



Vol. 1 Issue (1) 2022

Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>

Pengaruh Media Monopoli Terhadap Respon Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas 3 SD

Ninik Ismawati^{*1}, Tri Achmad Budi Susilo², Ery Rahmawati³

¹PGSD Universitas PGRI Delta, ninikismawati20@gmail.com

² PGSD Universitas PGRI Delta, trisusilostkip@gmail.com

³ PGSD Universitas PGRI Delta, eryrahmawati521@gmail.com

Universitas PGRI Delta Sidoarjo, Indonesia

Abstrak; Tujuan utama dari penelitian ini guna mengevaluasi pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar dan respon siswa dalam Pendidikan Pancasila kelas 3 sekolah dasar. Menggunakan desain quasi-eksperimental dengan dua kelompok (eksperimen dan kontrol) dari 56 siswa yakni: kelas eksperimen 3A dan kelas kontrol 3B. Alat ukur pada studi ini mencakup pretest-posttest dan angket persepsi siswa. Temuan dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa kelas eksperimen memiliki hasil belajar lebih tinggi (86%) dibanding kelas kontrol (68,9%). Uji Mann Whitney menunjukkan nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 berada di bawah ambang signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Dari temuan tersebut, dapat dinyatakan bahwa penggunaan perlakuan dalam kelas eksperimen berdampak pada perbedaan hasil belajar dibandingkan dengan kelas kontrol. Respon siswa pada media monopoli mendapat skor 92%, yang berarti sangat baik. Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa media monopoli dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dan respon siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran monopoli; Hasil belajar; Respon siswa

Abstract; This research investigates seeks to examine impact of monopoly media on learning outcomes and student responses in Pancasila Education for third-grade elementary school students. A quasi-experimental design was employed, with two groups (experimental and control) comprising 56 students: the experimental class, 3A, and the control class, 3 B. Data collection was conducted using pretest and posttest evaluations, along with student response surveys. Results derived from the analysis point to the experimental class achieved higher learning outcomes (86%) compared to the control class (68.9%). The Mann-Whitney test showed that the Asymp.Sig. (2-tailed) value was $0.001 < 0.05$, leading to the rejection of H_0 . Accordingly, the study reveals a measurable disparity in academic performance between students exposed to the treatment and those in the control condition. Student responses to the monopoly media scored 92%, which is very good. Monopoly media has a significant influence on students' learning outcomes, particularly in enhancing engagement and comprehension can influence learning outcomes and student responses in the subject of Civic Education for third-grade elementary school students.

Keyword: Monopoly learning media; Learning outcomes; Student responses

PENDAHULUAN

Pendidikan bisa dikatakan sebagai suatu proses pembelajaran bagi siswa yang bertujuan dalam rangka memberikan dan mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan wawasan. Pendidikan tidak sebatas fokus terhadap transfer ilmu pengetahuan saja, namun pula pengembangan sikap, nilai dan ketrampilan. Dengan kata lain pendidikan yaitu suatu kegiatan manusia yang ditujukan dalam rangka meningkatkan kepribadian melalui cara menumbuhkan kembangkan potensinya (Ahmad Wahyudi, 2023).

Menurut Maryanti & Syah (2022) memberikan penjelasan bahwa pendidikan yaitu upaya terencana dan juga sadar yang dimaksudkan dalam rangka pengembangan potensi diri melalui pembelajaran. Anak sekolah dasar bisa menyerap ilmu, baik yang baik maupun buruk. Maka dari hal tersebut, guru memegang peranan krusial dalam membina serta membimbing supaya hal yang tidak diharapkan tidak terjadi. Dijelaskan oleh Rahmawati Ery, (2021) pendidikan merupakan tempat bagi individu mengasah kemampuan dan ketrampilan yang berguna bagi orang lain ataupun diri sendiri. Siswa diajak mencoba hal hal baru, menganalisis tantangan dan mencari solusi untuk mengatasinya. Proses pembelajaran ini memerlukan keterampilan berpikir kritis agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai materi yang sudah diajarkan (Rukminingsih et al., 2020). Hasil belajar yaitu sebuah proses yang ditujukan dalam rangka mengetahui seberapa jauhnya siswa menguasai pembelajaran sesudah kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar bisa di tandai dalam bentuk huruf, angka, maupun suatu simbol yang disepakati penyelenggara pendidikan. Secara hakikatnya hasil kerja yaitu perubahan perilaku siswa yang merupakan hasil proses belajar efektif, hasil belajar ini mencakup keterampilan, sikap, serta pengetahuan yang bisa dijadikan indikator untuk menentukan prestasi siswa (Ahmad Wahyudi, 2023).

Tujuan pendidikan pada sistem pendidikan nasional, baik itu tujuan intruksinonal ataupun kurikuler mempergunakan klasifikasi hasil belajar yang dipaparkan Beynyamin Bloom dalam Ismail Makki, (2019) dimana garis besarnya mencakup ranah afektif, kognitif, serta ranah psikomotor. Penelitian ini berfokus pada aspek kognitif mencakup enam level kemampuan intelektual, mulai dari kemampuan dasar mengingat (C1) hingga kemampuan tingkat tinggi menciptakan (C6).

Menurut Pratiwi et al., (2021) respon merupakan jawaban, pendapat, reaksi, kesan serta lainnya. Respons peserta didik bisa digambarkan dengan reaksi positif atas proses belajar mengajar dan kerap kali menunjukkan minat dan kepuasan. Respon merupakan hasil dari suatu stimulus yang berupa perilaku, yaitu kegiatan orang yang terlibat, baik stimulus tersebut dapat diidentifikasi ataupun tidak.

Pendidikan adalah cara paling umum untuk menyelesaikan masalah manusia (S & Sudarmono, 2025). Mata pelajaran wajib yang harus dipelajari dan memiliki peranan krusial untuk membentuk karakter siswa yaitu pendidikan Pancasila. Menurut Dewi, Arini, & Bayu, (2019) pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang menyampaikan nilai-nilai dasar Pancasila yang merupakan sarana untuk mengembangkan serta merawat nilai-nilai moral dan mulia yang bersumber dari budaya Bangsa Indonesia, dengan tujuan agar menjadi identitas yang tercermin dalam perilaku masyarakat sehari-hari. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar mengajarkan peserta didik guna memahami dan juga menerapkan nilai-nilai kehidupan, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Fokus bagi materi pendidikan pancasila yaitu pentingnya pembiasaan dan juga pengalaman dalam keseharian, dengan fokus pada pemahaman dan juga pengetahuan sederhana sebagai dasar melanjutkan pendidikan lebih lanjut.

Menurut pelaksanaan wawancara pada Kamis, 08 November 2024 di SDN

Kedungwonokerto Prambon dengan guru wali kelas 3 menunjukkan bahwa prestasi kognitif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah, ini bisa ditinjau melalui ketuntasan nilai belajar siswa pada kelas 3 dengan jumlah 28 siswa dengan nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) 70 dan menunjukkan bahwa 13 siswa mendapatkan nilai diatas KKTP sedangkan 15 siswa memperoleh nilai kurang dari KKTP dan memiliki nilai rata – rata yaitu 65. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar siswa tersebut rendah yakni kurangnya media pembelajaran kongkrit.

Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran guru masih belum maksimal dalam penggunaan media yang menjadikan siswa belum memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Guru juga sering menggunakan media *power point* tetapi hanya pada mata pelajaran tertentu, dan setelah itu guru memberikan tugas pada siswa, hal ini menjadikan siswa belum memahami materi dan soal yang diajarkan. Peneliti juga melihat respon siswa saat guru menjelaskan kurang memperhatikan, dimana tidak sedikit peserta didik yang belum berfokus pada kegiatan belajar mengajar yang disampaikan dan kurangnya keaktifan siswa didalam kelas. Oleh karena itu media pembelajaran sangatlah penting digunakan saat pembelajaran, sebab dengan media dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang guru ajarkan, oleh karena itu bisa secara mudah memahami materi.

Mengacu pada masalah di atas, maka perlu media pembelajaran yang berjalan efektif supaya hasil belajar siswa sesuai dengan KKTP, hal ini memberikan semangat belajar kepada siswa dalam pembelajaran dikelas. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan diatas terkait hasil belajar peserta didik yang rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu menggunakan media yang membangkitkan keaktifan siswa yaitu penggunaan media pembelajaran monopoli. Melalui media pembelajaran monopoli ini diharapkan peserta didik bisa aktif dalam pembelajaran dan tidak merasa bosan saat belajar serta siswa terlibat dalam pembelajaran dikelas secara langsung.

Penelitian sebelumnya telah mengimplementasikan penggunaan media monopoli dalam pembelajaran, contohnya pada penelitian yang dilakukan oleh Maidatul Amalia berjudul “pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI MIN 29 Bireun”. Hasil obsevasi menunjukkan masih rendah hasil belajar peserta didik. Dalam sistuasi ini kemampuan siswa masih belum memahami materi. Sesudah itu, penelitian dengan media monopoli mampu memberikan peningkatan pada motivasi dan hasil belajar siswa. Ini bisa dibuktikan melalui perhitungan nilai rerata dari aspek motivasi belajar siswa menempatkan siswa dalam kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 86%. Serta hasil belajar yang dibuktikan dengan hasil uji statistik menunjukkan nilai t hitung sebesar 10,12 melebihi nilai t tabel 1,74, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik. Oleh karena itu menerima H_a dan H_0 ditolak (Amalia Maidatul, 2020).

Media adalah wahana penyalur materi pelajaran agar pesan yang guru sampaikan bisa diterima secara mudah oleh siswa. Hal itu juga dijerlaskan oleh Amalia Maidatul, (2020) bahwa media termasuk sarana komunikasi dalam rangka menyampaikan informasi dari guru supaya peserta didik bisa menerima pelajaran yang disampaikan secara lebih mudah. Media berperan krusial dalam pembelajaran. Selain itu juga disebut seluruh jenis alat komunikasi yang bisa dipergunakan dalam memberikan informasi dari sumber peserta didik untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran meningkatkan penyampaian kurikulum oleh guru kepada siswa. Sedangkan Menurut Hariani, (2022) guru juga menggunakan media pembelajaran sebagai bentuk stimulasi untuk mendapatkan respon siswa

Monopoli adalah permainan yang menggunakan papan. Pemain berlomba dalam rangka pengumpulan kekayaan lewat sebuah sistem permainan. Media pembelajaran monopoli dalam hal ini merupakan media yang bisa dipakai dengan bermain. Penggunaan media ini bisa membentuk lingkungan belajar yang menyenangkan, menambah keterlibatan serta capaian akademik peserta didik dalam proses pembelajaran (Amalia Maidatul, 2020). Media pembelajaran monopoli berupa permainan edukatif yang dapat dimainkan dengan berkelompok. Soal pada media pembelajaran monopoli sudah dimodifikasi dengan didasarkan pada tingkat rana kognitif. Dijelaskan oleh Diyanah & Atok, (2021)) media pembelajaran monopoli dapat membuat kegiatan belajar

mengajar tidak membosankan serta mempermudah anak didik memahami materi yang akan guru sampaikan.

Monopoli sebagai permainan edukatif membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton, selain itu monopoli dimainkan secara kelompok, yang memungkinkan siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling belajar. Ini sejalan dengan nilai-nilai gotong royong dalam Pendidikan Pancasila. Nilai-nilai Pancasila seperti keadilan, persatuan, dan kemanusiaan dapat ditanamkan melalui dinamika permainan media monopoli.

Dalam penelitian ini secara umum permainan monopoli ada kartu kesempatan dan kartu dana umum, selain itu papan pada permainan monopoli juga berbentuk persegi. Media pembelajaran monopoli mempunyai keistimewaan yang membedakannya dari permainan monopoli secara umum yakni adanya kartu *give away* serta bentuk media berupa persegi enam. Gambar-gambar pada kotak monopoli sesuai materi yang hendak diajarkan. Bahan yang digunakan juga tahan lama dan mudah disimpan.

Mengacu pada pemaparan tersebut, maka dapat diperoleh rumusan masalah yang relevan yaitu: “1) Bagaimana pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 3 Sekolah dasar? 2) Bagaimana respon siswa terhadap pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 3 sekolah dasar?”. Penelitian berjudul “*Pengaruh Media Monopoli terhadap Respons dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas III SD*” diharapkan mampu mengidentifikasi adanya perbedaan dalam pencapaian hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini bersifat kuantitatif yang memanfaatkan metode eksperimen, dimana ini dapat mengukur sebab akibat. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian untuk menjawab suatu masalah lewat teknik pengukuran cermat atas suatu variabel. Oleh karena itu, dapat menghasilkan kesimpulan yang bisa dibuat generalisasi. Dalam metode kuantitatif dapat juga dipergunakan dalam rangka meneliti pada sampel, populasi, serta data diambil dan dianalisis dengan instrumen penelitian kuantitatif serta bertujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Kuasi eksperimen memanfaatkan dua kelompok, yang mana kelompok tersebut berperan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok control (Rukminingsih, D., & Latief 2020).

Desain penelitian eksperimen digunakan pada penelitian ini yaitu dengan mempergunakan jenis eksperimen murni melalui cara mengaplikasikan desain pretest – posttest menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. Desain penelitian ini yaitu pretest yang dilakukan oleh peneliti untuk menemukan perilaku awal siswa. Dalam melaksanakan pengujian pretest peneliti melakukan pengujian kepada siswa pada kelas eksperimen yang diperlukan dengan mempergunakan media monopoli yang akan dilakukan didalam proses pembelajaran. Sedangkan kelas kontrol dengan media power point dengan menampilkan materi. Kemudian tahap terakhir yaitu posttest pada kedua kelompok, dalam tahap ini peneliti bisa melihat hasil akhir siswa sesuai dengan perlakuan yang sudah diterapkan peneliti.

Pelaksanaan penelitian ini di SDN Kedungwonokerto Kecamatan Prambon, Kabupaten Sidoarjo semester genap tahun akademik 2024/2025. Pada siswa kelas 3 yaitu 3A dan 3B di SDN Kedungwonokerto semester genap tahun akademik 2024/2025 yang berjumlah 2 kelas dengan total 56 siswa dijadikan populasi penelitian ini. Penggunaan media pembelajaran monopoli merupakan variabel bebas penelitian ini (X) dan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar sebagai (Y1) dan respon siswa sebagai (Y2).

Data dikumpulkan melalui tes dan angket respon. Pemberian tes pada siswa berbentuk soal *pre-test* dan *post-test*. Peneliti memberikan soal ditujukan dalam rangka mengetahui apakah media monopoli dapat berpengaruh dalam pembelajaran. Kemudian angket respon siswa bertujuan untuk melihat respon peserta didik sewaktu melakukan kegiatan pembelajaran dengan

media monopoli. Instrumen penelitian ini adalah lembar test berbentuk *pre-test* dan *post test* sejumlah 5 soal essay dan 10 butir soal pilihan ganda serta lembar angket respon dengan menggunakan skala *guttman*. Berikut adalah tabel indikator instrumen tes yang dipakai oleh peneliti:

Tabel 1. Indikator Tes

No	Ranah Kognitif	Indikator	Jumlah butir
1	C1 Mengingat	Mengidentifikasi pengamalan sila Pancasila.	3
2	C2 Memahami	Menjelaskan makna sila sila Pancasila.	3
3	C3 Mengaplikasikan	Menerapkan sikap sila sila Pancasila dalam kehidupan sehari hari.	3
4	C4 Menganalisis	Menganalisis sikap terhadap perbedaan suku dan agama.	2
5	C5 Mengevaluasi	Mengevaluasi pentingnya mengamalkan sikap sila Pancasila.	2
6	C6 Mencipta	Menciptakan kalimat yang mencerminkan pengamalan sila Pancasila	2

Metode yang digunakan untuk manguji data peneletian adalah uji reliabilitas yang dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dua skor hasil pengukuran pada satu objek, walaupun memakai instrumen dan skala yang tidak sama. Uji normalitas dilakukan dalam rangka melihat apakah data penelitian menghasilkan distribusi normal ataupun sebaliknya. Uji normalitas yang dilaksanakan yaitu uji normalitas *kolmogorovsmirnov* mempergunakan *software* SPSS 27. Tujuan uji ini dalam rangka menentukan apakah sebagian dari kelompok data dalam penelitian mempunyai variansi sama atau dari populasi homogen. *Software* SPSS 27 digunakan untuk uji homogenitas penelitian ini. Sesudah uji normalitas dan homogenitas dilaksanakan, maka uji beda rata-rata mempergunakan uji *mann whitney*. *Uji Man Whitney* bertujuan untuk membandingkan median atau lokasi (median) dari dua kelompok data yang independen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam studi ini, peneliti menerapkan media monopoli dimana didalamnya memuat pertanyaan pertanyaan mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3 Sekolah Dasar dengan materi penerapan pancasila dalam kehidupan sehari hari.

Penelitian ini dilakukan dengan cara awal yaitu pembuatan media monopoli guna merangsang inovasi serta meningkatkan hasil belajar siswa. Desain media monopoli menggunakan aplikasi canva kemudian dicetak menggunakan bahan banner dengan ukuran panjang 60 cm dengan lebar 60 cm. Berikut gambar media monopoli dalam materi penerapan pancasila dalam kehidupan sehari hari:



Gambar 1. Media Monopoli

Penerapan media pembelajaran monopoli ini diterapkan di kelas rendah sangat tepat. Hal ini dikarenakan menggunakan metode belajar sambil bermain bisa menjadikan hasil belajar siswa meningkat, membuat lebih aktif serta antusias dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 2. Penggunaan Media

Gambar diatas menunjukkan penggunaan media monopoli yang disajikan menurut hasil observasi yang sudah dilaksanakan di kelas eksperimen secara kondisional. Cara penggunaan media monopoli sangat mudah yakni siswa dibagi menjadi 5 kelompok, masing masing kelompok terdapat 4-5 anggota, kemudian media monopoli di tata diatas meja dan semua siswa melingkar berdasarkan kelompoknya. Kemudian 1 siswa melempar dadu dan menjalankan miniature sesuai dengan angka dadu yang didapatkan, kemudian di setiap kotak pemberhentian siswa mendapatkan pertanyaan dari guru tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jawaban dapat didiskusikan bersama kelompok. Kegiatan tersebut dilakukan secara bergantian sampai semua siswa dalam kelompok mendapatkan giliran melempar dadu dan mendapat pertanyaan.

Berdasarkan penelitian dengan mempergunakan media pembelajaran monopoli. Adapun hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kedua kelaas, yaitu seperti dibawah ini :

Tabel 2. Data Pretest dan Posttest Kelas Ekperimen dan Kontrol

Nama		Eksperimen		Nama		Control	
	Pre test		Post test		Pre test		Post test
AW	35		75	AB	10		40
AIAP	50		80	AD	65		75
ASNf	55		80	AI	65		70
AQZ	70		85	AJ	55		70
AZH	50		80	AR	40		65
CPA	80		95	AZ	65		75
DQA	55		85	DH	50		70
DHP	35		75	DK	35		60
DA	80		100	HA	60		75

FA	95	100	HL	70	80
JRM	75	90	IN	55	75
JAP	50	80	IR	60	75
KAP	75	95	JK	50	70
KBU	70	90	KA	70	85
MAF	55	90	KA	35	55
MAN	70	90	KPW	60	75
MNF	35	80	MA	40	65
MA	30	75	NA	65	75
MAH	35	85	NAY	75	75
MKA	55	90	ND	60	75
NAH	75	90	ND	60	75
RPM	30	70	RA	70	75
SID	45	85	RL	60	70
VAV	85	100	RZ	70	80
WMK	80	95	SY	20	40
YAC	80	100	TR	40	50
MAV	50	75	WS	55	60
YAA	35	75	ZH	50	75
Rata-rata	58,3	86		53,9	68,9

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil nilai dari soal *pretest* dan *posttest* mata pelajaran Pendidikan Pancasila, hasil antara keduanya terdapat perbedaan dari perolehan capaian kelas kontrol dan eksperimen. Capaian pada kelas eksperimen memiliki nilai rata – rata 58,3% menjadi 86%. Ini memperlihatkan pada hasil belajar ada perbedaan antara sesudah dan sebelum perlakuan diberikan. Selisih rata – rata hasil belajar adalah 27,7%. Sementara kelas kontrol juga bisa meningkat namun tidak signifikan bisa dilihat dari rata – rata kelas kontrol yaitu 53,9% menjadi 68,9% dan selisihnya 15%. Dari kedua hasil menunjukkan peningkatan pada nilai *posttest* dibandingkan nilai *pretest*. Hal ini bisa membuktikan media pembelajaran monopoli bisa mendorong hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut Langkah uji validitas.

Uji validasi korelasi untuk 10 soal pilihan ganda dan 5 esay oleh validator guru SDN Kedungwonokerto, dengan bantuan perhitungan SPSS 27. Berikut hasilnya dibawah ini :

Tabel 3. Output validasi soal pilihan ganda dan Esay

Pilihan Ganda			Esay		
Jumlah	Pearson Correlation	Kesimpulan	Jumlah	Pearson Correlation	Kesimpulan
Soal 1	0,562	Valid	Soal 1	0,562	Valid
Soal 2	0,505	Valid	Soal 2	0,515	Valid
Soal 3	0,540	Valid	Soal 3	0,542	Valid
Soal 4	0,628	Valid	Soal 4	0,603	Valid
Soal 5	0,743	Valid	Soal 5	0,524	Valid
Soal 6	0,662	Valid			
Soal 7	0,753	Valid			
Soal 8	0,743	Valid			
Soal 9	0,685	Valid			
Soal 10	0,581	Valid			

Hasil nilai uji validitas soal ditunjukkan dalam gambar tersebut. Nilai mampu diketahui dalam perhitungan $> r_{tabel}$, sehingga soal tersebut dinyatakan valid. Nilai r_{tabel} $n = 28$ adalah 0,388. Dengan demikian, data di tabel nomor 1-15 dianggap valid.

Uji reliabilitas dilakukan dalam mengetahui seberapa konsisten dua skor hasil pengukuran dalam objek secara serupa walaupun memanfaatkan alat ukur dan skala dengan berbeda. Hasil uji dihitung menggunakan SPSS 27 dan tabel hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items	Cronbach's Alpha	N of items
842	10	807	5

Tabel diatas menunjukkan hasil nilai reliabilitas. Nilai reliabilitas yang harus dicapai yakni $> 0,6$. Dengan demikian, nilai reliabilitas pada kolom *Cronbach's alpha* sebesar $0,807 > 0,6$ sehingga dinyatakan reliable.

Uji normalitas *kolmogorov Smirnov* digunakan dalam menetapkan apakah data akan menghasilkan distribusi normal. Hasil pada uji normalitas dihitung melalui SPSS 27. Uji normalitas *kolmogorov Smirnov* sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk		
	kelas	statistic	df	Sig.	statistic	df	Sig.
nilaiposttest	1	.144	28	.144	.934	28	.079
	2	.252	28	<.001	.819	28	<.001

^a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan SPSS 27 yang diperoleh nilai sig. sejumlah $0,144 > 0,05$. Bisa didapatkan kesimpulan yaitu data yang diperoleh peneliti menghasilkan distribusi normal.

Uji homogenitas dilaksanakan mempergunakan rumus uji F untuk mengetahui apakah beberapa kelompok data pada penelitian terdapat variasi yang sama. Analisis ini dilakukan menggunakan SPSS 27 dan tabel uji homogenitas menggunakan rumus uji F sebagai berikut :

Tabel 6. Uji Homogenitas

Test Of Homogeneity of Variance						
		Levene Statistic	df1	df2	df3	
Hasil belajar	Based on mean	.208	1	54	.650	
	Based on median	.000	1	54	1.000	
	Based on median and with adjusted df	.000	1	38.389	1.000	
	Based on trimmed mean	.055	1	54	.815	

Berdasarkan perhitungan SPSS 27 diatas, diperoleh nilai signifikan $p\text{-value} > 0,05$ ($0,650 > 0,05$). Bisa disimpulkan temuan yang didapatkan dari kegiatan peneliti terdistribusi secara homogen.

Uji *Mann Whitney* diterapkan pada uji hipotesis penelitian ini untuk membandingkan dua rata – rata pada dua kelompok dengan tidak saling terikat dalam pengukur rata rata antara keduanya. Guna mengidentifikasi adanya perbedaan ketuntasan hasil belajar kedua kelas adalah melalui uji nonparametrik *Mann Whitney* dengan kriteria pengujian yaitu:

H0: Tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas control.

H1: Ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas control.

Tabel 7. Uji Mann Whitney

Test Statistics^a	
	Lndata
Mann-Whitney U	74.500
Wilcoxon W	480.500
Z	-5.292
Asymp.Sig. (2-tailed)	<,001

^a. Grouping Variable: kelas

Mengacu pada output “*Test Statistics*” didapatkan Asymp.Sig. (2-tailed) dengan nilai 0,001 < 0,05. Maka dari hal tersebut, menolak H0. Maka, antara kelas kontrol dan eksperimen memiliki hasil belajar yang berbeda.

Hasil respon siswa untuk media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas 3 SD. Indikator teori menurut Maria Montessori dengan berpusat pada persepsi belajar, oleh sebab itu peran utama pendidik memberikan motivasi kepada ketertarikan pembelajaran, (Muzakki dkk,2021 dalam Suryana et al., 2022) Didapatkan hasil perhitungan angket respon siswa berikut ini:

Tabel 8. Angket Respon Siswa

Indikator	Pernyataan	Skor	Presentase
Ketertarikan	Ketertarikan pembelajaran	28	100
	Efektivitas pembelajaran	24	86
	Kesan terhadap media	28	100
	Kesenangan belajar	27	96
	Partisipasi aktif siswa	28	100
Pemahaman	Motivasi belajar	27	96
	Kemudahan dalam menggunakan media	28	100
	Kejelasan petunjuk	26	92
	Pemahaman materi	25	89
	Prefensi metode	28	100
Jumlah			959
Presentase			95,9%

Tabel 9. Kriteria pencapaian dan kualitas kelayakan

Tingkat Pencapaian	Kualitas
81-100 %	Sangat Baik
61-80 %	Baik
41-60 %	Cukup Baik
21-40 %	Kurang
<21	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel tersebut, bisa diketahui hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli yang menunjukkan presentase 95,9%. Hal ini bisa menunjukkan bahwa hasil respon angket siswa masuk dalam kriteria sangat baik, yang dapat dilihat di tabel kriteria perolehan skor angket, dalam hal ini media pembelajaran monopoli dapat digunakan dan layak untuk dimanfaatkan dalam penerapan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil penelitian ini sejalan dengan tokoh yang mengemukakan teori perkembangan kognitif pada anak di antaranya yaitu Jean Piaget. Menurut Rizqiyati et al., (2023)) memberikan penjelasan bahwa pada teori perkembangan mental Jean Piaget, tahap ketiga yaitu tahap operasi konkret. Ini adalah tahap ketika anak pada rentang usia 7-12 tahun, pada saat dimulainya tahapan transisi di mana anak sudah bisa diajarkan berpikir dengan logika, namun masih berbantuan benda-benda konkret. Media monopoli adalah media yang efektif untuk membantu anak-anak dalam tahap operasi konkret mengembangkan pemikiran logis. Media ini memungkinkan anak-anak untuk menggunakan keterampilan kognitif siswa dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna. Media ini memberikan kemungkinan bagi siswa untuk menggunakan logika dalam memecahkan masalah yang melibatkan objek nyata, seperti uang, kartu, dan papan permainan.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis dan pembahasan, diperoleh kesimpulan yaitu penerapan media pembelajaran monopoli berpengaruh pada peningkatan hasil capaian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3 SD. Hal ini dapat dibuktikan melalui perbedaan pada rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yaitu memiliki rata-rata nilai 86. Sedangkan pada kelas kontrol adalah 68,9. Dari kedua hasil tersebut menunjukkan media monopoli memberi pengaruh secara nyata terhadap peningkatan capaian belajar siswa.

Secara umum, kelompok eksperimen yang berinteraksi dengan media monopoli memiliki hasil yang lebih baik dibanding dengan kelompok kontrol. Ini bisa dilihat melalui dengan adanya uji normalitas yang diperoleh hasil sejumlah ($0,144 > 0,05$) bahwa data yang tersebut menghasilkan distribusi normal. Uji homogenitas didapatkan sig. dengan nilai $0,807 > 0,05$, uji homogenitas menghasilkan hasil yang signifikan secara statistik dan data terdistribusi homogen. Hasil hipotesis uji *Mann Whitney* bisa dinyatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima sebab nilai sig. $0,001 < 0,05$. Kesimpulan yang didapatkan yaitu adanya pengaruh dalam hasil belajar siswa melalui media pembelajaran monopoli. Lebih lanjut, capaian hasil respon siswa terhadap media monopoli memperoleh 95,9% yang termasuk pada klasifikasi sangat baik.

Berdasarkan penelitian ini diharap guru bisa mengaplikasikan media ini dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi sehingga bisa mendapatkan hasil belajar lebih maksimal. Serta melalui penggunaan media monopoli, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efisien, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian dampak penggunaan dalam jangka waktu lebih panjang untuk memperoleh pemahaman dampak penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar, serta dapat menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif, yaitu dengan menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang perubahan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia Maidatul. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen*.
- Dewi, Sang Ayu Made Sintya; Arini, Ni Wayan; Bayu, G. W. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Berbantuan Media Gambar Ketrampilan Membaca Intensif*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru.
- Diyanah, & Atok. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Game Monopoli*. Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, 6(1) 201.
- Hariani, Novanda Dwi; WIBOWO, Satrio; NURHAYATI, E. (2022). *Pengembangan media miniatur sistem tata surya (MISITAYA) menggunakan direct instruction siswa kelas VI sekolah dasar*. 07, 1089–1103.
- Ismail, M. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*.

- Pratiwi, S., Nurani Dewi, I., & Safnowandi, S. (2021). Respon Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi WhatsApp pada Pembelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.36312/pjipst.v1i1.3>
- Rahmawati. (2021). “Pengaruh Model Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas I SD”. *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar Dan Humaniora)*, 2 No 1(1), 12–18.
- Rizqiyati, I., Wardani, A., & Fadholi, Z. (2023). Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11-12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 634–638. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Rukminingsih, M. P., Dr. Gunawan Adnan, MA., P. ., & Prof. Mohammad Adnan Latief, M.A., P. D. (2020). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 2 (3), 301.
- S, N. J., & Sudarmono, M. A. (2025). *Peran Guru Dalam Menerapkan Nilai Nilai Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V*. 5(1), 1–9.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, daan R&D*.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Syah, Rifki, M., Ezik Firman, N., & Maryanti. (2022). Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1230–1239. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4769>
- Wahyudi, A. (2023). *Pengaruh Media Monopoli Terhadap HasilL Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsaaku di SDN 2 Suradadi TA.2022/2023*.

