Setiap manusia memiliki tujuan hidup dalam kehidupannya. Untuk mencapai tujuan hidup manusia melakukan berbagai usaha yang mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki yakni melalui pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu penentu dalam kemajuan bangsa. Berdasarkan permendikbud No. 22 pembelajaran menyenangkan, menantang, memotivsi, interaktif, inspiratif memberikan ruang bagi prakarsa untuk membangun kreativitas yang sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini sesuai dengan UU No 20. Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 yang menjelaskan : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untukk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual-keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD SWASTA GKPS NO 1**

 **PEMATANGSIANTAR**

Nova E Sidabalok1; Jernita M Sijabat2; Irawati Munthe3; Nissi N Pakpahan4

Universitas Efarina

Jln. Pdt. J Wismar Saragih no. 72/74, Kel. Bane, Kec. Siantar Utara

E-mail : erawatinova@yahoo.co.id (Koresponding)

**Abstract**: This research aims to determine whether there is an influence of the Monopoly game media on the science learning outcomes of fourth-grade students at GKPS No. 1 Private Elementary School in Pematangsiantar. Sampling was conducted using the purposive sampling technique. The sample in this study consists of 16 students.From the results of the validity test, 20 questions were found to be valid and 5 questions were found to be invalid. In the reliability test, the Cronbach Alpha value was > 0.70, specifically 0.889 > 0.70, indicating that the questions are reliable. Based on the difficulty level test, it can be concluded that the questions are classified as medium difficulty. The method used in this research is the quantitative method, and the design used in this research is the Pre-experimental Design. The chosen design form is the One Group Pretest-Posttest. The subjects in this research are 16 students from the fourth grade of SD Swasta GKPS No 1 Pematangsiantar. The data from this research shows that the influence of the Monopoly game media on science learning outcomes has a pretest average score of 57.5, while the posttest average score is 82.1, indicating an impact on the science learning outcomes of fourth-grade students. The final results of this study are considered successful because in the t-test, t using the Microsoft Word 2010 tool then calculated = 4,046 and t\_table = 1,761, with t\_calculated > t\_table = 4, 046 > 1,761, thus Ho is rejected and Ha is accepted. With this explanation, it can be concluded that there is an influence of the Monopoly game media on the science learning outcomes of the 4th-grade students at GKPS No. 1 Private Elementary School in Pematangsiantar

**Keywords:** *Monopoly Game Media, Learning Outcomes*

 Tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal apabila peran seorang guru dapat menyajikan pembelajaran secara kreatif dan variatif bagi siswa. Proses pembelajaran hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagi interaksi dan pengalaman belajar. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang seluruh proses yang melibatkan guru sebagai tenaga pengajar yang dilakukan di berbagai lingkungan, salah satunya adalah disekolah. Untuk mencapai tujuan pendidikan guru dituntut mempunyai kompotensi untuk menjadi guru yang professional. Adapun hal yang bisa dilakukan untuk menjadi guru professional meliputi melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi, mengikuti pelatihan yang mendukung kualitas pembelajaran, melakukan evaluasi dan aktif mengikuti kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG).

Dengan demikian guru mampu melaksanakan pembelajarn aktif dan interaktif yang ditandai dengan adanya timbal balik siswa secara fisik, mental dan emosionalnya. Pendidikan di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan, karena dapat merangsang untuk melakukan pengamatan terhadap apa saja yang ada di alam sekitar secara ilmiah, logis dan terencana. Mata pelajaran IPA juga sangat menyenangkan karena mempelajari tentang kehidupan sehari-hari dan juga bagian dari mahluk hidup yang ada di sekeliling kita. Selain itu IPA juga dapat memberikan siswa kesempatan untuk berpikir kritis dan objektif.

Keberhasilan pembelajaran di sekolah dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran dan guru sebagai fasilitator. Guru sebagai fasilitator harus mampu merangkai keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik agar dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri peserta didik tersebut melalui pembelajaran di sekolah. Fokus pengajaran IPA di SD hendaknya diajukan untuk memupuk minat dan pengembangan siswa yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

IPA sangat penting diajarkan di Sekolah Dasar. Usman Samatowa (2011) (dalam Lestari, F. dkk ) menyebutkan “beberapa alasan IPA sangat penting diajarkan di SD yaitu: 1) Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa karena IPA merupakan dasar dari teknologi yang menentukan kemajuan pembangunan suatu bangsa”. Suatu teknologi tidak akan berkembang pesat jika tidak didasari pengetahuan dasar yang memadai. Sedangkan pengetahuan dasar teknologi adalah IPA, 2) Bila diajarkan dengan cara yang tepat, IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan anak kesempatan berpikir kritis dan objektif, 3) Bila diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak pembelajaran IPA tidak hanya hafalan belaka, IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik diduga terjadi karena disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang variatif sehingga peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Guru hanya cenderung menjelaskan dan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penyebab lain yang diduga yaitu pemilihan media pembelajaran yang belum maksimal, yaitu pembelajaran yang masih cenderung duduk diam dibangku dan mendengarkan guru menjelaskan materi sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih media yang sesuai dengan peserta didik dan keadaan kelas sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka untuk mengatasinya diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menarik dan tidak membosankan bagi siswa untuk mempelajari pembelajaran IPA khusus nya Subtema Sumber Energi. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya serap pengetahuan dan keterampilan berpikir serta meningkatkan kepercaya dirian siswa secara aktif serta membangkitkan semangat siswa dalam menerima pelajaran ialah media pembelajaran Permainan Monopoli.

Media Monopoli adalah alat permainan yang edukatif yang bentuknya berpapan seperti papan catur yang dapat dilipat dan terdapat kartu soal, kartu hak milik, peluang sebagai komponen permainan monopoli. Dalam media Monopoli terdapat kartu soal yang berisikan kumpulan soal yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran. Kartu soal tersebut dapat digunakan siswa sebagai tantangan untuk menjawab soal dari materi pembelajaran IPA yang dituju. Hal tersebut secara tidak langsung mendidik siswa untuk jujur dan kompetitif dalam bermain serta dapat melatih daya ingat siswa terhadap sajian materi yang telah disampaikan. Permainan monopoli ini sangat membantu guru untuk mengajarkan keterampilan sosial kepada peserta didik. Karena dalam penerapannya, media ini memberikan gambaran kepada siswa agar mereka memiliki keterampilan sosial khususnya dalam mengemukakan pendapat ataupun jawaban mereka di depan kelas. Dengan demikian peserta didik dapat saling berbagi pengetahuan serta pandangan kepada sesama temannya, sehingga hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Selain itu media permainan monopoli dipilih karena dengan media permainan ini dapat melatih daya ingat siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, berimajinasi, serta berpikir secara bebas tanpa ada rasa takut salah.

Menurut Fitriyawani dalam Suciati (2015) “penggunaan monopoli layak sebagai media pembelajaran karena merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran”.

Media Monopoli yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi media yang dapat menciptakan aktivitas baru dan dapat melatih daya ingat siswa. Media ini sangat cocok bila digunakan sebagai media pembelajaran double fungsion selain digunakan sebagai media untuk memicu keaktifan siswa dalam belajar juga dapat digunakan sebagai media refleksi atau evaluasi pembelajaran menjelang penilaian tengah semester atau penilaian akhir semester. Permainan Monopoli IPA ini memberikan pemahaman kembali kepada siswa menggunakan fungsi pengulangan. Media pembelajaran monopoli ini mengambil konsep materi sesuai dengan pembelajaran IPA, yang dimana media monopoli pelajaran IPA ini terinspirasi dari permainan monpoli biasa yang diminati oleh anak-anak pada umumnya. Media permainan ini mengacu pada karakteristik siswa Sekolah Dasar yang suka bermain yaitu dengan prinsip “bermain sambil belajar”.

Hal tersebut dapat didukung pennelitian Yela Purnama Sari, dkk. (2019) mengemukakan bahwa penelitian yang dilakukan dengan Matching Only Pretest-Postest Contol Group Design, media monopoli memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS kelas IV. Dengan menggunakan media permainan monopoli memiliki kelebihan yakni dapat membuat siswa lebih aktif, meningkatkan daya tarik siswa, membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa. Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar Siswa Kelas IV Sd Swasta GKPS No 1 Pematang Siantar. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Swasta GKPS No 1 Pematang Siantar”.

**METODE**

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian berupa data-data dan angka. Jenis Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen, yaitu Jenis Pre-Experimental. Rancangan one grup pretest and posttest design ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembanding. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Swasta GKPS No 1 Pematang siantar kelas IV tahun ajaran 2024/2025 yang terletak di jalan sisingamangaraja, sigulang gulang, kec. Siantar utara . Sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Swasta GKPS No 1 Pematang Siantar. Jumlah keseluruhan siswa kelas IV yaitu 16 siswa, yang dimana terdiri dari siswa laki-laki berjumlah 11 orang dan siswa perempuan berjumlah 5 orang siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam menilai hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Swasta GKPS No 1 Pematang Siantar adalah dengan tes. Soal yang diberikan dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, daya pembeda soal. Analisis data dengan uji normalitas menggunakan uji Chi Kuadrat dengan kriteria pengujian signifikan> α (0,05) maka data terdistribusi normal. Homogen data menggunakan *Uji Levene Statistic* pada taraf signifikan 0,05. Uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan taraf signifikan α = 0,05.

**HASIL**

 Data hasil pretest dan posttes maka dapat disimpulkan nilai tertinggi *Pre-tes* yaitu 80 dan nilai terendah yaitu 40 serta rata-rata nilai yaitu sebesar 57,5. Nilai tertinggi *Pos-tes* yaitu 95 dan nilai terendah yaitu 75 serta rata-rata nilai yaitu sebesar 85. Uji prasyarat yang dilakukan penelititi diantaranya uji normalitas dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2010*. Dengan signifikansi One Sampel Kolmogorov Smirnov. Jika nilai signifikansi (sig) untuk semua data > 0,05 maka data yang diperoleh berdistribusi normal, dan sebaliknya jika nilai signifikansi < 0,05 maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* berbantuan *Microsoft Excel 2010* diketahui nilai signifikansi 0,184 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Uji homogen dengan *levene* diperoleh nilai signifikansi 3,33 . Berdasarkan dengan kriteria yang sudah ditentukan bahwa apabila nilai sig > 0,05 maka data dikatakan memiliki variasi yang homogen. Dari uji ANOVA dengan F hitung 16,370 dan tingkat signifikansi Probabilitas 0,001 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli dapat dipakai untuk memprediksi hasil belajar IPA siswa kelas IV. Dari uji R square ditemukan nilai R square sebesar 0,557 (55,7%) menunjukkan bahwa variabel independen (media permainan monopoli) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (hasil belajar IPA siswa) sebesar 55,7%. Sedangkan 44,3% dipengaruhi oleh variabel lainnya. Uji hipotesis dengan menggunakan uji t hitung sebesar 4,046 dengan taraf signifikan lebih kecil dari 0,005 yaitu1,761 dan thitung > ttabel (4,046>1,761) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media permainan monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Swasta GKPS No 1 Pematangsiantar.

**PEMBAHASAN**

Menurut Wibawa dalam Musinah (2020:25) mengatakan “media pembelajaran adalah alat penyalur pesan pembelajaran yang dapat menumbuhkan imajinasi seseorang, perbuatan dan mendorong siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu pencapaian proses belajar”. Dalam kegiatan belajar mengajar sering pula pemakaian kata media Menurut Wibawa dalam Musinah (2020:25) mengatakan “media pembelajaran adalah alat penyalur pesan pembelajaran yang dapat menumbuhkan imajinasi seseorang, perbuatan dan mendorong siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu pencapaian proses belajar”.

Dalam kegiatan belajar mengajar sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran, komunikasi pandang dengar pendidikan alat peraga pandang, teknologi pendidikan, alat peraga dan media penjelasan. Media pembelajaran diharapkan dpaat menimbulkan kegiatan belajar mengjar yang menarik dan langsung melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif sehingga dapat membuat pembelajaran berjalan tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial. Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan dalam proses belajar mengajar sehingga keberadaannya begitu penting.

 Berdasarkan penjelasan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa adanya pengaruh media permainan monopoli terhadap hasil belajar IPA. Dimana di peroleh hasil dari pengujian hipotesis didapat nilai t hitung sebesar 4,046 dan t tabel sebesar 1,761 yang artinya terdapat pengaruh media permainan monopoli terhadap hasil belajar IPA. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Juwita Retna Gumilang, dkk (2019) yang dimana hasil belajar siswa dengan selisih rata-rata nilai pretest dan posttest menunjukan ada peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 34.75 sedangkan kelas control 18.55. Hasil penghitungan uji-t menyatakan bahwa hasil $t\_{hitung}$>$t\_{tabel}$ yaitu 4.091 > 2.021 dan nilai Sig.(2-tailed) < 0.05 yaitu 0.000 < 0.05. Sehingga dari perolehan pengujian tersebut ditarik keputusan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang. Menurut Nurhasaudin,dkk. (2022) “Tujuan Pembelajaran dengan menggunakan Media Permainan Monopoli adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti”.

**SIMPULAN**

 Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh peneliti yaitu adanya pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi “sumber energi dan penggunannya” menggunakan media permainan monopoli di SD Swasta GKPS No 1 Pematang siantar*.* Hasil *pretest* siswa sebelum diberi perlakuan diperoleh nilai rata-rata yaitu 57,5 yang tergolong dalam kategori rendah. Namun setelah diberikan perlakuan hasil belajar siswa meningkat, hal ini dapat di lihat dari rata-rata nilai *posttest* yaitu 85. Dilihat dari hasil persamaan Uji regresi linear yaitu Dari uji ANOVA dengan F hitung 16,370 dan tingkat signifikansi Probabilitas 0,001 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli dapat dipakai untuk memprediksi hasil belajar IPA siswa kelas IV. Dari uji R square ditemukan nilai R square sebesar 0,557 (55,7%) menunjukkan bahwa variabel independen (media permainan monopoli) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (hasil belajar IPA siswa) sebesar 55,7%. Sedangkan 44,3% dipengaruhi oleh variabel lainnya. Kemudian diperoleh hasil uji-t yang mana menunjukkan bahwa $t\_{hitung}$ > $t\_{tabel}$ yaitu (4,046 > 1,761), artinya t hitung lebih besar Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Permainan Monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Swasta GKPS No 1 Pematangsiantar.

**DAFTAR RUJUKAN**

Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.

Gumilang, Juwita. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sd Negeri 1 Gondang." EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA) 1.2 (2019).

Gusmania, Agustyaningrum. (2018-146). Pendampingan Bimbingan Belajar Matematika Berbantuan Buku Saku Melalui Media Permainan Monopoli Untuk Menanamkan Minat Belajarsiswa Dalam Berhitung. Jurnal pendidikan Sekolah Dasar. Vol. 2, No. 2 Desember 2018.

KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan). di akses pada 10 Desember. (2020). https://kbbi.web.id/didik

Lestari, F. T, Agnes, M. dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Katolik Stella Maris Girian. Jurnal Pendidikan Dasar. 3(2).

Mahirdo, A. dkk. (2022). Survei Tingkat Keberhasilan Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Mind Mapping Materi Lari Estafet Kelas XI SMAN 1 Rengasdengklok. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8 (15), 32-37.

Musinah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. Jurnal Elsa, 18, 24±32.

Nurhasanudin, M. Rifki, and E. F. Syah. "Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang." Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK) 4.3 (2022): 1230- 1239.

Sari, Purnama, Y., & Lusa, H. (2019). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 2(3), 229–236.

Suciati, Sri, Ika Septiana, and Mei Fita Asri Untari. "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." Mimbar Sekolah Dasar 2.2 (2015): 175-188.