahwa siswa cenderung merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS, kurang aktif dalam kegiatan belajar, dan jarang mengajukan pertanyaan ketika guru menjelaskan materi. Proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara lebih efektif.

Penggunaan media permainan edukatif, seperti media monopoli, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menurut temuan penelitian terdahulu. "Penelitian oleh Zahro et al., (2025) menunjukkan bahwa media permainan monopoli berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 \leq 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Penelitian oleh Kurniasari, (2022) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media Monopoly Game Smart berpengaruh terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian oleh Kurniasari, (2022) menunjukkan bahwa media monopoli cerdas berpengaruh terhadap hasil belajar metamorfosis makhluk hidup pada muatan IPAS kelas III serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir siswa."

Meskipun demikian, berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian tersebut, masih terdapat celah penelitian. Penelitian sebelumnya dilakukan pada jenjang kelas III dan V serta pada lokasi sekolah yang berbeda. Hingga saat ini belum terdapat penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 0105 Sibuhuan. Perbedaan karakteristik siswa, lingkungan sekolah, serta konteks pembelajaran memungkinkan diperolehnya hasil yang berbeda, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut pada konteks yang berbeda.

Adapun keterbaruan penelitian ini terletak pada subjek penelitian yang berbeda yaitu siswa kelas IV SD Negeri 0105 Sibuhuan, fokus pada materi IPS kelas IV khususnya keberagaman budaya, sehingga hasil penelitian diharapkan lebih komparatif dan memberikan kontribusi baru dalam kajian efektivitas media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS sekolah dasar.

Perumusan masalah dalam penelitian ini didasarkan pada latar belakang masalah yang telah diberikan sebelumnya: 1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 0105 Sibuhuan pada kelas kontrol? 2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 0105 Sibuhuan pada kelas eksperimen? 3. Apakah ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media Monopoli terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 0105 Sibuhuan

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*, yaitu melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran monopoli, sedangkan kelompok kontrol diberi pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media monopoli. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok diberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 0105 Sibuhuan yang beralamat di Desa Sibuhuan Julu, Kecamatan Barumun, Kabupaten Padang Lawas, Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 0105 Sibuhuan yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah keseluruhan 40 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas IV A yang berjumlah 20 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas IV B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu media pembelajaran monopoli dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji cobakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Korelasi Produk-Momen Pearson digunakan untuk pengujian validitas, dan formula KR-20 digunakan untuk pengujian reliabilitas. Untuk menjamin kualitas butir soal yang digunakan dalam penelitian, tingkat kesulitan dan daya pembeda diperiksa. Selain itu, data penelitian didukung oleh dokumentasi. Statistik deskriptif dan statistik inferensial digunakan dalam proses analisis data penelitian. Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *t* (*independent sample t-test*) dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Monopoli terhadap hasil belajar siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV di SDN 0105 Sibuhuan dengan melibatkan 40 orang siswa sebagai sampel penelitian. Metode yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang penentuannya dilakukan secara acak. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh perlakuan sesuai dengan variabel yang diteliti, sedangkan kelompok kontrol menjalani pembelajaran tanpa perlakuan khusus. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest guna mengetahui perbedaan hasil belajar yang diperoleh. Pada penelitian ini, media monopoli dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menganalisis pengaruh penggunaannya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### **Uji Validitas**

Dalam pengujian validitas instrument yang telah disusun, peneliti terlebih dahulu melakukan penilaian oleh ahli, yaitu Ibu Annissyah Arifah, M.Pd. Hasil penilaian menunjukkan bahwa instrument layak digunakan untuk pengambilan data pada penelitian. Dengan membandingkan

skor setiap pertanyaan dengan skor keseluruhan, peneliti menggunakan korelasi momen-produk untuk memverifikasi validitas setiap pertanyaan. Penanda distribusi rcount diuji pada tingkat signifikansi 5%. Sebagai hasilnya, nilai tabel r adalah 0,361. Tabel berikut menampilkan hasil uji validitas:

**Tabel 1.** Hasil uji validitas instrument penelitian

Nomor Soal	R Tabel	R hitung	Keterangan
Soal 1	0,361	0,472	Valid
Soal 2	0,361	0,367	Valid
Soal 3	0,361	0,431	Valid
Soal 4	0,361	0,408	Valid
Soal 5	0,361	0,573	Valid
Soal 6	0,361	0,470	Valid
Soal 7	0,361	0,683	Valid
Soal 8	0,361	0,616	Valid
Soal 9	0,361	0,584	Valid
Soal 10	0,361	0,555	Valid
Soal 11	0,361	0,459	Valid
Soal 12	0,361	0,526	Valid
Soal 13	0,361	0,434	Valid
Soal 14	0,361	0,597	Valid
Soal 15	0,361	0,520	Valid
Soal 16	0,361	0,553	Valid
Soal 17	0,361	0,518	Valid
Soal 18	0,361	0,449	Valid
Soal 19	0,361	0,580	Valid
Soal 20	0,361	0,35	Valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh 20 butir soal yang diberikan kepada responden dinyatakan valid. Uji validitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS untuk mengetahui tingkat kelayakan setiap butir soal, dengan ketentuan bahwa nilai rrr-hitung harus lebih besar daripada rrr-tabel sebesar 0,361. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir soal nomor 1 sampai 20 memiliki nilai r-hitung > r-tabel, sehingga semua soal memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk diuji cobakan kepada siswa.

#### Uji Realibilitas

**Tabel 2.** Hasil Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.731	20

Berdasarkan tabel tersebut, hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi kriteria reliabel. Hal ini dapat dilihat dari nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh. Suatu instrumen dinyatakan tidak reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha  $\leq 0,6$ , sedangkan hasil analisis data pada penelitian ini memperoleh nilai sebesar 0,731. Dengan demikian, instrumen tes yang digunakan dapat dinyatakan reliabel karena mampu memberikan hasil yang konsisten dalam mengukur aspek yang diteliti.

#### Tingkat Kesukaran

Hasil uji Tingkat kesukaran pada instrumen tes dapat dilihat pada Tabel berikut ini:

**Tabel 3.** Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	Mean	Maximum	Keterangan
Soal 1	0,77	1	Sedang
Soal 2	0,37	1	Sedang
Soal 3	0,63	1	Sedang
Soal 4	0,53	1	Sedang

Soal 5	0,60	1	Sedang
Soal 6	0,77	1	Mudah
Soal 7	0,93	1	Mudah
Soal 8	0,80	1	Mudah
Soal 9	0,93	1	Mudah
Soal 10	0,77	1	Mudah
Soal 11	0,70	1	Sedang
Soal 12	0,93	1	Mudah
Soal 13	0,83	1	Mudah
Soal 14	1,00	1	Mudah
Soal 15	0,87	1	Mudah
Soal 16	0,80	1	Mudah
Soal 17	0,73	1	Mudah
Soal 18	0,43	1	Sedang
Soal 19	0,53	1	Sedang
Soal 20	0,60	1	Sedang

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran terhadap 20 butir soal, tingkat kesulitan ditentukan dari persentase siswa yang mampu menjawab soal dengan benar. Nilai indeks kesukaran yang semakin tinggi menunjukkan bahwa soal tersebut semakin mudah, sedangkan nilai indeks yang rendah menandakan soal lebih sulit. Kriteria tingkat kesukaran dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu sukar dengan rentang 0,00–0,30, sedang dengan rentang 0,31–0,70, dan mudah dengan rentang 0,71–1,00. Hasil analisis pada tabel menunjukkan bahwa terdapat 8 soal yang berada pada kategori sedang, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 11, 18, 19, dan 20 dengan nilai indeks kesukaran antara 0,37 hingga 0,70. Sementara itu, sebanyak 12 soal termasuk kategori mudah, yaitu nomor 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, dan 17 dengan indeks kesukaran berkisar antara 0,71 sampai 1,00. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar soal memiliki tingkat kesukaran yang sesuai dan cukup seimbang sehingga layak digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik secara optimal.

#### Uji daya Pembeda

Tabel berikut memberikan ringkasan kekuatan pembeda berdasarkan hasil perhitungan percobaan capaian pembelajaran IPS:

**Tabel 4.** Hasil Uji Daya Pembeda

Nomor Soal	Corrected item total	Keterangan
Soal 1	0,358	Baik
Soal 2	0,354	Baik
Soal 3	0,374	Baik
Soal 4	0,331	Baik
Soal 5	0,565	Baik
Soal 6	0,339	Baik
Soal 7	0,423	Baik
Soal 8	0,380	Baik
Soal 9	0,338	Baik
Soal 10	0,381	Baik
Soal 11	0,359	Baik
Soal 12	0,389	Baik
Soal 13	0,393	Baik
Soal 14	0,300	Cukup
Soal 15	0,422	Baik
Soal 16	0,463	Baik
Soal 17	0,345	Baik
Soal 18	0,370	Baik
Soal 19	0,364	Baik
Soal 20	0,329	Baik

Berdasarkan hasil analisis daya pembeda butir soal dengan menggunakan nilai *corrected item-total correlation*, diketahui bahwa semakin tinggi nilai daya pembeda suatu soal, maka semakin baik kemampuan soal tersebut dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Kriteria yang digunakan dalam analisis ini yaitu nilai 0,00–0,20 termasuk kategori jelek, 0,21–0,40 kategori cukup, 0,41–0,70 kategori baik, dan 0,71–1,00 kategori sangat baik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki daya pembeda yang baik. Sebanyak 19 soal berada pada kategori baik, yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20 dengan nilai *corrected item-total correlation* berkisar antara 0,329 hingga 0,565. Sementara itu, terdapat 1 soal yang berada pada kategori cukup, yaitu soal nomor 14 dengan nilai sebesar 0,300. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar soal mampu membedakan kemampuan peserta didik secara efektif sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

### Uji Statistik Deskriptif

**Tabel 5.** Hasil Uji Statistik Deskriptif

	N Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean Statistic	Std. Error Std. Error	Std. Deviation Statistic
Pretest Kontrol	20	10	70	51.00	3.236	14.473
Posttest Kontrol	20	30	90	66.00	3.112	13.917
Pretest Eksperimen	20	30	90	56.50	3.719	16.631
Posttest Eksperimen	20	50	100	79.50	3.515	15.720

Berdasarkan Tabel diatas, terlihat bahwa rata-rata (mean) pada kedua kelompok mengalami peningkatan dari pretest ke posttest. Di kelas kontrol, rata-rata naik dari 51,00 menjadi 66,00. Sementara di kelas eksperimen, rata-rata mengalami kenaikan dari 56,50 menjadi 79,50. Kenaikan nilai di kelas eksperimen tampak lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Namun, uji awal, seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (Uji-T), harus dilakukan untuk menjamin bahwa data yang diperoleh memenuhi kriteria untuk analisis statistik.

### Uji Normalitas

Salah satu syarat penting sebelum melakukan uji statistik adalah memastikan bahwa data dari kedua sampel memiliki distribusi normal. Untuk mengetahui normalitas data, digunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, sedangkan jika nilai Sig. kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas secara lengkap telah disajikan pada lampiran. Adapun ringkasan hasil uji normalitas data pretest dan posttest pada kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6.** Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Unstandardized Residual
N	20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean .0000000
	Std. Deviation 12.84116771
Most Extreme Differences	Absolute .129
	Positive .129
	Negative -.129
Test Statistic	.129
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan hasil uji normalitas pada kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, data pada kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa data telah memenuhi salah satu asumsi dasar untuk melanjutkan analisis menggunakan uji statistik parametrik.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.89853665
Most Extreme Differences	Absolute	.137
	Positive	.137
	Negative	-.100
Test Statistic		.137
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Maka dapat disimpulkan  $0,200 > 0,05$  maka berdistribusi normal untuk kelas kontrol. Nilai signifikansi (sig) kelas eksperimental adalah 0,200, yang lebih tinggi dari 0,05, menurut temuan uji dari data yang ditunjukkan pada tabel di atas. Hal ini menunjukkan bahwa data kelompok eksperimental terdistribusi secara normal. Selain itu, data kelompok kontrol dapat dianggap normal karena nilai sig mereka adalah 0,200, yang juga lebih besar dari 0,05.

#### Uji Homogenitas

Setelah data dari kedua kelompok menunjukkan distribusi normal, perlu dilakukan uji homogenitas. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah variansi data dari kedua kelompok homogen atau sama. Data dianggap homogen jika nilai signifikansi memenuhi kondisi uji dan lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, data dianggap tidak homogen jika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Tabel berikut menampilkan hasil uji homogenitas:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.237	1	38	.273

Berdasarkan hasil uji homogenitas data pretest, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,273. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, variansi data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat keragaman data yang relatif sama, sehingga memenuhi salah satu syarat untuk melanjutkan analisis statistik parametrik.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.673	1	38	.417

Maka dapat disimpulkan  $0,417 > 0,05$  maka berdistribusi homogen untuk posttest. Hasil pre-test untuk kelompok eksperimen dan kontrol adalah 0,273, atau  $0,273 > 0,05$ , menurut temuan uji yang ditampilkan pada tabel di atas. Hal ini menunjukkan bahwa variasi data pre-test kedua kelompok adalah seragam. Selain itu, hasil post-test kedua kelompok adalah 0,417, yang menunjukkan bahwa  $0,417 > 0,05$ . Ini lebih lanjut menunjukkan bahwa temuan post-test kedua kelompok konsisten.

#### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *paired sample t-test* melalui bantuan program IBM SPSS versi 23 terhadap data posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Apabila nilai signifikansi (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan sehingga perlakuan

dinyatakan efektif. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan sehingga perlakuan dianggap tidak memberikan pengaruh yang berarti. Adapun hasil lengkap pengujian tersebut disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 10.** Hasil Analisis Dekriptif Data

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
kontrol	cls A	20	66,00	13,917
	cls 2	20	79,50	15,720

Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen adalah 79,50, sedangkan di kelas kontrol adalah 66,00. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media monopoli.

**Tabel 11.** Hasil Uji Hipotesis Paired Samples Test

Kelas	t	df	Sig. (2 tailed)	Mean Difference	Keterangan
Posttest A (Kontrol)	-17.004	38	0,007	-13,500	Ha diterima
Posttest B (Eksperimen)	-17.004	37,450	0,007	-13,500	Ha diterima

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,007. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *P value* 0,007 lebih kecil dari 0,05 ( $0,007 < 0,05$ ), sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN 0105 Sibuhuan.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media monopoli memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 0105 Sibuhuan. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi yang berada di bawah 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Temuan tersebut menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Penggunaan media monopoli mampu meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Selama proses penelitian, siswa yang mengikuti perlakuan menggunakan media monopoli menunjukkan kemajuan yang signifikan. Mereka menjadi lebih tertantang dan tertarik dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini membantu siswa belajar lebih tekun, lebih fokus, dan lebih memperhatikan materi. Mereka juga menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, menganalisis, mengajukan pertanyaan, dan mampu menjelaskan kembali pelajaran yang telah mereka pelajari. Bahkan masih teru ingin bermain sambil belajar menggunakan media monopoli Ketika sedang istirahat pembelajaran.

Dua kelompok siswa kelompok eksperimen dan kelompok control diberikan pretest di awal studi untuk mengetahui tingkat kemampuan awal mereka. Sementara kelompok kontrol belajar melalui kuliah dan sesi tanya jawab, kelompok eksperimen belajar melalui media Monopoly. Pada kelompok kontrol, guru menjelaskan materi keberagaman budaya, kemudian memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan. Sementara itu, pada kelompok eksperimen, pembelajaran diawali dengan sesi tanya jawab tentang pengetahuan siswa mengenai keberagaman budaya, kemudian guru mendemonstrasikan dan menjelaskan bagaimana penggunaan media Monopoly tersebut. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan bergantian tiap kelompok untuk bermain Monopoly, setiap siswa yang berhenti di kotak pertanyaan, maka siswa dan kelompoknya berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang sudah ada pada kartu pertanyaan, jika benar maka akan mendapat poin, begitu juga sebaliknya setiap siswa yang menadapat kartu materi maka setiap kelompok harus mencatat materi yang ada pada kartu materi.

Sampai permainan selesai dan pembelajaran selesai, kemudian guru memberikan pengutara dan refleksi di akhir pembelajaran. Pada pertemuan selanjutnya kedua kelompok kelas diberikan posttest untuk mengetahui perkembangan pengetahuan siswa setelah dilakukan perlakuan.

Media Monopoli ini menciptakan proses pembelajaran sekaligus menjadikan kegiatan belajar menjadi menyenangkan, hidup, dan antusias. Karena media ini sejalan dengan prinsip-prinsip teori konstruktivis Jean Piaget, media ini menginspirasi siswa untuk menjadi pembelajar yang terlibat dan bersemangat. Dengan menggunakan media Monopoly, siswa harus secara aktif melempar dadu, membaca petunjuk, berpartisipasi dalam percakapan kelompok, menjawab pertanyaan, dan membuat keputusan saat bermain game. Selain merangsang indra siswa dan memperkuat keterkaitan kognitif mereka dengan kurikulum ilmu sosial, praktik ini mendorong partisipasi aktif siswa.

Hasil dari penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya, seperti Lutfiah Fairuz Zahro et al. (2025), yang meneliti penggunaan media Monopoly, dan Ria Kurniasai (2022), yang meneliti dampak media pembelajaran permainan Monopoly pintar, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Monopoly memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini sangat terkait dengan sejumlah penelitian lain yang mendorong penggunaan sumber belajar interaktif seperti media Monopoly.

Secara keseluruhan, Penelitian ini menunjukkan bagaimana penggunaan materi pembelajaran Monopoly meningkatkan hasil belajar IPS siswa, terutama dalam topik keberagaman budaya. Sumber belajar yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, memaksimalkan pencapaian tujuan belajar. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini memberikan bukti lebih lanjut bahwa penggunaan sumber belajar inovatif dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 0105 Sibuhuan. Pada kelas kontrol, proses pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media monopoli dan hanya menggunakan metode konvensional. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest mengalami peningkatan dari 51,00 menjadi 66,00 pada posttest. Meskipun terdapat peningkatan hasil belajar, peningkatan tersebut tidak dipengaruhi oleh penggunaan media monopoli karena pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan menggunakan media tersebut. Sementara itu, pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai pretest sebesar 56,50 yang meningkat menjadi 79,50 pada posttest setelah diberikan perlakuan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli mampu membantu siswa lebih aktif dan memahami materi IPS dengan lebih baik. Selain itu, berdasarkan hasil uji independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,007 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 0105 Sibuhuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 0105 Sibuhuan" dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad Shallallahu alaihi wasallam. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan penelitian ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu melalui kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan

manfaat bagi pembaca dan dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.”

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Badres, S. A., Armiami, R., Hasibuan, N. W., & Wahdania, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Ipa Smp Pab 10 Medan Estate. *Jurnal Program Studi PGMI, 10*(September 2023), 610–620.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar Kompilasi Konsep* (M. Fadhli (ed.); 1st ed.). CV. Pusdikra MJ.
- Ardita, S., & Anas, N. (2022). *Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Budaya Bangsaku. 14*(02), 89–104.
- Dalimunthe, S. R., Lubis, R., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh Media Roda Putar Pelangi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas Iii Min 7 Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama, 2*(4), 60–71.
- Eka Yusnaldi, Nurhayani, R. L. (2024). Pengaruh Media Explosion Box Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Min 5 Labuhanbatu. *Jurnal Sains Student Research, 2*(3), 984–995. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.61722/jssr.v2i3.1861>
- Halimsyah, A. (2021). *Media Dan Sumber Belajar Di Mi / Sd*.
- Hamdan, M., Mardianto, & Salminawati. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAN Binjai. *Research and Development Journal Of Education, 11*(1), 672–681. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28932> Available
- Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Lensa Persada, 7*. <https://doi.org/http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas> PENGARUH
- Lestari, Y., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Monopoli Pintar Keragaman Budaya Sumatera Utara Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa. *Jurnal Kependidikan, 13*(001), 343–354.
- Nasution, N. F. H. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Pelajaran Ips Melalui Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Di Kelas Iv Sd Negeri 085119 Sibolga. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi, 1*(1), 1–13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/biolokus.v1i1.310>
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia, 6*(2), 250–261. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- Nunzairina, Mohd. Norma Sampoerno, Muhd. Hayyanul Damanik, W. I. (2021). Integration Of Religious Values In Learning At Mi Bustanul Ulum Batu City. In *Al-Madrasah* (Vol. 8, Issue 1). <https://doi.org/10.35931/am.v6i1.669>
- Nurhayani, & Salistina, D. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV Gerbang Media Aksara.
- Purba, A. R. A., Nurdiana, S., & Wandini, R. R. (2024). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Dua Angka Siswa Kelas Ii Madrasah Ibtidiyah. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat, 4*, 1–24.
- Rahayu, I., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Permainan Monopoli Materi Tanaman Dikotil Dan Monokotil Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 9*(9), 1–11.
- Rambe, R. N. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah, 25*(1).
- Rohani, A., Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). Pengaruh metode joyfull learning terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial peserta didik kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial, 5*, 208–215.
- Susanti, Maulida Dwi, Ridwan, I. R., & Susilawati. (2022). Penerapan Media Monopoli Dalam Pembelajaran IPS Di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

1. *Jurnal Persada*, *V*(1), 9–15.

Yusnaldi, E. (2019). *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Perdana Publishing.

Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Journal PEMA*, *5*(1), 80–89.

Zahro, L. F., Alfiansyah, I., Subayani, N. W. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia monopoli mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena peserta didik. *Journal Innovation in Education*, *3*. <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3242>