

PENGARUH MEDIA MONOPOLI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI RANTAI MAKANAN KELAS V SEKOLAH DASAR

Zulfan Nurahman

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

Zulfan.nur@upi.edu

Ali Ismail

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

Ali_ismail@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Salah satu tantangan yang dihadapi guru dalam pembelajaran adalah menemukan cara untuk membuat siswa lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam memahami materi. Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu media yang menarik untuk diterapkan adalah media monopoli. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran monopoli terhadap pemahaman konsep siswa kelas V SD pada materi rantai makanan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain nonequivalent pretest-posttest control group. Dua kelas V sekolah dasar dipilih secara acak, dengan satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli, dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang menggunakan Media pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes pemahaman konsep. Populasi penelitian mencakup dua sekolah yang dipilih sebagai sampel, yaitu SDN 1 Anjatan Baru dengan 33 peserta didik dan SDN 1 Anjatan Utara dengan 33 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kedua metode pembelajaran, yaitu menggunakan permainan monopoli dan media pembelajaran konvensional, sama-sama efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap rantai makanan. Namun, analisis effect size menunjukkan bahwa pengaruh permainan monopoli terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa tergolong rendah.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Monopoli, Pemahaman Konsep

Abstract

One of the challenges faced by teachers in learning is finding ways to make students more interested and actively involved in understanding the material. In this case, interactive learning media has great potential to improve student understanding. One of the interesting media to apply is monopoly media. This study was conducted to determine the effect of monopoly learning media on students' conceptual understanding of grade V elementary school on the food chain material. The research method used was a quasi-experimental with a nonequivalent pretest-posttest control group design. Two grade V elementary schools were randomly selected, with one class as an experimental group using monopoly learning media, and one class as a control group using conventional learning media. The research instrument was a concept understanding test. The study population included two schools selected as samples, namely SDN 1 Anjatan Baru with 33 students and SDN 1 Anjatan Utara with 33 students. Based on the results of this study, it shows that both learning methods, namely using monopoly games and conventional learning media, are equally effective in improving students' conceptual understanding of the food chain. However, the effect size analysis shows that the effect of monopoly games on improving students' conceptual understanding is relatively low.

Keywords: Learning Media, Monopoly Media, Conceptual Understanding

PENDAHULUAN

Pendidikan seharusnya bisa membimbing siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi yang mereka miliki. sebagaimana yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu “Pendidikan adalah usaha sadar dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya dengan tujuan memiliki kepribadian, kecerdasan serta yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Menurut Aeni Pendidikan adalah kebutuhan yang tidak dapat dihindari bagi manusia, karena melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan.¹

Salah satu aspek yang menjadi fokus dalam pendidikan adalah pemahaman konsep. menurut Nadya dan Wuli pemahaman konsep adalah aspek krusial yang harus dicapai oleh setiap siswa.² Anderson dan Kartwohl dalam Ferdi menjelaskan bahwa pemahaman konsep tidak hanya melibatkan mengingat fakta atau informasi, tetapi juga kemampuan untuk mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.³ Pemahaman konsep dalam pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas hidupnya.⁴ Pembelajaran adalah aktivitas yang melibatkan siswa dan guru, guru secara sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan dalam pengajarannya.⁵ Namun, kenyataannya, sebagian besar pengajaran di Indonesia masih didominasi oleh metode konvensional yang menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar mengajar, sementara siswa berperan sebagai penerima informasi pasif.⁶ Dalam konteks ini, siswa kurang diberi kesempatan untuk aktif terlibat dalam proses belajar yang bermakna, yang akhirnya mempengaruhi pemahaman konsep mereka. Dalam pembelajaran,

¹ Ani Nur Aeni, “Persepsi Guru SD Dan Mahasiswa Calon Guru SD Tentang Kualitas Pendidikan Di Indonesia,” dalam *Koferensi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Dasar. Rekonstruksi Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Dasar: Menjawab Tantangan dan Tren Masa Datang* (Purwakarta: UPI Sumedang Press Bekerja sama dengan UPI Kampus Purwakarta, 2019).

² Nadya Husenti dan Wuli Oktiningrum, “Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Segiempat dengan Menggunakan Grid Paper,” *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains* 1, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.28989/cakrawala.v1i1.1269>.

³ Ferdi Ahmad Dani dkk., “Studi Komparasi Kemampuan Pemahaman Konseptual Siswa Man 1 Banyuwangi Dan Man 3 Banyuwangi Pada Materi Model Atom,” *Jurnal Kumparan Fisika* 5, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.33369/jkf.5.2.105-112>.

⁴ Haizatul Faizah dan Rahmat Kamal, “Belajar dan Pembelajaran,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.

⁵ Annisa Nidaur Rohmah, “BELAJAR DAN PEMBELAJARAN” 09, no. 02 (2017).

⁶ Alfauzan Ramadhanny Simangunsong, Fibri Rakhmawati, dan Muhammad Nuh, “Pengembangan Strategi Blended Learning Berbasis Contextual Teaching and Learning (Ctl),” *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 11, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i2.12593>.

penting untuk menemukan solusi bagi rendahnya pemahaman konsep siswa sehingga tidak menghambat proses belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.⁷

Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dalam pembelajaran nantinya siswa dapat membangun pengetahuan berdasarkan pengamatan, pengalaman, penyusunan gagasan melalui suatu percobaan sangatlah penting.⁸ Pembelajaran IPA tidak hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip saja. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi pengetahuan yang lebih mudah di pahami bagi peserta didik.⁹ Sebagai guru pada zaman sekarang selain berperan sebagai pembimbing peserta didik seorang guru juga harus mempunyai karakteristik kreatif dan inovatif dengan berbagai pembaharuan baik dalam kurikulum, strategi dan metode serta media pembelajaran yang digunakan harus lebih bermakna, bermanfaat, berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran dan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.¹⁰ Dalam proses kegiatan pembelajaran yang tidak inovatif juga sering menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi belajar, hal ini dikarenakan pada saat mengajar guru bersifat menonton dan tidak memiliki ide, metode atau strategi, media yang kreatif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi bahkan membosankan bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Maka guru perlu mempertimbangan metode atau strategi mengajar dan pemilihan media yang tepat, sehingga dalam pelaksanaannya tidak membosankan bagi siswa dan pada akhirnya berdampak pada nilai siswa.

Salah satu solusi untuk permasalahan rendahnya pemahaman konsep siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengefektifkan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi. Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan pemahaman terhadap pelajaran.¹¹ Menurut Aeni melalui media proses pembelajaran akan jauh lebih menyenangkan dan meeningfull (penuh makna).¹² Ini menunjukkan adanya hubungan antara media pembelajaran dengan minat dan hasil belajar siswa. Salah satu cara

⁷ Putri Nurjati Rahayu, Ani Nur Aeni, dan Atep Sujana, "Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kolaborasi Siswa : Peran Model Problem Based Learning Terhadap Siswa Kelas V" 4, no. 3 (2024).

⁸ Suhelayanti, Syamsiah Z, dan Ima Rahmawati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*, Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.

⁹ Laily Nurmalia dkk., "Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi 'Sumber Energi' Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI," *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2022, 2.

¹⁰ Hayani Wulandari dan Dhena Agniya Zahra Nisrina, "Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 16 (2020).

¹¹ Yanuari Dwi Puspitarini dan Muhammad Hanif, "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School," *Anatolian Journal of Education* 4, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.

¹² Ani Nur Aeni dkk., "Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar," *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.9375>.

untuk meningkatkan minat siswa adalah dengan memberikan media pembelajaran yang menarik sehingga tercipta motivasi belajar bagi peserta didik. Motivasi belajar peserta didik merupakan kunci untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memberikan motivasi guna membangkitkan semangat dan meningkatkan rasa percaya diri siswa.¹³

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media permainan. Ishak dalam Vina Syalfirah menyatakan bahwa kegiatan belajar sambil bermain menarik minat peserta didik, sehingga penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan mereka dan membuat proses belajar menjadi lebih efektif.¹⁴ Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam. Permainan dapat merangsang rasa ingin tahu siswa, mendorong mereka untuk berinteraksi dan bekerja sama, serta membantu mereka memahami konsep secara konkret.¹⁵ Penggunaan media pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan langsung melibatkan siswa untuk lebih aktif sehingga proses pembelajaran tidak membosankan, melatih kerja sama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, menumbuhkan minat belajar, mempercepat proses informasi, serta menyelesaikan masalah, dan meningkatkan kepekaan sosial.¹⁶

Penggunaan media monopoli dalam pembelajaran bukanlah ide baru. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran lebih interaktif, serta membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.¹⁷ Permainan monopoli adalah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penggunaan monopoli dapat membuat siswa aktif selama proses pembelajaran serta membangun interaksi antar siswa.¹⁸ Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Pada Materi Rantai Makanan”.

¹³ Ani Nur Aeni, “Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam,” *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2014).

¹⁴ Vina Syalfirah dkk., “Penerapan Game Ular Ipas Kelas I Sekolah Dasar Else (Elementary School Education),” *ELSE (Elementary School Education Journal) This* 8, no. 1 (2024).

¹⁵ Siti Aisyah, Maria Goreti Rini Kristiantari, dan I Wayan Wiarta, “Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas IV,” *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.174>.

¹⁶ A Latif dkk., “Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *SEMAI: Seminar ...*, 2021.

¹⁷ Anisyah Yuniarti dkk., “Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran,” *JUTECH : Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>.

¹⁸ Rania Mousa, “Addressing the AICPA core competencies through the usage of the monopoly™ board game,” *Accounting Research Journal* 32, no. 2 (2019).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian *kuantitatif* dengan desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design* pada desain ini subjek penelitian ditempatkan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dilakukan secara random atau acak. Dengan demikian, penentuan kelompok kontrol dan eksperimen dapat ditentukan sesuai dengan kelompok yang sudah ada sesuai dengan pertimbangan dari peneliti.¹⁹ Dalam penelitian berbasis Masyarakat, peneliti dapat menggunakan dua kelompok yang sama dengan memilih kelompok yang semirip mungkin meskipun tidak dapat diyakinkan bahwa kelompok-kelompok tersebut setara atau sebanding.²⁰

Desain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media monopoli terhadap pemahaman konsep siswa dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti akan memberikan *pretest* kepada siswa kelas V dengan materi rantai makanan sebagai gambaran awal mengenai pemahaman siswa. Kemudian, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran. Kelompok eksperimen akan menerima pembelajaran menggunakan media Monopoli (Xa) sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konvensional (Xb). Kemudian proses penelitian diakhiri dengan pemberian *Posttest* sebagai alat ukur untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa pada rantai makanan baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut

Tabel 1. Rumus Non-Equivalent

Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Sumber: Modifikasi Sugiyono (2021)

Keterangan:

O_1 = *Pretest* eksperimen O_3 = *Pretest* Kontrol

O_2 = *Posttest* eksperimen O_4 = *Posttest* control

X = Perlakuan (Treatment) menggunakan media monopoli

Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dengan berbantuan aplikasi *IBM SPSS*. Statistik deskriptif itu sendiri dapat diartikan yaitu statistik objek yang

¹⁹ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*,” 2010.

²⁰ I Abraham dan Y Upriyati, “Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur. Ilmiah Mandala Education,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8, no. 3 (2022).

digunakan untuk menganalisis data atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa ditujukan untuk menyusun kesimpulan yang berlangsung umum. Data *kuantitatif* di penelitian ini berasal dari hasil *pretest* atau *posttest* dalam pembelajaran materi hari akhir. Dalam pengolahan serta analisis data ini menggunakan beberapa uji, diantaranya ada uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t-test* dan uji *independent sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pelaksanaan penelitian diawali dengan penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah kelas telah ditentukan, kemudian dilakukan *pretest* materi rantai makanan pada setiap kelompok sebagai data awal yang berisikan pemahaman siswa terhadap Pembelajaran IPA materi rantai makanan.

Setelah *pretest* selesai dan peneliti memiliki data awal, Langkah selanjutnya adalah pemberian perlakuan yang berbeda di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol akan menggunakan media pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen akan menggunakan media pembelajaran monopoli materi rantai makanan.

Setelah pemberian perlakuan yang berbeda di kelas kontrol dan eksperimen, tahapan terakhir yaitu melakukan *Posttest* pada kedua kelas dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan pemahaman siswa yang menggunakan media konvensional dengan media pembelajaran monopoli.

Data yang telah dikumpulkan pada penelitian ini merupakan hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media monopoli dan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional pada materi rantai makanan. Populasi yang diteliti adalah seluruh siswa kelas V SD di Kecamatan Anjatan. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah purposive sampling. Sampel dari kelompok eksperimen mencakup 33 siswa kelas V di SDN 1 Anjatan Utara. Sebagai pembanding, kelompok kontrol berasal dari kelas V SDN 1 Anjatan Baru yang juga terdiri dari 33 siswa.

A. Deskripsi Statistik

Data yang telah dikumpulkan pada penelitian ini merupakan hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media monopoli dan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran konvensional pada materi rantai makanan.

Tabel 2. Deskripsi Statistik

Kelas	Jumlah	Nilai Minimum	Nilai Maximum	Nilai Rata-Rata	Standar Deviasi
<i>Pretest</i> Eksperimen	33	2	10	5.36	1.966
<i>Posttest</i> Eksperimen	33	4	12	7.36	2.205
<i>Pretest</i> Kontrol	33	2	12	6.03	2.518
<i>Posttest</i> Kontrol	33	3	12	7.06	2,499

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berjumlah 33 siswa. Pada hasil *pretest* kelas eksperimen, diperoleh nilai terendah 2 dan nilai tertinggi 10, serta nilai rata-rata sebesar 5,36 dengan standar deviasi 1,966. Pada *posttest* kelas eksperimen, diperoleh nilai terendah 4 dan nilai tertinggi 12, serta nilai rata-rata sebesar 7,36 dengan standar deviasi 2,205. Pada *pretest* kelas kontrol, diperoleh nilai terendah 2 dan nilai tertinggi 12, serta nilai rata-rata sebesar 6,03 dengan standar deviasi 2,518. Pada *posttest* kelas kontrol, diperoleh nilai terendah 3 dan nilai tertinggi 12, serta nilai rata-rata sebesar 7,06 dengan standar deviasi 2,499. Tahapan berikutnya yang perlu dilakukan adalah uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengidentifikasi apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan atau perbedaan varians dari kelas kontrol dan eksperimen. Uji homogenitas dapat dilakukan setelah data yang diuji sudah dipastikan terdistribusi secara normal.

B. Uji Prasyarat

Setelah diketahui statistik deskripsi maka dilakukan uji prasyarat pada data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena sampel kurang dari 50, dengan berbantuan *software IBM SPSS 27*. Standar taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Adapun hipotesis yang akan diujikan adalah sebagai berikut.

H_0 = Data berdistribusi normal.

H_1 = Data tidak berdistribusi normal.

Dari hipotesis tersebut ditentukan kriteria pengujian yang digunakan adalah apabila nilai *p-value* (*Sig.*) > 0,05 maka H_0 diterima yang menyebabkan H_1 ditolak. Sementara apabila nilai *p-*

$value (Sig.) < 0,05$ maka H_0 ditolak yang menyebabkan H_1 diterima. Untuk hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i> Eksperimen	965	33	346
<i>Posttest</i> Eksperimen	945	33	092
<i>Pretest</i> Kontrol	964	33	327
<i>Posttest</i> Kontrol	962	33	301

Berdasarkan tabel 3, dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa semua data memiliki nilai lebih besar dari 0,05, sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui varians persamaan atau perbedaan dari kelas kontrol dan eksperimen. Uji homogenitas dapat dilakukan setelah data yang diuji sudah dipastikan terdistribusi dengan normal. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang terjadi pada uji statistik misalnya pada uji T dan annova (Usmadi 2020). Dasar untuk membuat keputusan dalam pengujian homogenitas adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka diasumsikan bahwa data homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$, diasumsikan bahwa data tidak homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Based on mean</i> <i>Posttest</i> Eksperimen- <i>Posttest</i> Kontrol	0.687	1	64	0.410

Berdasarkan tabel 4, hasil uji homogenitas berdasarkan nilai rata-rata dari *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,410. Nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

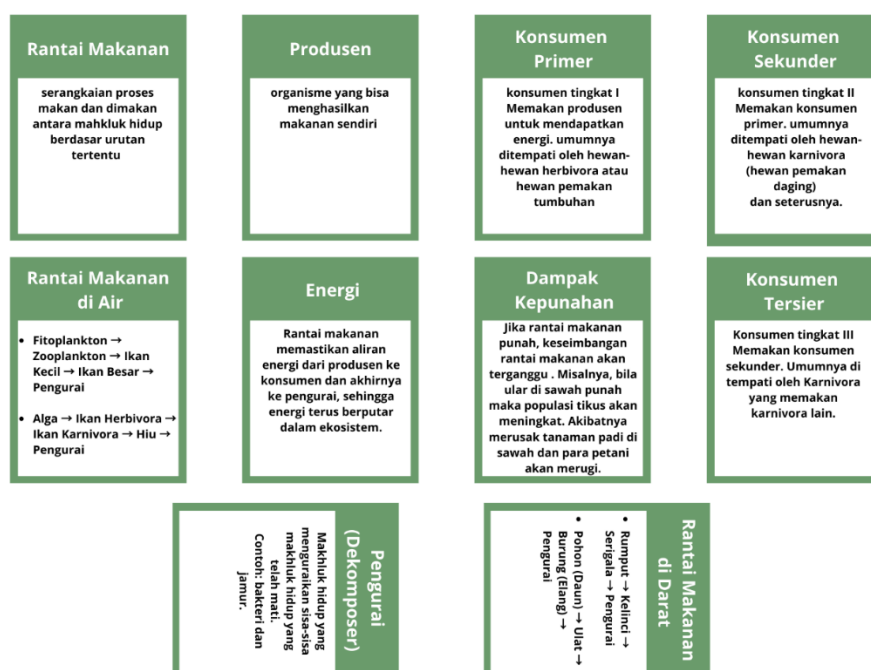
C. Pengaruh Media Monopoli Terhadap Pemahaman Konsep Rantai Makanan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Monopoli dapat menjadi media pembelajaran dengan beberapa perubahan tertentu. Pada penelitian ini, perubahan terletak pada kota-kota yang diubah menjadi perintah yang nantinya akan

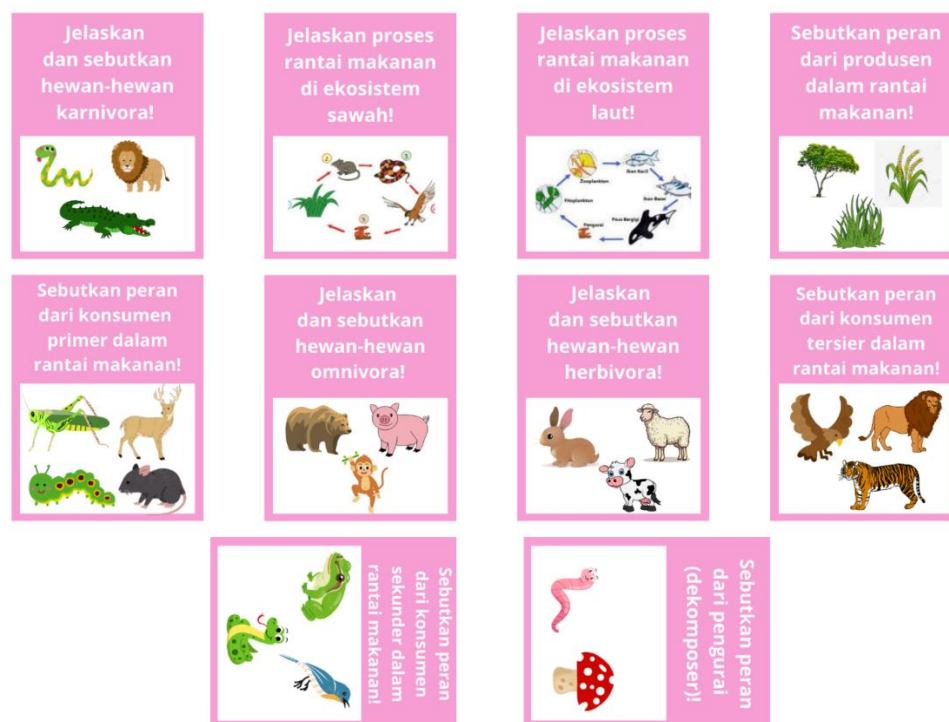
dijalankan oleh siswa. Selain itu, perubahan juga dilakukan pada kartu dana umum dan kartu kesempatan, di mana kartu-kartu tersebut dimodifikasi menjadi materi dan pertanyaan yang berhubungan dengan materi rantai makanan.



Gambar 1. Papan monopoli



Gambar 2. Kartu dana umum



Gambar 3. Kartu kesempatan

Dalam penerapan media Monopoli pada penelitian ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 siswa. Sebelum bermain, siswa diberi petunjuk mengenai tata cara bermain Monopoli. Pemain mengambil giliran dengan melempar dua dadu dan bergerak maju di papan sesuai jumlah dadu yang dilempar. Pemain yang mendarat di atas petak tertentu harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya. Apabila peserta didik dapat menjalankan perintah tersebut, mereka dapat bergerak sesuai dengan angka pada dadu yang keluar. Namun, jika tidak dapat menjawab, peserta didik tidak dapat bergerak dari tempat semula. Setiap pemain yang berhasil menjalankan perintah diberi 1 poin, dan siswa yang mendapatkan poin terbanyak menjadi pemenang.

Untuk mengetahui pengaruh media monopoli terhadap pemahaman konsep siswa dilakukan Uji *Paired Sample T-Test* dapat dilakukan jika data yang didapat merupakan data normal. Ketentuan hasil uji T dua sampel terikat yaitu:

H_0 = tidak ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*

H_1 = ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*

SIG = lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak

Uji *Paired Sample T-Test* pada kelas eksperimen akan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media monopoli.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-test kelas Eksperimen

	<i>p-value (Sig. 2-tailed)</i>
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0.001
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	

Dari data pada Tabel 5, hasil uji paired sample T-test pada kelas eksperimen menunjukkan nilai 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media monopoli memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep pada materi rantai makanan. Temuan ini sejalan dengan penelitian ²¹ yang menunjukkan pengaruh positif media monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa.

D. Pengaruh Media Konvensional Terhadap Pemahaman Konsep Rantai Makanan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Sama seperti pada kelas eksperimen, kelas kontrol juga dilakukan *pretest* sebelum pembelajaran menggunakan media konvensional. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan *posttest*. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media konvensional terhadap pemahaman konsep rantai makanan pada siswa kelas V sekolah dasar data *pretest* dan *posttest* kemudian diuji menggunakan uji paired sample t-test.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample T-test Kelas Kontrol

	<i>p-value (Sig. 2-tailed)</i>
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0.001
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	

Dari data pada Tabel 6, hasil uji paired sample T-test pada kelas Kontrol menunjukkan nilai 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* di kelas Kontrol. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media konvensional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep pada materi rantai makanan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti yang menyatakan bahwa media pembelajaran konvensional masih terbilang efektif untuk kelancaran proses belajar mengajar.²² Media pembelajaran konvensional, seperti papan tulis dan buku pelajaran, masih

²¹ Yela Purnama Sari, Herman Lusa, dan Ansyori Gunawan, "Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu," *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2020), <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>.

²² Yuniarti dkk., "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran."

dominan digunakan dalam banyak kegiatan belajar mengajar. Meskipun telah ada berbagai inovasi, media-media tradisional ini tetap esensial dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media konvensional memiliki keunggulan tersendiri yang melengkapi media modern.

E. Perbedaan Peningkatan Pemahaman Konsep Kelas V Pada Materi Rantai Makanan Antara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Setelah menemukan adanya pengaruh pada kedua kelas, eksperimen dan kontrol, analisis data berikutnya dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh antara hasil belajar di kelas eksperimen dengan hasil belajar di kelas kontrol. Hal ini dilakukan dengan menerapkan uji t-sample independen.

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sampel T-test

	Levene's Test for Equality of Variances				
	F	Sig	t	df	Sig
<i>Equal Variances Assumed</i>	0,687	0,410	0,522	64	0,603
<i>Equal Variances non Assumed</i>			0,522	63,024	0,603

Berdasarkan tabel 7 di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig) pada *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar 0,410, yang lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Dengan demikian, uji independent sample t-test untuk n-gain score berpedoman pada nilai Sig. yang terdapat pada tabel *Equal Variances Assumed*.

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,603, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemahaman konsep siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol secara lebih jelas, dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Deskripsi Statistik Independent Sample T-test

Kelas	Rata-Rata	Standar Deviasi
Eksperimen	7,36	2,205
Kontrol	7,03	2,499

Berdasarkan data pada Tabel 8, terlihat bahwa nilai rata-rata pemahaman konsep siswa di kelas kontrol adalah 7,36, sementara kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 7,03. Perbandingan ini menunjukkan adanya perbedaan dalam pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, kelas kontrol menunjukkan performa yang lebih baik daripada kelas eksperimen jika dilihat dari rata-rata nilai yang dicapai, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh ²³ yang menyatakan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran monopoli lebih baik dari siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli berdasarkan perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol.

Setelah dilakukan uji independent sample T test kemudian dilanjutkan dengan Uji effect size untuk mengetahui perbedaan kejadian efek antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Menurut Cohen dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Khairunnisa uji ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh setelah diberikan perlakuan. Untuk menghitung effect size, dapat menggunakan rumus.²⁴

$$\text{Effect Size} = \frac{XB - XA}{\sqrt{\frac{(S_A)^2 + (S_B)^2}{2}}}$$

Keterangan:

XA= nilai rata-rata pada kelompok kontrol

XB = nilai rata-rata pada kelompok Eksperimen

SA = standar deviasi pada kelompok kontrol

SB = standar deviasi pada kelompok eksperimen

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut maka didapatkan nilai Effect Size yaitu 0.014.

²³ irsyad Wahyu Irawan, Riswanti Rini, Dan Sugiman, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar" 19, no. 5 (2016).

²⁴ Khairunnisa Khairunnisa dkk., "Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian," *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)* 5, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4802>.

Tabel 1. Kategori Skor effect size

Effect Size	Kategori
< 0,50	Kecil
0,50 – 0,69	Sedang
0,70 – 0,99	Besar
> 1,00	Sangat Besar

Berdasarkan tabel 8 katagori skor *effect size* nilai 0.014 lebih kecil dari 0,50 maka dapat disimpulkan bahwa media monopoli berpengaruh rendah terhadap pemahaman konsep siswa pada materi rantai makanan kelas V sekolah dasar.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan pada hasil dan pembahasan, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat ditarik. Kesimpulan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut: 1) Melalui perlakuan pembelajaran menggunakan permainan monopoli yang disesuaikan dengan materi rantai makanan, siswa secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep mereka setelah mengikuti pembelajaran. Permainan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. 2) Pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional juga berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Media pembelajaran konvensional masih relevan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan. 3) Penelitian ini menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan pemahaman konsep rantai makanan setelah pembelajaran. Namun, kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Analisis effect size menunjukkan bahwa pengaruh media monopoli terhadap pemahaman konsep siswa tergolong rendah, dengan nilai 0,014.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I, dan Y Upriyati. “Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan : Literatur. Ilmiah Mandala Education.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8, no. 3 (2022).
- Aeni, Ani Nur. “Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam.” *Mimbar Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2014).
- . “Persepsi Guru SD Dan Mahasiswa Calon Guru SD Tentang Kualitas Pendidikan Di Indonesia.” Dalam *Koferensi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Dasar: Rekonstruksi Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Dasar: Menjawab Tantangan dan Tren Masa Datang*, 136–57. Purwakarta: UPI Sumedang Press Bekerja sama dengan UPI Kampus Purwakarta, 2019.

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, dan Salsabila Baliani Putri Sopian. "Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar." *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.9375>.
- Aisyah, Siti, Maria Goreti Rini Kristiantari, dan I Wayan Wiarta. "Pengembangan Media Teka-Teki Silang Tematik Tema Indahnya Kebersamaan Dalam Keragaman Untuk Siswa Kelas IV." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.174>.
- Dani, Ferdi Ahmad, Faizzatul Ummah, Nila Rayi Puspitasari, Ferdi Yusril Hikam Suharsono, Lailatul Nuraini, dan Bambang Supriadi. "Studi Komparasi Kemampuan Pemahaman Konseptual Siswa Man 1 Banyuwangi Dan Man 3 Banyuwangi Pada Materi Model Atom." *Jurnal Kumparan Fisika* 5, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.33369/jkf.5.2.105-112>.
- Faizah, Haizatul, dan Rahmat Kamal. "Belajar dan Pembelajaran." *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.
- Husenti, Nadya, dan Wuli Oktiningrum. "Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Segiempat dengan Menggunakan Grid Paper." *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains* 1, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.28989/cakrawala.v1i1.1269>.
- Irawan, Irsyad Wahyu, Riswanti Rini, Dan Sugiman. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar" 19, no. 5 (2016).
- Khairunnisa, Khairunnisa, Fenty Fitriani Sari, Mega Anggelena, Deka Agustina, dan Euis Nursaadah. "Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian." *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)* 5, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4802>.
- Latif, A, W Rohmiyanti, I Syafira, S Wahiddatul, dan A.D. Haryanto. "Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *SEMAI: Seminar ...*, 2021.
- Mousa, Rania. "Addressing the AICPA core competencies through the usage of the monopoly™ board game." , *Accounting Research Journal* 32, no. 2 (2019).
- Nurmalia, Laily, Iswan, Anisa Ihza Emorad, Citra Ayu Lestari, dan Dzakiyah Nabilla Qonita. "Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi 'Sumber Energi' Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI." *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2022.
- Puspitarini, Yanuari Dwi, dan Muhammad Hanif. "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School." *Anatolian Journal of Education* 4, no. 2 (2019). <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- Rahayu, Putri Nurjati, Ani Nur Aeni, dan Atep Sujana. "Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kolaborasi Siswa : Peran Model Problem Based Learning Terhadap Siswa Kelas V" 4, no. 3 (2024).
- Rohmah, Annisa Nidaur. "Belajar Dan Pembelajaran" 09, no. 02 (2017).
- Sari, Yela Purnama, Herman Lusa, dan Ansyori Gunawan. "Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu." *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2, no. 3 (2020). <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>.
- Simangunsong, Alfauzan Ramadhanny, Fibri Rakhmawati, dan Muhammad Nuh. "Pengembangan Strategi Blended Learning Berbasis Contextual Teaching and Learning (Ctl)." *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 11, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i2.12593>.

Zulfan Nurahman, Ali Ismail, Ani Nur Aeni: Pengaruh Media Monopoli Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar

Sugiyono. "Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D," 2010.

Suhelayanti, Syamsiah Z, dan Ima Rahmawati. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.

Syalfirah, Vina, Ani Nur Aeni, Nurdinah Hanifah, dan Universitas Pendidikan Indonesia. "Penerapan Game Ular Ipas Kelas Iv Sekolah Dasar Else (Elementary School Education." *ELSE (Elementary School Education Journal) This* 8, no. 1 (2024).

Wulandari, Hayani, dan Dhena Agniya Zahra Nisrina. "Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 16 (2020).

Yuniarti, Anisyah, Titin Titin, Fannisa Safarini, Ita Rahmadia, dan Sinta Putri. "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran." *JUTECH : Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>.