

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN IPS KELAS IV**

*Ahmad Hariyadi¹, Fadila Clara Solfiana², Mujtaba Ahmad³,
Rumaizha Sovia⁴, Farhana Nur Azura⁵, Afua Febrianti⁶*

Universitas Muria Kudus

*email: ahmadhariyadi@umk.ac.id, 202133009@std.umk.ac.id,
202133013@std.umk.ac.id, 202133021@std.umk.ac.id, 202133033@std.umk.ac.id,
202133037@std.umk.ac.id.*

ABSTRACT

This study aims to determine how much influence the use of Sepoli learning media (History of Monopoly) has on social studies comprehension skills at SD 6 Cendono. This research was carried out in the even semester of the 2022/2023 academic year. This research used the sociodrama quantitative method. Sociodrama is a social skill as an effort to improve social skills that focuses on aspects of communicating and working together. The sample in this study was 27 students. The instruments used were pretest and posttest questions totaling 10 questions. Based on the research it was found that the data is normally distributed. Furthermore, the hypothesis in this study was tested using the Paired Sample T-Test which showed the significance of the pretest and posttest, namely 0.000, from the day it was stated that H_a was accepted by the artist, there was a difference in social studies learning outcomes using Sepoli two class IV learning media. Thus, it can be concluded that the use of Sepoli media has an influence on the ability to understand social studies learning outcomes in class IV SD 6 Cendono.

Keywords: *Media, Sociodrama, IPS.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran Sepoli (Sejarah Monopoli) terhadap kemampuan pemahaman IPS di SD 6 Cendono. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/ 2023. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sosiodrama. Sosiodrama adalah sebuah keterampilan sosial sebagai usaha meningkatkan keterampilan sosial yang berfokus pada aspek berkomunikasi dan bekerjasama. Sampel pada penelitian ini 27 siswa. Instrumen yang digunakan berupa soal pretest dan posttest berjumlah 10 soal. Berdasarkan penelitian didapatkan bahwa data

berdistribusi normal. Selanjutnya hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan uji Paired Sampel T-Test yang menunjukkan signifikansi dari pretest dan posttest yakni 0,000 dari hasil tersebut dinyatakan bahwa H_a diterima dengan artian ada perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran Sepoli di kelas IV. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Sepoli memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman hasil belajar IPS kelas IV Sd 6 Cendono.

Kata Kunci: Media, Sosiodrama, IPS.

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sebuah mata pelajaran yang menuntut setiap siswa untuk mampu memahami dan mengetahui pengetahuan umum mengenai lingkungan sosial, dan dunia lingkungan dalam berbagai aspek sudut pandang (Mentari & Suhirman, 2021). Dalam mata pelajaran ini banyak menyita perihal minat, bakat dan ketertarikan siswa karena terlalu melimpahnya bacaan yang memberikan informasi lengkap dalam kehidupan sosial. Akan tetapi ketika ketertarikan siswa tidak diatasi dengan mumpuni oleh pendidik secara tak langsung penyerapan informasi tersebut tidak dapat tersampaikan dengan menarik dalam sisi siswa. Sehingga perlu adanya metode yang menarik, interaktif, aktif dan kreatif untuk menunjang daya minat anak terhadap banyaknya bacaan untuk memenuhi hasil belajar yang maksimal.

Menurut Kurniasari (2022) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dikatakan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam memahami mata pelajaran yang ada di sekolah dalam bentuk skor dari hasil tes perihal sejumlah materi pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar siswa mampu memberikan perubahan tingkah laku baik aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Kemampuan pemahaman siswa dapat diasah dan dikembangkan ketika siswa sudah mulai memasuki jenjang sekolah. Hal tersebut dimulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD), potensi dan kemampuan siswa dapat dibina dengan pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran. Menciptakan daya Tarik dalam kegiatan belajar mengajar dapat ditunjang dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Siswa

dapat lebih termotivasi apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, tindakan tersebut secara tidak langsung akan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada siswa. Kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi pembelajaran sangat penting diberikan karena memudahkan siswa dalam mengingat mata pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Menurut Nurrita (2018), Media pembelajaran merupakan sumber belajar untuk membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan guna menyampaikan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam kegiatan ini segala sesuatu yang digunakan tersebut dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian dan kemampuan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Castro & Caron, 2006).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat serta motivasi siswa untuk mempelajari hal baru dalam materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Secara psikologis, media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam proses belajar, hal ini dikarenakan secara psikologis media dapat membuat hal yang awalnya abstrak akan menjadi kongkrit (nyata) (Nurfadhillah, 2021).

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menarik rangsangan untuk siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa Sekolah Dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun (Nurfadhillah et al., 2021). Pada usia tersebut siswa telah memiliki kemampuan berpikir logis namun tetap dibantu dengan benda-benda yang bersifat nyata atau kongkrit, yang mana dalam kegiatan belajar mengajar siswa memerlukan benda kongkrit untuk memudahkannya dalam berpikir. Benda nyata atau kongkrit dalam kegiatan pembelajaran berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang

bervariasi bisa diterapkan dengan menggunakan desain atau rancangan khusus yang berbeda dengan media sebelumnya maupun dari media yang sudah ada, dan memiliki langkah-langkah yang menarik, sehingga membuat siswa aktif. Keaktifan siswa dilihat dari cara siswa mengikuti petunjuk yang diminta guru dengan baik dan sesuai. Pembelajaran yang digunakan di kelas rendah harus ditunjang dengan media konkrit yang mendukung dan sesuai dengan materi pembelajaran.

Permasalahan yang sering dihadapi saat ini adalah kurang kreatifnya guru dalam mengajar siswa. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar mengenai teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna masa yang akan datang dalam perkembangan zaman. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah keterampilan guru dalam menyajikan materi. Penyajian materi yang tidak membosankan dan menarik dapat memberikan efek positif bagi siswa (Khoiron & Rezania, 2020)

Penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif bisa menimbulkan kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung lebih suka melakukan aktifitas-aktifitas yang lain. Dalam pembelajaran di kelas IV di SD 6 Cendono siswa cenderung lebih suka permainan. Pembelajaran di kelas IV guru harus menggunakan media nyata atau kongkrit untuk membantu siswa dalam memahami materi terutama materi pada mata pelajaran IPAS pada Bab 5 Cerita Tentang Daerahku.

Solusi untuk menangani masalah tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai digunakan kelas IV yaitu media pembelajaran monopoli. Menurut (Khoiron & Rezania, 2020) dalam kalangan anak-anak media monopoli sudah tidak asing lagi, pasalnya monopoli merupakan sebuah

permainan tradisional yang akhirnya dimodifikasi oleh para pendidik untuk dapat dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS. Dengan demikian siswa lebih aktif, kreatif dan menarik minat ketertarikan mereka untuk tetap memahami dan belajar mata pelajaran yang banyak bacaannya. Dapat dikatakan adanya media pembelajaran Monopoli ini sangat membantu perkembangan peningkatan belajar siswa sehingga terciptalah pembelajaran yang menyenangkan yang biasa disebut dengan belajar sambil bermain.

Menurut Mulyatno (2022) menyampaikan bahwa pada dasarnya konsep media pembelajaran monopoli dibuat agar siswa mampu memahami dan mengetahui berbagai nama negara di dunia atau kota di Indonesia, siswa juga akan diajarkan cara mengelola keuangan yaitu konsep untung rugi, kejujuran, kemandirian, dan tertib aturan. Akan tetapi permainan monopoli juga dapat dimodifikasi oleh setiap pendidik sesuai dengan kekreatifitasan masing-masing yang terpenting masih sama dan sesuai dengan aturannya. Dengan demikian media pembelajaran Monopoli sangat memberikan pengaruh besar bagi perkembangan belajar mengajar dalam mata pembelajaran IPAS baik sisi tingkah laku, keaktifan, kekreatifitasan dan kemandirian serta tanggung jawab siswa.

Monopoli adalah salah satu permainan papan paling populer di dunia, dan menurut (Sari et al., 2020), tujuan permainan ini adalah untuk mengontrol semua tegel di papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti yang disederhanakan.

Aturan permainan ini adalah setiap pemain secara bergiliran melempar dadu untuk memindahkan dadu untuk memindahkan bidaknya dan jika pemain mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, pemain dapat membeli tegel tersebut sesuai dengan harga yang ditentukan, jika tegel tersebut dibeli oleh pemain lain, maka pemain harus membayar sewa yang juga bersifat tetap dengan anak-anak dan mudah dimainkan. Selain itu lingkungan permainan monopoli dipilih karena dengan lingkungan permainan ini, konsep abstrak siswa dapat dikonkritkan, daya ingat siswa dapat dilatih

untuk memahami konsep dan tugas, siswa dapat didorong untuk mengemukakan pendapat, berimajinasi dan berpikir secara bebas.

Media monopoli merupakan media yang populer di kalangan anak-anak. Media ini lebih sering digunakan dalam pembelajaran anak sekolah dasar dengan berbagai modifikasi sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Dengan lingkungan belajar Monopoli yang dimodifikasi ini, siswa ditantang untuk terlibat dalam kegiatan yang mengesankan. cara yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain, sehingga membangkitkan semangat, minat dan motivasi siswa untuk belajar, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar yang berkesinambungan.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari media pembelajaran menurut Fadilah et al. (2022) antara lain, mengongkritkan konsep yang abstrak bagi siswa, menghadirkan beberapa objek yang berbahaya atau langka dalam lingkungannya, menayangkan objek yang cukup luas ataupun sempit serta memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat ataupun terlalu lambat.

Jadi, dari beberapa pengertian mengenai monopoli, dapat peneliti simpulkan bahwa monopoli merupakan suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang, Permainan ini lebih menekankan pada menguasai, arti dari menguasai dalam permainan monopoli ini adalah menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Media monopoli lebih disukai siswa dan dapat melatih kejujuran siswa. Siswa kelas IV lebih suka bermain sambil belajar untuk itu peneliti menggunakan pengembangan media monopoli sebagai penunjang pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN 6 Cendono.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Sosiodrama*. Menurut Donatus (2016) pendekatan kuantitatif berhubungan erat dengan statistik. Yang berarti penelitian kuantitatif lebih menekankan pada jumlah atau banyaknya hal.

Selaras dengan pendapat Mulyadi (2019) yang menyebutkan bahwa penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mewakili paham positivisme yang menyebutkan bahwa keberadaan sesuatu merupakan besaran yang dapat diukur. Menurut (Alifa, Islah & Normansyah (2020) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistik (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Selaras dengan pendapat Prajitno (2013), riset kuantitatif mencoba melakukan pengukuran yang akurat terhadap sesuatu.

Sosiodrama adalah sebuah keterampilan sosial sebagai usaha meningkatkan keterampilan sosial yang berfokus pada aspek berkomunikasi dan bekerja sama, selain itu metode sosiodrama dapat menjadi referensi variasi metode pembelajaran dalam IPS agar peserta didik dapat lebih termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 6 Cendono kecamatan Dawe kabupaten Kudus dengan menggunakan teknik media konkrit. Sampel berjumlah 30 siswa kelas IV SD 6 Cendono sebagai kelompok Eksperimen. Adapun desain yang digunakan adalah papan Media Monopoli permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Instrument penelitian terdiri dari soal post tes, quis pada misteri box.

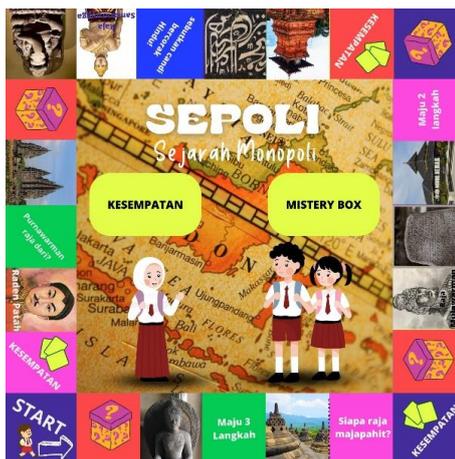
Siswa di SD 6 Cendono, sudah terbukti, dengan pembuktian data kuantitatif bahwa siswa di SD 6 Cendono cenderung lebih senang belajar sambil bermain dari pada belajar secara monoton tanpa menggunakan media sehingga penerapan media monopoli cocok digunakan oleh siswa kelas IV SD 6 Cendono dalam memahami materi. Untuk megatahui secara lebih jelas mengenai perbandingan hasil belajar yang tidak menggunakan media dan yang menggunakan media monopoli, dapat dilihat pada hasil pembahasan dibawah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan penggunaan media monopoli menggunakan model konkrit merupakan kebutuhan media pembelajaran yang menarik minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran yang digunakan melalui bermain.

Media SEPOLI (Sejarah Monopoli) adalah media pembelajaran berbasis monopoli yang membahas materi. Pertama media Sepoli ini dihubungkan dengan mata pelajaran dan kehidupan nyata siswa melalui kegiatan bermain, Kedua, proses kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan, karena bermain membuat siswa tertarik. Sebelum menciptakan dan mengembangkan media Sepoli, terlebih dahulu menentukan kompetensi dasar (KD) berdasarkan mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka kelas IV BAB 5. Cerita Tentang Daerahku. Selanjutnya menentukan materi apa saja yang akan dimasukkan ke dalam media Sepoli. Materi yang digunakan yaitu materi kerajaan-kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam serta peninggalannya. Selanjutnya menganalisis tujuan pembelajaran dengan cara mengurutkan langkah-langkah utama supaya mencapai tujuan pembelajaran. Melalui analisis ini dalam kegiatan bermain Sepoli siswa mampu menjelaskan tentang Kerajaan-kerajaan bercorak Hindu, Budha, dan Islam serta peninggalannya yang ada di Indonesia.

Tahapan selanjutnya yaitu tahapan desain yang terdiri dari desain awal, dan format penggunaan media. Pada tahap ini peneliti akan membuat rancangan media yang akan dikembangkan seperti menentukan judul, merancang bentuk papan monopoli, merancang konsep kartu kesempatan yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar materi, pengumpulan gambar, koin, pion, dadu dan menyusun buku petunjuk permainan.



Gambar 1. Desain Sepoli



Gambar 2. Desain Sepoli yang ditempelkan pada papan kayu

Gambar 1. dan Gambar. 2 desain Sepoli yang sudah di cetak di tempelkan pada papan kayu yang didesain menyerupai papan catur. Di dalam Sepoli juga terdapat gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang diajarkan serta terdapat kartu kesempatan dan kartu mystery box yang mana kedua kartu tersebut berisi pertanyaan seputar materi serta bobot koin tiap soal dan tak lupa kartu zonk. Setelah media pembelajaran Sepoli telah siap, Langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan media tersebut kepada siswa yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di SD 6 Cendono dengan melibatkan 27 orang siswa di kelas IV. Pertemuan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan menggunakan media pembelajaran Sepoli. Sebelum pelaksanaan penelitian ini dilakukan pretest kepada siswa dan setelah melakukan pretest siswa diberikan perlakuan berupa penguatan materi dan

menerapkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan ialah Sepoli (Sejarah Monopoli) dengan materi yang diberikan mengenai Cerita tentang daerahku. Saat permainan sepoli berlangsung siswa diberikan pemahaman langsung dengan diberikan pertanyaan pada kertas kesempatan dan misteri box.

Berikut hasil pretest dan post test berbasis media Sepoli (Sejarah Monopoli) materi Cerita tentang daerahku dapat dilihat pada diagram 1,



Diagram 1. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas V

Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dan menghasilkan rata-rata pretest 52,96 dan nilai postt 84,81. Untuk melihat secara jelas perbandingan nilai pretest dan posttest siswa maka disajikan dalam bentuk sebagai berikut,

Tabel 2. Tabel *Descriptives*

Descriptives		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	52.96	1.259	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50.37	
		Upper Bound	55.55	
	5% Trimmed Mean	53.01		
	Median	55.00		
	Variance	42.806		
	Std. Deviation	6.543		
	Minimum	40		
	Maximum	65		
	Range	25		

Posttest	Interquartile Range		5	
	Skewness		-.162	.448
	Kurtosis		-.179	.872
	Mean		84.81	1.147
		Lower Bound	82.46	
	95% Confidence Interval for Mean	Upper Bound	87.17	
		5% Trimmed Mean	84.93	
	Median		85.00	
	Variance		35.541	
	Std. Deviation		5.962	
	Minimum		70	
	Maximum		95	
	Range		25	
	Interquartile Range		10	
	Skewness		-.071	.448
	Kurtosis		.079	.872

Diagram 1 menunjukkan perbandingan nilai pretest dan posttest siswa kelas IV SD 6 Cendono. Nilai rata-rata pretest 52,96 sedangkan nilai rata-rata posttest 87,17. Oleh sebab itu selisih nilai pretest dan posttest yakni 34,21. Dari selisih tersebut maka dapat dilihat bahwa nilai meningkat dari rata-rata pretest ke nilai rata-rata posttest. Artinya nilai pemahaman IPS pada materi kerajaan-kerajaan di Nusantara meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Sepoli. Selanjutnya data diuji normalitas, pada uji ini dilakukan menggunakan bantuan SPSS menggunakan uji Shapiro-Walk. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas data pretest dan posttest siswa kelas IV SD 6 Cendono dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.178	27	.028	.942	27	.136
Posttest	.198	27	.008	.900	27	.013

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Olahan SPSS (2023)

Berdasarkan hasil dari perhitungan SPSS seperti tabel diatas. Dimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas data sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (sig). lebih dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (sig). kurang dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 2 diketahui nilai pretest sebesar pretest dan nilai postets sebesar 0,136 dan nilai postets sebesar 0,013. Karena nilainya lebih besar dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa nilai data pretest dan posttest pengujian berdistribusi normal. Hal tersebut memenuhi persyaratan normalitas saat menggunakan uji paired sampel t-test. Selanjutnya, untuk kriteria pengambilan keputusan dilakukan uji Paired Sample t-test spss. Berikut hasil dari uji hipotesis penelitian pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	52.96	27	6.543	1.259
	Posttest	84.81	27	5.962	1.147

Tabel 5. Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-31.852	7.984	1.537	-35.010	-28.693	-20.729	26	.000

Dasar pengambilan putusan untuk menerima atau menolak H0 pada uji ini sebagai berikut,

1. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak (perbedaan hasil belajar tidak signifikan).
2. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima (perbedaan hasil belajar signifikan).

Dari hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan signifikan dari pretest dan posttest adalah 0,000 dari hasil tersebut dinyatakan H_a diterima dengan kata lain ada perbedaan hasil belajar IPA dengan materi Cerita tentang daerahku terhadap siswa kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran Sepoli. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Sepoli terdapat perbedaan pada hasil belajar sebelum diberikan media pembelajaran Sepoli dan sesudah diberikan media pembelajaran Sepoli.

Saat kegiatan pembelajaran aktivitas pertama yang dilakukan oleh peneliti memberikan soal tes berupa pretest dengan bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Tujuannya untuk mengetahui tingkat kemampuan pemahaman IPS siswa kelas IV sebelum diberikan media pembelajaran berupa Sepoli, aktivitas yang kedua, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Sepoli. Pembelajaran ini dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi 6 kelompok dan setiap kelompok ada satu siswa yang menjadi ketua tim. Ketua tim tersebut yang bertugas untuk memainkan sepoli dan anggota yang lain membantu ketua tim untuk menjawab pertanyaan yang didapat melalui Sepoli. Sepoli yang dimainkan berisikan informasi mengenai kerajaan- kerajaan di nusantara dan peninggalannya.

Aktivitas selanjutnya siswa mengerjakan soal posttest hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran melalui Sepoli. Soal posttest terdiri dari 20 soal dengan bentuk soal pilihan ganda. Hasil dari pretest dan posttest diuji untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS menggunakan media pembelajaran Sepoli. Berdasarkan data diatas dinyatakan bahwa H_a diterima dengan kesimpulan ada perbedaan hasil belajar IPS.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran Sepoli terhadap kemampuan pemahaman IPS kelas IV Sd 6 Cendono diperoleh kesimpulan yakni ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Sepoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD 6 Cendono. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai rata-rata pretest yakni 36,29 sedangkan nilai rata-rata posttest 80,37. Dengan demikian terlihat bahwa ada pengaruh media pembelajaran Sepoli pada pemberian soal posttest daripada soal pretest yang belum diberikan perlakuan. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil uji T-test yang nilai signifikasinya sebesar 0,000 yang artinya H_0 diterima. Dengan itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan Media Sepoli terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SD 6 Cendono.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnia, F., & Hayu, W. (2017). Sociodrama Method Effect on Student Learning Motivation. *Didaktika Tauhidi*, 4(April), 1–9.
- Alifa, Islah & Normansyah, I. (2020). Pengaruh Sharia Compliance, Good Corporate Governance Dan Kompetensi Amil Zakat Terhadap Pengelolaan Dana Zakat (Studi Kasus Pada Baznas (BAZIS) DKI Jakarta). *Metode Penelitian*, 32–41.
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Pengembangan Media permainan (Monopoli) untuk Meningkatkan Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Castro, P. B., & SÉBASTIEN CARON. (2006). Media Pembelajaran. *Global Shadows: Africa in the Neoliberal World Order*, 44(2), 8–10.
- Dewi, R. (2019). *Implementasi Metode Pembelajaran Sociodrama Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Swasta Pab-2 Helvetia*. 1–110.
- Donatus, S. K. (2016). Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmu Sosial : Titik Kesamaan dan Perbedaan. *Studia Philosophica et Theologica*, 16(2), 197–210.
- Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5827–5833. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3319>
- Khasana, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan media monopoli dengan model Hannafin dan Peck mata pelajaran IPS

- di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 203–211. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20292>
- Khoiron, M., & Rezana, V. (2020). Studi Literatur Tentang Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Rekarta 2020*, 131–141.
- Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart. *Jurnal Lensa Pendas*, 7. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas%0APENGARUH>
- Latifa, D., & Juanda, A. (2015). Sosiodrama pada Pembelajaran IPS sebagai Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 16(4). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v16i4.3513>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33586>
- Mentari, G., & Suhirman. (2021). Pengembangan Media Papan Maripoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMPiP Daarul Jannah Cibinong. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 3(1), 77–86.
- Mulyadi, M. (2019). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya [Quantitative and Qualitative Research and Basic Rationale to Combine Them]. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128–138.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, jenis-jenis Media Pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran* (R. Awahita (ed.); pertama). CV Jejak. <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=LR3Oc9-BL3&dq=media pembelajaran&lr&pg=PA2#v=onepage&q=media pembelajaran&f=false>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prajitno, S. B. (2013). Metodologi penelitian kuantitatif. *Jurnal. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.(Tersedia Di Http://Komunikasi. Uinsgd. Ac. Id)*, 1–29.
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2020). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Motivasi Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>.