

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN WRINGINHARJO 02

Putri Nabilahsari¹, Pebri Isnaati², M. Ilham Rahmani Riyadi³

^{1, 2, 3}STKIP Darussalam Cilacap, Jl. Raya Karangpucung-Majenang Cilacap, Jawa Tengah, Indonesia
Email: putrinabilasari12@gmail.com

Article History

Received: 04-12-2025

Revision: 15-12-2025

Accepted: 17-12-2025

Published: 19-12-2025

Abstract. The purpose of this study is to determine the effect of using monopoly learning media on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN Wringinharjo 02. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental research type. The chosen research design is one group pre-test and post-test, with data collection instruments in the form of test questions given before and after the treatment. Based on the results of the study entitled "The Use of Monopoly Learning Media on the Mathematics Learning Outcomes of Fourth-Grade Students at SDN Wringinharjo 02," it was found that the monopoly learning media has a significant effect. This is evident from the average post-test percentage score reaching 83.25%. The normality test results showed a significance value of 0.320 for the pre-test and 0.072 for the post-test, while the homogeneity test showed a value of 0.074. In addition, the hypothesis analysis using the Paired Samples Test at a 5% significance level produced a value of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. In other words, there is an effect of the Monopoly learning media on the improvement of mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN Wringinharjo 02.

Keywords: Monopoly Learning Media, Mathematics, Learning Outcomes

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Wringinharjo 02. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Desain penelitian yang dipilih adalah *one group pre-test and post-test*, dengan instrumen pengumpulan data berupa soal tes yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian berjudul "penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Wringinharjo 02" diperoleh hasil bahwa media pembelajaran monopoli berpengaruh secara signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata persentase *post-test* yang mencapai 83,25%. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,320 dan *post-test* sebesar 0,072, sedangkan uji homogenitas menunjukkan nilai 0,074. Selain itu, hasil analisis hipotesis menggunakan uji *Paired Samples Test* pada taraf signifikansi 5% menghasilkan nilai $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh media pembelajaran monopoli dengan meningkatnya hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Wringinharjo 02.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Monopoli, Matematika, Hasil Belajar

How to Cite: Nabilahsari, P., Isnaati, P., & Riyadi, M, I. R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN Wringinharjo 02. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (8), 12151-12162. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i8.4692>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar, terencana, dan sistematis untuk mengembangkan seluruh potensi manusia, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Melalui pendidikan, diharapkan terjadi perubahan perilaku peserta didik sekaligus pembentukan karakter bangsa. UNESCO menegaskan bahwa pendidikan harus menjadi prioritas utama dalam pembangunan suatu negara karena pendidikan merupakan fondasi penting bagi kemajuan peradaban (Wahyudi, 2023). Dalam konteks tersebut, pembelajaran menjadi inti dari proses pendidikan karena melalui pembelajaran tujuan pendidikan dapat diwujudkan secara nyata.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi edukatif antara guru dan peserta didik. Guru berperan menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam belajar, sedangkan peserta didik menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran. Mudrikah (2021) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya interaksi yang bermakna antara guru dan peserta didik, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif dan kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tersebut tercermin dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Hasil belajar merupakan indikator penting untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran. Yandi dkk. (2023) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui aktivitas belajar, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, hasil belajar dapat digunakan untuk menilai tingkat penguasaan materi, perkembangan peserta didik, serta efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Salah satu faktor yang berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik agar materi lebih mudah dipahami. Hasiru dkk. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah pesan yang berisi materi dan tujuan pembelajaran, sehingga penggunaannya dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mengoptimalkan proses belajar. Media yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media menjadi sangat penting mengingat mata pelajaran ini sering dianggap sulit oleh peserta didik. Banyak peserta didik memiliki persepsi bahwa matematika bersifat abstrak, rumit, dan membosankan, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar. Anggraini (2021) mengungkapkan bahwa peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam pembelajaran matematika karena kesulitan memahami konsep dan

menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Kondisi ini sering diperparah oleh dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional tanpa didukung media yang variatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN Wringinharjo 02, diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika peserta didik masih tergolong rendah. Dari 20 peserta didik, hanya 5 orang (25%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 15 peserta didik (75%) belum memenuhi KKM. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang efektif, minimnya inovasi dalam penyampaian materi, serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas.

Selama ini, media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti buku paket, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), papan tulis, dan gambar dinding. Pada pembelajaran matematika, guru hanya sesekali menggunakan media sederhana seperti kertas origami pada materi bangun datar dan bangun ruang. Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan masih didominasi oleh ceramah, dan guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman materi dan hasil belajar belum optimal.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Ompusunggu (2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam matematika dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu media pembelajaran yang potensial digunakan adalah media berbasis permainan. Permainan monopoli merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Afifah dkk. (2023) menjelaskan bahwa monopoli adalah permainan papan yang dapat dikembangkan sebagai sarana pembelajaran, sedangkan Ardhani dkk. (2021) menyebutkan bahwa monopoli dapat digunakan sebagai media untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran melalui aktivitas bermain yang terarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Wringinharjo 02.”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan desain one group pretest–posttest. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Pada desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan, kemudian memperoleh pembelajaran menggunakan media monopoli, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk melihat

perubahan hasil belajar (Sugiyono, 2022). Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas I sampai VI SDN Wringinharjo 02 yang berjumlah 116 peserta didik. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang, dengan pertimbangan hasil belajar matematika yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika sebelum dan sesudah perlakuan. Validitas instrumen diuji menggunakan *Pearson Product Moment*, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 26. Analisis data diawali dengan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro–Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden, serta uji homogenitas untuk memastikan kesamaan varians data. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran monopoli. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26.

HASIL

Hasil Uji Validitas

Berdasarkan perhitungan validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, dari 30 butir soal terdapat 19 butir yang dinyatakan valid. Artinya, butir-butir soal tersebut mampu mengukur variabel yang dituju secara tepat sehingga layak dijadikan instrumen penelitian. Sementara itu, 11 butir soal lainnya tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 dengan $r_{tabel} = 0,102$. Rincian hasil uji validitas instrumen tes dapat dilihat pada lampiran halaman 74.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan proses pengujian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu menghasilkan data yang konsisten dan stabil ketika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,703	31

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai koefisien *Cronbach's Alpha* adalah 0,703. Nilai lebih besar dari 0,60 maka dengan itu instrumen dikatakan reliabel atau konsisten dan dapat digunakan untuk mengambil data hasil belajar Matematika di kelas IV.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Kriteria penentuannya adalah jika nilai signifikansi melebihi 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi berada di bawah 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil	<i>Pretest</i>	,140	20	,200*	,947	20	,320
	<i>Posttest</i>	,243	20	,003	,913	20	,072

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi untuk *pretest* sebesar 0,320 dan untuk *posttest* sebesar 0,072. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data soal tes *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Proses uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26.0 untuk mengetahui apakah variabel X dan Y mempunyai varians yang homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil	<i>Based on Mean</i>	3,366	1	38	,074
	<i>Based on Median</i>	3,164	1	38	,083
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	3,164	1	34,891	,084
	<i>Based on trimmed mean</i>	3,733	1	38	,061

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas menunjukan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* dinyatakan homogen. Data yang diperoleh sebesar 0,074 lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Jenis uji parametrik yang dipilih adalah *Paired Samples t-test*, yang dianalisis dengan bantuan program SPSS versi 26.0. Uji *Paired Samples t-test* ini digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Dasar pengambilan keputusan uji hipotesis diterima dan ditolak dengan melihat nilai signifikansi, Jika nilai signifikansi $t < \alpha$ (0,05) atau koefisien t hitung signifikan pada taraf kurang dari 5% maka H_0 ditolak. Jika nilai signifikansi $t > \alpha$ (0,05) atau koefisien t hitung signifikan pada taraf lebih besar dari 5% maka H_0 diterima.

Tabel 5. Hasil uji hipotesis

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest	-28.00	7.327	1.638	- 31.43	- 24.57	- 17.090	19	.000
Posttest								

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples t-test*, diperoleh nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima, sehingga penggunaan media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Karena nilai signifikansi berada di bawah 0,05 pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah peserta didik mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran monopoli.

Hasil Sampel Soal *Pre Test* dan *Post Test*

Tabel 6. Hasil Sampel Soal *Pre Test* dan *Post Test*

No	Inisial Sampel	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AKA	80	90
2	AAP	60	80
3	ASP	65	85
4	APA	55	85
5	ANC	40	70
6	AISR	60	90
7	AAZ	45	80
8	APM	40	80
9	ELF	55	90
10	GRR	50	85
11	HAA	50	80
12	JF	60	85
13	JI	45	80
14	MYA	55	90
15	MAF	55	80
16	NI	70	95
17	NDA	45	75

18	VBS	65	80
19	ZKE	55	80
20	AIA	45	80
Rata-rata		54,5	83,25
Nilai Tertinggi		80	95
Nilai Terendah		40	70
Tuntas		10 %	100 %
Tidak Tuntas		90 %	0 %

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh gambaran mengenai hasil belajar matematika peserta didik kelas 4 SDN Wringinharjo 02 setelah diterapkannya media pembelajaran monopoli. Pada saat *pretest*, nilai rata-rata peserta didik berada pada angka 54,5 dengan capaian nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Dari total 20 peserta didik yang dijadikan sampel penelitian, hanya 2 peserta didik (10%) yang memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan 18 peserta didik lainnya (90%) belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan yaitu 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih membutuhkan peningkatan pemahaman sebelum diberikan perlakuan. Setelah penggunaan media pembelajaran monopoli, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil *posttest*. Rata-rata nilai peserta didik meningkat menjadi 83,25 dengan nilai tertinggi mencapai 95 dan nilai terendah 70. Dari seluruh sampel, 20 peserta didik (100%) berhasil mencapai ketuntasan belajar, sehingga tidak ada peserta didik yang dinyatakan tidak tuntas pada tahap ini. Secara keseluruhan, selisih rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* mencapai 28,75%, yang mengindikasikan adanya peningkatan yang cukup besar setelah perlakuan diberikan.

Secara keseluruhan, selisih rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* mencapai 28,75%, yang mengindikasikan adanya peningkatan yang cukup besar setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-1 peneliti mendapatkan presentase 50%, pertemuan ke-2 peneliti mendapat presentase 70%, pertemuan ke-3 meningkat dengan mendapatkan presentase 90%, hingga pada pertemuan ke-5 peneliti mendapatkan presentase 100%, terlihat bahwa pencapaian nilai tertinggi terjadi pada pertemuan ke-5. Kondisi ini mengindikasikan bahwa peneliti semakin mampu melaksanakan proses pembelajaran secara optimal seiring berlangsungnya setiap pertemuan. Peningkatan tersebut juga menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan semakin sesuai dengan rencana dan prosedur yang telah ditetapkan sebelumnya.

DISKUSI

Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli

Penelitian ini dilaksanakan dalam empat kali pertemuan dengan menerapkan media permainan berupa monopoli pembelajaran pada mata pelajaran Matematika kelas IV Materi yang dipelajari yaitu FPB dan KPK. Dalam setiap pertemuan, peneliti menerapkan media permainan berupa monopoli pembelajaran sesuai dengan materi Matematika yang sedang diajarkan. Penggunaan monopoli pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik mempelajari materi secara lebih mudah dan menarik, sekaligus menumbuhkan hasil belajar mereka.

Pelaksanaan penerapan media monopoli pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri Wringinharjo 02. Pada pertemuan ke-1, peneliti memulai pembelajaran dengan memberikan materi langsung kepada peserta didik, yaitu dengan menjelaskan materi faktor dan kelipatan, lalu peserta didik diberikan contoh soal dipapan tulis untuk mencoba mengerjakannya sendiri. Setelah peneliti menjelaskan materi, selanjutnya yaitu penerapan media monopoli dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*), peneliti membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 peserta didik. Setelah peserta didik dibagi kelompok, peneliti menjelaskan aturan dalam permainan yang harus mereka patuhi pada saat permainan dan pemberian 5 bintang sebagai modal awal mereka. Pada saat permainan monopoli berlangsung terdapat peserta didik yang menjual, membeli dan mendapatkan kartu baik kartu kesempatan dan kartu dana umum, dimana di dalam kartu tersebut terdapat soal-soal yang harus mereka kerjakan secara kelompok. Respon peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan permainan monopoli sangat baik, dilihat dari antusias mereka dan rasa penasaran mereka terhadap permainan monopoli ini. Setelah permainan selesai peneliti menghitung jumlah poin bintang yang di dapatkan setiap kelompoknya, lalu kelompok yang mendapatkan poin terbanyak keluar sebagai pemenang dan diberikan *reward* oleh peneliti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli mengalami perkembangan yang positif dari pertemuan ke pertemuan. Pada pertemuan pertama, keterlaksanaan pembelajaran masih berada pada kategori rendah, yakni sebesar 50%. Kendala utama yang muncul adalah rendahnya keterlibatan sebagian peserta didik perempuan yang merasa malu dan kurang percaya diri ketika bermain bersama peserta didik laki-laki. Selain itu, peneliti belum melaksanakan kegiatan pendahuluan dan penutup secara optimal, serta penjelasan aturan permainan masih kurang jelas sehingga menyebabkan kebingungan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Slavin (2014) yang menyatakan bahwa

pembelajaran berbasis permainan dan kooperatif memerlukan kejelasan aturan serta pengondisian kelas yang baik agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif.

Pada pertemuan kedua, keterlaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 70%. Peneliti mulai melaksanakan kegiatan pendahuluan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan apersepsi, serta mengintegrasikan media monopoli melalui model *pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*. Pemisahan papan permainan antara kelompok laki-laki dan perempuan terbukti mampu meningkatkan partisipasi seluruh peserta didik. Respon peserta didik terlihat lebih antusias, khususnya saat mengerjakan soal-soal pada kartu permainan untuk memperoleh poin. Namun demikian, peneliti masih mengalami kesulitan dalam mengelola kelas karena harus melayani beberapa kebutuhan peserta didik secara bersamaan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan membutuhkan keterampilan manajemen kelas yang baik, sebagaimana ditegaskan oleh Arends (2012) bahwa aktivitas belajar yang interaktif menuntut kesiapan guru dalam mengatur waktu, perhatian, dan alur kegiatan.

Pada pertemuan ketiga, keterlaksanaan pembelajaran meningkat secara signifikan menjadi 90%. Peneliti terlihat lebih terampil dalam mengelola pembelajaran, mulai dari penjelasan materi, penguatan aturan permainan, hingga pengelolaan kelompok. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dan terlibat aktif dalam diskusi serta penyelesaian soal-soal pada kartu monopoli. Kendala yang muncul hanya bersifat teknis, yaitu adanya dua peserta didik yang kurang aktif karena kondisi kesehatan. Secara umum, pembelajaran berjalan efektif dan menunjukkan bahwa media permainan dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian Afifah et al. (2023) dan Ardhani et al. (2021) yang menyatakan bahwa media monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Pada pertemuan keempat, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 100%. Seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari pendahuluan, inti, hingga penutup, terlaksana dengan baik. Peserta didik terlibat aktif dalam permainan, berdiskusi dalam kelompok, serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi KPK dan FPB. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran secara bertahap dari pertemuan pertama hingga terakhir menunjukkan adanya proses refleksi dan perbaikan berkelanjutan yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Schön (1983) bahwa refleksi dalam praktik pembelajaran merupakan kunci untuk meningkatkan kualitas pengajaran secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dan antusiasme peserta didik mengindikasikan bahwa media pembelajaran monopoli efektif dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Media

permainan mampu mengurangi kejenuhan, meningkatkan motivasi, serta membantu peserta didik memahami konsep matematika yang bersifat abstrak melalui aktivitas konkret dan kolaboratif. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan berkontribusi positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Hasiru et al., 2021; Ompusunggu, 2022). Dengan demikian, media pembelajaran monopoli tidak hanya meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran, tetapi juga berpotensi meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik secara signifikan.

Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Matematika

Menurut (Wahyudi, 2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media monopoli memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, yang dapat menjadi acuan bagi guru dalam mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Sejalan dengan penelitian tersebut, peneliti juga memberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran monopoli kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Wringinharjo 02. Setelah diberi perlakuan, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Hal ini dibuktikan melalui hasil soal tes pada hasil belajar Matematika, di mana nilai *pretest* sebesar 54% meningkat menjadi 83% pada *posttest*. Hasil tersebut diperkuat dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan *Paired Samples t-test*, yang menghasilkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$).

Data *pretest* dan *posttest* yang sudah diisi kemudian dihitung rata-ratanya. Hasil perhitungan tersebut digunakan sebagai alat pembanding data sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran monopoli. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media permainan monopoli tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterlaksanaan pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada saat pembelajaran menggunakan permainan monopoli, terdapat Kelebihan dalam penggunaan media pembelajaran monopoli yang peneliti gunakan pada saat proses pembelajaran yaitu monopoli dirancang dan didesain dengan menarik seperti bermacam-macam gambar hewan, papan yang bewarna-warni, serta peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan poin bintang sebanyak-banyaknya hal itu mampu menarik rasa penasaran dan antusias peserta didik untuk memainkannya, namun ada juga kekurangan dalam penerapan media monopoli yang peneliti gunakan yaitu papan permainan monopoli dirasa kurang luas

sehingga pada pelaksanaanya peneliti harus membagi peserta didik ke dalam dua papan permainan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Wringinharjo 02 mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar Matematika, Setelah diberi perlakuan, membuat keterlibatan peserta didik yang semakin tinggi serta respon positif peserta didik selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli menunjukkan bahwa media monopoli terbukti efektif dalam menarik perhatian peserta didik karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan hidup. Selain itu, media monopoli menyajikan soal dalam bentuk gambar dan kartu soal yang menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mengerjakan soal matematika. *Antusiasme* peserta didik juga semakin tampak mereka terlihat lebih fokus, aktif berpartisipasi, dan tidak mudah merasa jenuh. Kondisi tersebut memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik, khususnya pada mata pelajaran matematika yang sering kali membutuhkan pendekatan kreatif agar lebih mudah dipahami.

Hal tersebut dibuktikan dengan diperolehnya hasil uji hipotesis. menggunakan program SPSS versi 26 *for Windows* dengan teknik *Paired Samples t-test* pada taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai tersebut lebih kecil daripada batas signifikansi 0,05 pada tingkat kepercayaan 95%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima

REFERENSI

- Afifah, J., Suryatin, S., & Al Fath, A. M. (2023). Peran media pembelajaran monopoli matematika terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Scholarly Journal of Elementary School*, 3(2), 132–145. <https://doi.org/10.21137/sjes.2023.3.2.7>
- Anggraini, Y. (2021). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415–2422. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1241>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Hasan, M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>

- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (n.d.). *Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran apresiasi sastra pantun kelas V SD*.
- Kurniawan, H. (2024). *Buku referensi matematika dasar*. PT Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=eWklEQAAQBAJ>
- Mudrikah, S. (2021). *Perencanaan pembelajaran di sekolah: Teori dan implementasi*. Pradina Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=0z9NEAAAQBAJ>
- Siti Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara, dan kuesioner. *JISOSEPOL*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis. *Inovasi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wahyudi, A. (2023). *Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas V*.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>