

Volume 6 Nomor 2 November 2021

e-ISSN 2541-0938  
p-ISSN 2657-1528

# JURKAMI

Jurnal Pendidikan Ekonomi

JURKAMI

VOLUME  
6

NOMOR  
2

SINTANG  
NOVEMBER  
2021

e-ISSN  
2541-0938  
p-ISSN  
2657-1528



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU DI SMPN 3 SATU ATAP BOYAN TANJUNG**

**Dessy Triana Relita<sup>✉</sup>, Karnia<sup>2</sup>**

STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia

<sup>✉</sup>Corresponding Author: dssytriana.relita@gmail.com

Author Email: karniaekonomia12@gmail.com

**Article History :**

Received: September 2021

Accepted: October 2021

Published: November 2021

**Keywords:**

Monopoly Game Learning

Media,

Student Learning Outcomes

**Abstract:** *The problem in this research is that the students' activity in the class is still lacking and there are students who have low learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effect of using monopoly game learning media on Integrated Social Studies learning outcomes. This research method uses quantitative research with a quasi-experimental approach and the form of research uses experimental research. The sample in this study consisted of 20 students in class VII A as the experimental class and class VII B with 20 students as the control class. Techniques and data collection tools using observation sheets, test questions and documentation. The results of this study indicate that there is an effect of using monopoly game learning media on the learning outcomes of Integrated Social Studies for seventh grade students at SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung. The results of the pretest and posttest calculations in the experimental class, the value of sig (2-tailed) = 0.000 is smaller than 0.05, it means that H<sub>0</sub> is rejected. H<sub>a</sub> is accepted. Pretest and posttest in the control class, the value of sig (2-tailed) = 0.000 is smaller than 0.05, it means that H<sub>0</sub> is rejected. H<sub>a</sub> is accepted at a significance level of 5%.*

**Sejarah Artikel**

Diterima: September 2021

Direvisi: Oktober 2021

Diterbitkan: November 2021

**Kata kunci:**

Media Pembelajaran

Permainan Monopoli,

Hasil Belajar

**Abstrak:** Permasalahan dalam penelitian ini yaitu keaktifan siswa di kelas masih kurang dan terdapat siswa yang masih rendah hasil belajarnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar IPS Terpadu. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment* dan bentuk penelitiannya menggunakan penelitian eksperimen. Sampel dalam penelitian ini terdiri adalah kelas VII A yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi, soal tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII di SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung. Hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, nilai *sig* (2-tailed) = 0.000 lebih kecil dari 0.05, itu berarti H<sub>0</sub> ditolak. *Pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol, nilai *sig* (2-tailed) = 0.000 lebih kecil dari 0.05, itu berarti H<sub>0</sub> ditolak pada tingkat *signifikansi* 5%.

How to Cite: Dessy, T.R., Karnia (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung*. JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi, 6(1). DOI : 10.31932/jpe.v6i2.1449



## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah seni mengajar, karena dengan mengajarkan ilmu, keterampilan dan pengalaman tertentu, orang akan melakukan perbuatan kreatif. Proses pembelajaran yaitu suatu kegiatan atau interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Dan tujuan dari pembelajaran itu adalah untuk mendapatkan ilmu atau pun pelajaran yang berguna bagi seseorang. Peran guru dalam pembelajaran yaitu sebagai fasilitator, yaitu untuk memfasilitasi semua kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran yang terjadi adalah *student centered*.

Sekolah adalah lingkungan tempat siswa memperoleh pendidikan dan pengajaran secara formal. Dari lingkungan sekolah akan tumbuh berkembang secara formal. Dari lingkungan sekolah anak akan tumbuh sesuai dengan apa yang diperoleh. Salah satu permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru turut memiliki andil menurunnya pemahaman belajar siswa. Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya memperbaiki sistem dan strukturnya. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman demi melancarkan jalan menjupencapaian tujuan penyelenggaraan sebuah pendidikan. Upaya-upaya tersebut dapat tercermin dari berubahnya kebijakan-kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti pergantian kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum KTSP. Kurikulum ini berisi berbagai organisasi pembelajaran yang menggunakan model tematik integratif. Pergantian kurikulum 2013 merupakan

bentuk pembaharuan sistem dalam lembaga pendidikan demi optimalisasi pembelajaran.

Menurut Slameto (2013) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Sedangkan menurut Hamalik (Winarso, 2015) menjelaskan bahwa belajardapat diartikan sebagai perubahan tingkah-laku yang terjadi melalui pengalaman. Segala perubahan tingkah laku baik yang berbentuk kognitif, efektif, maupun psikomotor dan terjadi karena proses pengalaman dapat dikategorikan sebagai perilaku belajar. Perubahan-perubahan perilaku yang terjadi karena insting atau karena kematangan serta pengaruh hal-hal yang bersifat kimiawi tidak termasuk belajar.

Paradigma pendidikan modern menjadi konsep Kurikulum 2013 yang menganggap siswa sebagai pusat belajar (*student centered*). Kurikulum ini menekankan pada pengalaman belajar siswa yang bermakna dengan menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dengan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar. Ketersediaan sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 sangat penting. Adanya sumber belajar seperti media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan kurikulum 2013 di sekolah-sekolah tidak berjalan lancar.

Terdapat kendala dalam pelaksanaan kurikulum ini seperti keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Kondisi tersebut juga dialami SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung. Berdasarkan



praobservasi dan wawancara singkat dengan Guru IPS Terpadu, yang dilaksanakan peneliti di SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung, didapat keterangan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik pada kelas VII masih rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah, rendahnya hasil belajar peserta didik ditunjukkan dari hasil Ujian Tengah Semester Ganjil yang telah dilaksanakan pada semester ganjil Tahun 2019/2020. Keterbatasan media yang digunakan guru dalam mengajar menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013 adalah modul tematik yang diperoleh dari pemerintah. Modul tematik berisi berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan tema. Sedangkan dalam pembelajaran, guru masih terpusat atau mengacu pada modul tematik saja. Kelemahan dari modul tematik adalah materi yang dijelaskan atau dipaparkan kurang luas. Hal ini diperlukan media pembelajaran yang bervariasi sebagai perantara untuk menyampaikan materi supaya dapat memperkaya ilmu pengetahuan siswa. Selain itu masalah dalam pembelajaran IPS Terpadu yang ditemui adalah interaksi belajar siswa yang bersifat satu arah yang mengakibatkan kreativitas belajar siswa menjadi menurun. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang diterapkan cenderung monoton tanpa adanya inovasi penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS Terpadu, dikarenakan keterbatasan media pembelajaran sehingga guru kurang terampil menggunakan media dalam melakukan pendekatan terhadap siswa. Akibatnya siswa hanya diberikan hafalan

yang membuat mereka jenuh dan tidak tertarik pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (dalam Arsyad, 2014). Menurut Asyhar (dalam Budi, 2015) menyatakan bahwa media dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Selain sebagai penyalur pesan, media juga dapat merangsang minat siswa dalam proses belajar seperti yang dikemukakan oleh Sadiman (dalam Rohani & Karo-Karo, 2018) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran karena karakteristik anak-anak yang suka bermain. Media permainan monopoli yang digunakan penulis, mengarahkan kegiatan bermain menjadi kegiatan yang positif. Dengan menggunakan alat permainan edukasi ini siswa tidak kehilangan hakikatnya sebagai anak-anak untuk bermain tetapi tidak juga meninggalkan kewajibannya untuk belajar. Selain itu pada masa pandemi (Covid-19) yang terjadi pada saat ini, pembelajaran dilakukan dari rumah atau di kenal dengan istilah BDR (Belajar dari Rumah) secara daring dan luring, sehingga membuat siswa terbiasa hanya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tanpa adanya pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran tatap muka



hanya dilakukan dua kali dalam seminggu dengan mengikuti protokol kesehatan yang dianjurkan oleh pemerintah seperti menggunakan masker, jaga jarak, sering cuci tangan dan lain-lain. Situasi seperti ini, membuat siswa semakin jenuh dengan tugas-tugas yang diberikan.

Menurut Deviana & Prihatnani (2018) menyatakan bahwa terdapat beberapa media permainan yang telah digunakan untuk proses latihan soal salah satunya yaitu monopoli. Permainan monopoli merupakan papan permainan yang di dalamnya terdapat petak dan setiap pemain bisa membeli lahan pada petak tersebut sesuai dengan harga yang tertera, yang meliputi properti berupa aset bangunan dan tanah. Peserta didik juga dapat memahami cara mengelola uang lewat konsep untuk rugi serta mengajarkan konsep tentang kejujuran dan mengetahui aturan dan dapat melaksanakannya dalam permainan. Secara umum, monopoli adalah salah satu permainan papan yang terkenal di dunia dan familiar dengan anak-anak. Monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan permainan berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan. Menurut Nurhikmah (2016) menyatakan bahwa tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Permainan ini mengacu pada penguasaan harta. Pemain yang memiliki tanah, rumah dan hotel adalah pemenangnya.

Keberadaan media monopoli tersebut menginspirasi peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan media monopoli yang mengadaptasi hal-hal positif dalam permainan papan monopoli sebelumnya

dan menambahkan aspek-aspek lain sebagai ciri khas. Media permainan monopoli yang peneliti gunakan yaitu memilih materi IPS terpadu kurikulum 2013 tema 1: Manusia, Tempat dan Lingkungan dengan sub tema 5: Kondisi Alam Indonesia. Hal ini dikarenakan materi keragaman sosial budaya dialami setiap manusia dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, materi keragaman sosial budaya merupakan salah satu materi yang luas cangkupannya dan sulit dikuasai oleh siswa. Monopoli yang digunakan pada penelitian ini tetap mempertahankan unsur nasionalisme. Unsur nasionalisme diwujudkan pada penguatan pendidikan karakter yang terdiri dari religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas serta ditambahkan untuk kasus positif dan negatif dalam kehidupan sehari-hari. Monopoli ini menggunakan nilai rupiah yang berada di Indonesia. Desain monopoli ini juga menggunakan gambar rumah-rumah adat yang ada di Indonesia.

Diperlukan suatu cara baru berupa metode atau media pembelajaran dalam bentuk alat bantu untuk memudahkan siswa memahami materi yang di pelajari dan mengembangkan tingkat berpikir siswa. Salah satunya dengan menggunakan media berbentuk permainan.

Dari uraian diatas, tujuan umum dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung tahun pelajaran 2020/2021.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian yaitu



metode *quasi experiment*. Menurut Sugiyono (2016) menyatakan bahwa penelitian *quasi experiment* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Bentuk desain *quasi experiment* yang digunakan adalah menggunakan desain *non equivalent control group design*, yaitu dengan melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara *random* (acak).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung yang terdiri dari dua kelas yaitu VII-A dan kelas VII-B berjumlah 40 siswa. Menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Selanjutnya, menurut Winarno (2013) menyatakan sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi pusat perhatian penelitian kita, dalam ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *teknik sampling purposive* atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas VIIA. Pertimbangan diambilnya kelas VIIA menjadi sampel karena lebih banyak peserta didik yang belum tuntas dibandingkan dengan kelas VIIB, maka kelas eksperimen adalah kelas VIIA dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas VIIB.

Menurut Sugiyono (2016: 60) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran permainan monopoli dilambangkan dengan (X), sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa, dilambangkan dengan (Y).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi Langsung, pengukuran dan studi dokumenter. Sedangkan alat pengumpul data yang digunakan yaitu lembar observasi, soal tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu yang pertama analisis instrumen, analisis instrumen pada penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan butir soal yang digunakan. Uji kelayakan butir soal meliputi uji validasi dan uji reliabilitas. Uji validitas data digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu data dalam instrumen penelitian. Instrumen yang valid berarti alat yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016:173). Uji validitas data dalam penelitian ini adalah menggunakan *Person Product Moment*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(XY) - (X)(Y)}{\sqrt{[(NX^2 - (X)^2)(NY^2 - (Y)^2)']}}$$

Perhitungan uji validitas butir soal menggunakan program SPSS 17. Menurut Djameludin (dalam Effendi & Tukiran, 2012) menyatakan bahwa harga  $r_{xy}$  yang diperoleh dari perhitungan dikonsultasikan dengan harga  $r$  pada tabel product momen



dengan  $\alpha = 5\%$ . Soal dikatakan valid apabila harga  $r_{xy} >$  harga  $r$  tabel, maka item soal test dianggap valid. Uji coba soal tes dalam penelitian ini dilakukan di kelas IX SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung dengan jumlah 20 orang siswa. Berdasarkan pengujian validitas, soal yang digunakan harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dinyatakan Valid. Begitu juga soal-soal seterusnya. Perhitungan uji reliabilitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 17. Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas butir soal menggunakan aplikasi SPSS 17. Nilai Cronbach's Alpha yaitu  $0.946 > 0.444$  sehingga bisa dikatakan bahwa reliabilitas butir soal-soal tersebut sangat tinggi.

Teknik analisis data yang kedua yaitu analisis observasi. Hasil observasi dianalisis menggunakan rumus persentase. Observasi dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk skala *Guttman* dengan menggunakan *cheklist* pada kriteria penskoran. Teknik analisis data yang ketiga yaitu analisis hasil tes. Setelah data hasil penelitian terhadap peningkatan hasil belajar siswa terkumpul, maka selanjutnya dilakukan pengolahan data hasil observasi dengan menggunakan proses memberikan skor kepada setiap lembar jawaban siswa dengan menghitung jumlah jawaban yang benar, menentukan nilai, menghitung nilai rata-rata dan menentukan uji prasyarat.

Uji prasyarat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas. Dan teknik analisis data yang terakhir yaitu uji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini, menggunakan aplikasi SPSS 17, dengan dua alternatif metode, yaitu uji *statistik parametrik* dan uji *statistik nonparametrik*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas berbeda yaitu kelas pembelajaran dengan konvensional tanpa media permainan monopoli dianggap sebagai kelas kontrol dan kelas dengan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dianggap sebagai kelas eksperimen. Perlakuan yang berbeda terhadap kedua kelas tersebut bertujuan untuk melihat adanya perbedaan yang mungkin muncul pada keaktifan siswa yang terjadi dimasing-masing kelas. Pengontrol dari kedua kelas tersebut adalah materi yang sama yaitu materi kondisi alam Indonesia, guru yang mengajar adalah guru yang sama dan waktu pembelajaran yang sama.

Aktivitas belajar siswa yang terjadi di kelas kontrol tersebut, terlihat siswa sebagian besar merasa kurang tertarik dengan pembelajaran dengan metode konvensional seperti biasanya. Karena lebih cenderung siswa hanya mendengarkan dan berpatok pada apa yang ada di buku pendamping. Aktivitas belajar siswa yang kurang aktif, terlihat dari hasil skor penelitian, skor aktivitas belajar siswa tertinggi yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 80 dan nilai terendahnya adalah 45 dengan nilai rata-rata *pretest* yaitu sebesar 40,75 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 65,25. Sedangkan aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen sebagian besar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan permainan monopoli nampak ikut serta dan antusias dalam proses pembelajaran. Terlihat dari hasil skor penelitian, skor aktivitas belajar siswa tertinggi yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 95 dan nilai terendahnya adalah 55 dengan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu sebesar 39,75 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 77,75.



Pada penelitian ini uji normalitas data menggunakan uji *residual* dengan bantuan SPSS 17. Berdasarkan uji normalitas nilai *Pretest* pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol nilai *Asymp Sig (2-tailed)* = 0,678 > 0,05, maka Nilai *Pretest* pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol berdistribusi Normal. Nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas Eksperimen, nilai *Asymp Sig (2-tailed)* = 0,844 > 0,05, maka nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas Kontrol, nilai *Asymp Sig (2-tailed)* = 0,964 > 0,05, maka nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol berdistribusi normal. Nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai *Asymp Sig (2-tailed)* = 0,513 > 0,05, maka nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Kemudian dalam perhitungan uji homogenitas *pretest* dikelas eksperimen dan kontrol, *posttest* dikelas eksperimen dan kontrol, Peneliti menggunakan uji *Levene* dalam aplikasi SPSS 17. Berdasarkan Hasil pengujian homogenitas

Tabel 1. Uji t Pengukuran Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		<i>Independent Samples Test</i>						
		<i>t-test for Equality of Means</i>					<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
		<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil <i>Pretest</i>	<i>Equal variances assumed</i>	-0.311	38	0.758	-1.000	3.219	-7.516	5.516
	<i>Equal variances not assumed</i>	-0.311	37.109	0.758	-1.000	3.219	-7.522	5.522

(Sumber: Pengolahan Data, 2020)

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* = 0.758 lebih

nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, Nilai *Sig* = 0,276 > 0,05, maka nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas Eksperimen, Nilai *Sig* = 0,979 > 0,05, maka nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah homogen. Nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol, Nilai *Sig* = 0,165 > 0,05, maka nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol adalah homogen. Nilai *Posttest* pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol, Nilai *Sig* = 0,768 > 0,05, maka nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Metode pengujian hipotesis yang digunakan pada penelitian menggunakan uji statistik parametrik dengan menggunakan teknik *paired sample t-test/a two-tailed test*. Hipotesis pada hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (*Pretest*), Peneliti membuat rekapitulasi outputnya yang dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

besar dari 0.05, itu berarti  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak pada tingkat *signifikansi* 5%. Maka



dapat disimpulkan tidak terdapat siswa antara kelas eksperimen dan kelas perbedaan yang signifikan hasil belajar kontrol pada pengukuran awal (*pretest*).

Tabel 2. Uji t *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		<i>Independent Samples Test</i>						
		<i>t-test for Equality of Means</i>						
							<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
		<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil <i>Pretest</i>	<i>Equal variances assumed</i>	3.482	38	0.001	12.500	3.590	5.232	19.768
	<i>Equal variances not assumed</i>	3.482	37.996	0.001	12.500	3.590	5.232	19.768

(Sumber: Pengolahan Data, 2020)

Berdasarkan hasil pengujian *Sig. (2-tailed)* = 0.001 lebih kecil dari 0.05, itu berarti  $H_0$  ditolak pada tingkat *signifikansi* 5%. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (*posttest*).

Adapun pengujian hipotesis pada hasil belajar siswa kelas eksperimen pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*), dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Uji t *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen

		<i>Independent Samples Test</i>						
		<i>t-test for Equality of Means</i>						
							<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
		<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil <i>Pretest</i>	<i>Equal variances assumed</i>	-10.751	38	0.000	-38.000	3.535	-45.155	-30.845
	<i>Equal variances not assumed</i>	-10.751	37.933	0.000	-38.000	3.535	-45.156	-30.844

(Sumber: Pengolahan Data, 2020)

Berdasarkan Hasil Uji t diperoleh *Sig. (2-tailed)* = 0.000 lebih kecil dari 0.05, itu berarti  $H_0$  ditolak pada tingkat

*signifikansi* 5%. Maka terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen pada pengukuran awal



(*pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*). Adapun pengujian hipotesis pada hasil belajar siswa kelas kelas kontrol pada

pengukuran awal (*Pretest*) dan pengukuran akhir (*Posttest*), dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Uji t *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol

		<i>t-test for Equality of Means</i>					<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
		<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil	<i>Equal variances assumed</i>	-7.470	38	0.000	-24.500	3.280	-31.139	-17.861
<i>Pretest</i>	<i>Equal variances not assumed</i>	-7.470	36.730	0.000	-24.500	3.280	-31.147	-17.853

(Sumber: Pengolahan Data, 2020)

Pengambilan keputusan dari hasil perhitungan yaitu lihat pada tabel diatas, kolom **Sig. (2-tailed) = 0.000** lebih kecil dari **0.05**, itu berarti  $H_0$  ditolak pada tingkat *signifikansi* 5%. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas kontrol pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*)

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan secara umum bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII di SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung. Proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli di kelas VII SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung tahun pelajaran 2020/2021 berjalan dengan sangat baik, hasil analisis observasi siswa dengan

persentase rata-rata sebesar 84,26%; Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (*pretest*) di kelas VII SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung tahun pelajaran 2020/2021; Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (*posttest*) di kelas VII SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung tahun pelajaran 2020/2021; Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas VII SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung tahun pelajaran 2020/2021; Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas VII SMPN 3 Satu Atap Boyan Tanjung tahun pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:



Siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran agar dapat memperoleh manfaat berupa pengetahuan dan pemahaman lebih meningkat. Selain itu, proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, siswa diharapkan memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung; Media permainan monopoli dapat menjadi alternative media bagi guru mengajar IPS Terpadu pada materi yang sesuai; Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan kembali penggunaan media permainan monopoli ataupun media yang lain dikolaborasikan dengan model atau metode pembelajaran yang inovatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budi, dkk. 2015. "Efektivitas CD Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP". *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*. Volume 13. Nomor 2. (Online). Diakses pada tanggal 09 Januari 2021 jam 00:58:00 GMT.
- Deviana, D.R. & Prihatnani, E. 2018. "Pengembangan Media Monopoli Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP". *Jurnal JRPM*. Volume 3. Nomor 2. (Online). Diakses pada tanggal 14 Maret 2020 jam 20:30:00 GMT.
- Effendi, S. & Tukiran. 2012. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Nurhikmah, R. K. 2016. "Keefektifan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK N 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015". *Jurnal Tata Arta*. Universitas Sebelas Maret. Volume. 2. Nomor 1. (Online). Diakses pada tanggal 10 Maret 2020 jam 23:10:00 GMT.
- Rohani & Karo-Karo, I.R.S. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". *Jurnal Axiom*. Volume 7. Nomor 1.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winarno, M.E. 2013. *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM Press).
- Winarso, W. 2015. *Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon

