

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI FPB DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Ariya Bayu Saputra¹⁾, Ryky Mandar Sary²⁾, Mei Fita Asri Untari³⁾

DOI : [10.26877/ijes.v5i1.20026](https://doi.org/10.26877/ijes.v5i1.20026)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran Monopoli untuk materi FPB pada siswa di kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 November 2022. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 07 Gubug. Tepatnya di Desa Gubug, Kecamatan Gubug, Kabupaten Grobogan. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Penelitian ini variabel bebasnya adalah media pembelajaran monopoli. Variabel terikatnya adalah hasil belajar. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 36 siswa SDN 07 Gubug. Sampel diambil seluruh siswa kelas V yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kombinasi yaitu menggunakan teknik tes dan teknik nontes. Hasil penelitian menyatakan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada materi FPB sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli. Nilai rata-rata *posttest* hasil belajar akhir lebih besar daripada nilai *pretest* hasil belajar awal. Dari data *pretest* memiliki rerata 50.00, *posttest* rerata mencapai 85. Hasil penelitian memiliki perbedaan nilai rata-rata sebesar 35. Kemudian untuk ketuntasan dalam hasil belajar awal memperoleh ketuntasan sebesar 14% dan dalam hasil belajar akhir memperoleh ketuntasan 100%.

Kata Kunci: Monopoli, FPB, Media Pembelajaran

Abstract

The purpose of this research is to identify student learning outcomes through the application of Monopoly learning media for FPB material to fifth-grade elementary school students. The method used in this research is quantitative research. This research was conducted on November 21, 2022. The research was carried out in the fifth grade of SD Negeri 07 Gubug. Specifically in Gubug Village, Gubug District, Grobogan Regency. The variables in this research consist of independent variables (free variables) and dependent variables (bound variables). The independent variable in this research is the Monopoly learning media. The dependent variable is the learning outcomes. The population of this research is all fifth-grade students totaling 36 students from SDN 07 Gubug. The sample consists of all fifth-grade students amounting to 36 students. The data collection technique used in this study is a combination technique, namely using test techniques and non-test techniques. The research results indicated that there is a difference in the average learning outcomes of students on the material of Least Common Multiple (LCM) before and after using monopoly learning media. The average posttest score is higher than the average pretest score. The pretest data has an average of 50.00, while the posttest average reaches 85. The research findings show a difference in average scores of 35. Furthermore, the

completeness in the initial learning outcomes achieved a completeness of 14%, and in the final learning outcomes achieved 100% completeness.

Keywords: Monopoly, LCM, Learning Media.

History Article

Received 24 Maret 2025

Approved 10 April 2025

Published 30 Mei 2025

How to Cite

Saputra, Bayu Ariya., Sary, Ryky Mandar & Untari, Asri, Mei Fita. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi FPB di Kelas V Sekolah Dasar. IJES, 5(1), 152-163



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Kec. Semarang Timur., Kota Semarang, Jawa Tengah

E-mail: ¹ rykymandarsary@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam hidup manusia agar dapat mentransformasi nilai-nilai seperti nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi serta keterampilan sehingga menjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan dan berakhlak mulia (Bopo, 2023). Suatu proses pendidikan diperlukan untuk dapat mencapai salah satu tujuan nasional Indonesia tersebut. Salah satu perwujudan pendidikan adalah pembelajaran di dalam kelas yang diikuti oleh peserta didik sebagai individu yang belajar dan juga guru sebagai pembimbing siswa dalam mempelajari segala hal yang dapat menjadikannya sebagai individu yang berprestasi, dan juga pengembangan kurikulum pendidikan yang sebisa mungkin selalu mengikuti perkembangan zaman (Setyaningsih, 2020).

Menurut BSNP, kurikulum merdeka belajar adalah suatu kurikulum pembelajaran yang berpegang pada pendekatan bakat dan minat. Pada penerapannya, diharapkan siswa dapat memilih hal apa saja yang ingin ia pelajari menurut bakat dan minatnya (Istikomah, 2020). Pelaksanaan kurikulum merdeka yang diwenangkan pada satuan pendidikan tentunya tidak luput dari peran guru yang akan menjadi pelaksana ketika pembelajaran. Sebagai seorang fasilitator, seorang guru dituntut untuk mampu memberikan pengalaman kegiatan pembelajaran yang baik agar ruang merdeka bagi peserta didik dapat tercapai (Setyaningsih, 2020). Guru bisa menguasai dan memahami implementasi kurikulum merdeka, siswa dapat diarahkan hingga dapat menyesuaikan alur. Siswa sepenuhnya bisa belajar dan menyesuaikan dengan kualitas pembelajarannya yang berawal dari guru. Dalam pembelajaran matematika, guru tidak hanya memberikan penguatan materi, namun juga diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menggugah minat belajar anak secara kreatif dan kritis (Lestyorini, 2019).

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk memajukan daya pikir manusia (Erlinawati, 2024). Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik untuk dapat berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama (BNSP, 2006: 421).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar yang telah berdiri sendiri di kelas tinggi sebaiknya ditekankan pada pengalaman belajar siswa (Ardina, 2019; Dwijayanti, 2017; Hanifah, 2019). Hal ini berdasarkan pernyataan Bruner (Heruman, 2018) dalam belajar matematika siswa harus banyak melaksanakan keterkaitan agar siswa lebih memahami konsep karena pada dasarnya setiap konsep berkaitan dengan konsep lain dan suatu konsep merupakan lanjutan serta syarat bagi konsep lain. Majid (2018: 8) menyatakan bahwa, tingkatan intelektual operasional konkret dimiliki oleh siswa kelas I-VI sekolah dasar dan siswa kelas V termasuk juga memiliki tingkatan operasional formal. Sedangkan hakikat matematika menurut Efendi, dkk (2017: 18) yaitu, matematika berkenaan dengan konsep-konsep abstrak yang bermula dari hal-hal konkrit. Berdasarkan pernyataan hakikat matematika oleh Efendi, dkk (2017: 18) dan tingkatan intelektual siswa SD oleh Majid, maka dalam penekanan pengalaman belajar matematika untuk menyesuaikan tingkatan intelektual operasional konkret siswa SD dan memulai hal konkret ke abstrak diperlukannya media dan alat peraga. Hal ini sesuai dengan pernyataan Heruman (2018: 1) yang menyatakan bahwa, diperlukannya alat bantu berupa media dan alat peraga untuk menyampaikan materi atau konsep dalam pembelajaran

matematika yang bersifat abstrak kepada siswa karena pada dasarnya usia perkembangan kognitif siswa SD masih terikat dengan objek konkrit.

Berdasarkan pernyataan Heruman tersebut, maka media sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Asyhar (2017: 8) berpendapat bahwa kondusifnya lingkungan belajar karena adanya segala sesuatu yang menjadi penyalur dan penyampai pesan secara terencana. Segala sesuatu yang dimaksud adalah media pembelajaran. Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2017: 26) adalah hasil dan proses belajar ditingkatkan dan diperlancar oleh 3 sajian informasi dan pesan yang jelas, selain itu motivasi belajar bisa ditimbulkan dengan diarahkannya perhatian anak, lingkungan dan siswa dapat berinteksi secara langsung serta kemampuan dan minat yang dimiliki oleh masing-masing siswa dapat memandirikan belajar siswa.

Guru perlu memilih pendekatan dan media yang tepat dalam pembelajaran matematika, jika kurang tepat kemungkinan dapat mempengaruhi minat belajar (Puspita, 2021). Pemilihan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar anak sehingga nantinya dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan permainan. Pitadjeng (2016: 95) menjelaskan bahwa “Dunia anak tidak dapat lepas dari permainan. Permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan bagi anak”. Dengan sesuatu yang menyenangkan ini anak diharapkan dapat tertarik dan berminat untuk terus mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung (Matondang, 2021). Pitadjeng (2016: 95) menyatakan “permainan interaktif merupakan permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar”. Rasa senang yang ditimbulkan dalam permainan interaktif ini nantinya dapat meningkatkan minat anak dalam mempelajari matematika. Selanjutnya Hurlock menyatakan akhir masa kanak-kanak mulai umur 6 tahun sampai mengalami pubertas sering disebut sebagai usia bermain, disebut demikian bukan karena banyaknya waktu untuk bermain melainkan luasnya minat dan kegiatan bermain. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai cara maupun alat penyampaian akan dapat menarik minat siswa.

Permainan monopoli adalah permainan papan anak yang sangat terkenal didunia. Sebagian besar anak-anak mengetahui permainan ini dan cara memainkannya. Selama proses pembelajaran, permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran yang dimaksudkan untuk mendukung proses pembelajaran dalam rangka terciptanya tujuan pembelajaran (Ompusunggu, 2022). Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar uang sewa sesuai jumlah yang telah ditetapkan (Husna, 2016). Media pembelajaran ini mengambil konsep materi pembelajaran FPB. FPB merupakan salah satu materi yang ada dalam pembelajaran matematika. Materi tersebut merupakan materi yang berkelanjutan dari kelas IV, V, dan VI. Masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari juga dapat dipecahkan dengan pengaplikasian materi FPB. Oleh karena itu, kemampuan dasar dalam materi FPB harus dikuasai sejak kelas IV. Hal ini menjadi bekal nantinya untuk mempelajari materi FPB pada kelas tingkat selanjutnya.

Peneliti terdahulu yang meneliti tentang penggunaan monopoli dalam pembelajaran matematika, salah satunya adalah Syahsiyah (2000) dalam skripsinya yang berjudul ‘‘Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar’’. Menurut Syahsiyah (2000) media pembelajaran berupa permainan seperti monopoli memberikan dampak positif berupa peningkatan pada minat maupun hasil belajar siswa menggunakan materi geometri dengan jenis penelitian kuantitatif pendekatan eksperimen. Terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa kelas V SDIT Al Hikmah Pela Mampang dari sebelum menggunakan media hanya 53% setelah menggunakan media permainan monopoli menjadi 59,6%. Dalam jurnal nasional menurut Rahaju dan Hartono (2015) yang juga melakukan penelitian tentang ‘‘Pembelajaran Matematika Berbasis Monopoli Indonesia’’ pada siswa kelas IV SD untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan setelah melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan Monopoli Indonesia ternyata ada peningkatan. Hal ini membuat peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut namun pada materi yang berbeda dari peneliti sebelumnya yakni materi FPB apakah ada peningkatan hasil belajar pada siswa kelas V SDN 7 GUBUG khususnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini desain penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah dengan Pre Experimental Design. Peneliti menggunakan bentuk design berupa pretest-posttest design (Desain *one-grup pretest posstest*) (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilakukan di kelas SDN 07 Gubug semester 2 tahun pelajaran 2023/2024. Tepatnya di Desa Gubug, Kecamatan Gubug, Kabupaten Grobogan. Peneliti memilih tempat di SD Negeri 07 Gubug, dikarenakan permasalahan dalam penelitian ini ada di SD ini. Siswa SD Negeri 07 Gubug khususnya kelas V masih kurang dalam materi FPB. Waktu penelitian ini dilaksanakan di semester genap. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Penelitian ini variabel bebasnya adalah media pembelajaran monopoli. Variabel terikatnya adalah hasil belajar. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 36 siswa SDN 07 Gubug. Sampel diambil seluruh siswa kelas V yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kombinasi yaitu menggunakan teknik tes dan teknik nontes. Dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis dalam bentuk *pretest* dan *posttest* tertulis berbentuk pilihan ganda kompleks dan pilihan ganda dengan masing-masing sebanyak 5 soal. Penelitian ini menggunakan teknik nontes berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis ketuntasan belajar, uji prayarat, uji hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil *pretest* dan *posttest* penerapan media pembelajaran monopoli pada materi FPB di kelas V SDN 07 Gubug disajikan pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Nilai
----	------	-------

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	30	70
Nilai Tertinggi	75	100
Rata-rata nilai	50	85
Standar Deviasi	12.98350602	8.566963123

Hasil analisis statistik deskriptif pretest penerapan media pembelajaran monopoli pada materi FPB di kelas V SDN 07 Gubug, nilai minimal = 30, nilai maksimal = 75, rata-rata (mean) = 50, dengan Standar deviasi 12, 95. Sedangkan untuk posttest nilai minimal = 70, nilai maksimal = 100, rata-rata (mean) = 85, dengan standar deviasi 8,57.

Ketuntasan belajar peserta didik merupakan komponen keluaran yang diperoleh dari hasil suatu proses pembelajaran. Menurut Depdiknas (2004:458) menyatakan bahwa ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0-100%. Kriteria ketuntasan untuk masing-masing indikator 75%. Hasil ketuntasan peserta didik sebelum diberikan treatment dengan hasil pretest didapatkan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Peserta didik pada Pretest

NO	Nilai KKM	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	≥ 70	5	14%	Tuntas
2.	< 70	31	86%	Tidak Tuntas
	Jumlah	36	100%	
	Nilai Tertinggi		75	
	Nilai Terendah		30	
	Rata – rata		50	

Hasil penilaian Pretest yang diperoleh peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 50 dengan persentase ketuntasan 14%. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan nilai peserta didik belum melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Maka dari itu perlu adanya pemberian tindakan untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan hal tersebut penelitian dilakukan dengan memberikan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan berbantu media monopoli.

Hasil penilaian Posttest setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan berbantu media monopoli yang diperoleh peserta didik mengalami kenaikan. Rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 85 dengan hasil ketuntasan mencapai 100%.

Tabel 3. Hasil Penilaian Peserta didik pada Posttest

NO	Nilai KKM	Frekuensi	Persentase	Keterangan
----	-----------	-----------	------------	------------

1.	≥ 70	36	100%	Tuntas
2.	< 70	0	0%	Tidak Tuntas
Jumlah		36	100%	
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			70	
Rata – rata			85	

Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan nilai peserta didik sudah melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75% dan mengalami peningkatan yang signifikan. Dimana terlihat bahwa hasil persentase ketuntasan Pretest sebesar 14% kemudian setelah diberikan treatment berupa penggunaan media monopoli naik menjadi 100%. Artinya penggunaan media monopoli berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Data disimpulkan bahwasannya setelah menggunakan media monopoli hasil ketuntasan peserta didik mencapai 100%.

Setelah dilakukan analisis ketuntasan dilanjutkan dengan melakukan pengujian prasyarat. Pengujian prasyarat analisis dilakukan sebelum melakukan analisis data. Prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Hasil uji prasyarat analisis disajikan sebagai berikut: hasil uji normalitas pretest pada tabel 4:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Pretest

Thitung	Ttabel
0,094	0,161

Dari perhitungan normalitas yang disajikan pada tabel diatas bahwa data hasil belajar peserta didik *pretest* pada kelas V dinyatakan berdistribusi normal jika nilai L hitung $<$ L tabel. Dari pengolahan data pada kelas V *pretest* didapatkan L hitung 0,0944, dengan L tabel 0,161. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena L hitung $<$ L tabel yaitu $0.0944 < 0.161$. Hipotesis menyatakan apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas ditunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan hasil Pretest data berdistribusi normal.

Kemudian setelah dinyatakan normal dilanjutkan dengan uji normalitas data posttest, hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Posttest

Thitung	Ttabel
0,0926	0,161

Dari perhitungan normalitas yang disajikan pada tabel diatas bahwa data hasil *Posttest* penerapan media monopoli pada kelas V dinyatakan berdistribusi normal jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dari pengolahan data pada kelas V *pretest* didapatkan L_{hitung} 0,0926, dengan L_{tabel} 0,161. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,0944 < 0,161$. Hipotesis menyatakan apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas ditunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan hasil *Posttest* data berdistribusi normal.

Setelah semua data dinyatakan normal semua, maka data dapat dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui jika hipotesis yang ada sesuai. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 6:

Tabel 6 Hasil Uji-t

Thitung	Ttabel	Signifikansi
9,744	1,666	0,000

Dari hasil uji-t dapat dilihat bahwa t_{hitung} 9,744 dan t_{tabel} 1,666 (df 34) dengan nilai *signifikansi* p sebesar 0,000. Oleh karena t_{hitung} 9,744 $>$ t_{tabel} 1,666, dan nilai *signifikansi* 0,000 $<$ 0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada materi FPB sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli” diterima. Artinya penggunaan media monopoli berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik pada materi FPB. Dari data *pretest* memiliki rerata 50.00, selanjutnya pada saat *posttest* rerata mencapai 85. Besarnya peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 35.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas SDN 07 Gubug semester 2 tahun pelajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 36 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN 07 Gubug.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kombinasi yaitu menggunakan teknik tes dan teknik nontes. Teknis tes dilakukan dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk *pretest* dan *posttest* tertulis berbentuk pilihan ganda kompleks dan pilihan ganda dengan masing-masing sebanyak 5 soal. Teknik non tes berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif.

Hasil analisis statistik deskriptif *pretest* penerapan media pembelajaran monopoli pada materi FPB di kelas V SDN 07 Gubug, didapatkan nilai minimal = 30, nilai maksimal = 75, rata-rata (mean) = 50, dengan Standar deviasi 12, 95. Sedangkan untuk *posttest* nilai minimal = 70, nilai maksimal = 100, rata-rata (mean) = 85, dengan standar deviasi 8,57.

Kemudian hasil pretest dan posttest dilakukan analisis ketuntasan belajar. Hasil keuntasan Pretest menunjukkan peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 50 dengan persentase ketuntasan 14%. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan nilai peserta didik belum melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Maka dari itu perlu adanya pemberian tindakan untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan hal tersebut penelitian dilakukan dengan memberikan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan berbantu media monopoli.

Hasil penilaian Posttest setelah menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan berbantu media monopoli yang diperoleh peserta didik mengalami kenaikan. Rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 85 dengan hasil ketuntasan mencapai 100%. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan nilai peserta didik sudah melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75% dan mengalami peningkatan yang signifikan. Dimana terlihat bahwa hasil persentase ketuntasan Pretest sebesar 14% kemudian setelah diberikan treatment berupa penggunaan media monopoli naik menjadi 100%. Artinya penggunaan media monopoli berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Data disimpulkan bahwasannya setelah menggunakan media monopoli hasil ketuntasan peserta didik mencapai 100%.

Setelah itu dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji hasil belajar. Dari perhitungan normalitas yang disajikan pada tabel diatas bahwa data hasil belajar peserta didik *pretest* pada kelas V dinyatakan berdistribusi normal jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dari pengolahan data pada kelas V *pretest* didapatkan L_{hitung} 0,0944, dengan L_{tabel} 0,161. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,0944 < 0,161$. Hipotesis menyatakan apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas ditunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan hasil Pretest data berdistribusi normal.

Setelah dinyatakan normal selanjutnya dapat dilanjutkan ke posttest. Dari perhitungan normalitas yang disajikan pada tabel diatas bahwa data hasil *Posttest* penerapan media monopoli pada kelas V dinyatakan berdistribusi normal jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dari pengolahan data pada kelas V *pretest* didapatkan L_{hitung} 0,0926, dengan L_{tabel} 0,161. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,0944 < 0,161$. Hipotesis menyatakan apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas ditunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan hasil Posttest data berdistribusi normal.

Setelah dinyatakan normal data dapat dilakukan hipotesis hasil belajar dengan melakukan Uji T. Dari hasil uji-t dapat dilihat bahwa t_{hitung} 9,744 dan t_{tabel} 1,666 (df 34) dengan nilai *signifikansi* p sebesar 0,000. Oleh karena t_{hitung} 9,744 $>$ t_{tabel} 1,666, dan nilai *signifikansi* 0,000 $<$ 0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada materi FPB sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli” diterima. Artinya penggunaan media monopoli berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik pada materi FBP. Dari data *pretest* memiliki rerata 50.00, selanjutnya pada saat *posttest* rerata

mencapai 85. Besarnya peningkatan rata – rata hasil belajar tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 35.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada materi FPB sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli. Hal tersebut terbukti dengan nilai rata-rata *posttest* hasil belajar akhir lebih besar daripada nilai *pretest* hasil belajar awal. Dari data *pretest* memiliki rerata 50.00, selanjutnya pada saat *posttest* rerata mencapai 85. Besarnya peningkatan rata – rata hasil belajar tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 35. Kemudian untuk ketuntasan dalam hasil belajar awal memperoleh ketuntasan sebesar 14% dan dalam hasil belajar akhir memperoleh ketuntasan 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M, 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia: Untuk Kreativitas, Ketangkasan Dan Keakraban*. Jakarta: Andi Publisher
- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model Realistic Mathematic Education Berbantu Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Pecahan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 151-158.
- Arikunto, S. (2013b). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asyhar, Rayandra. 2017. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Bopo, G., Ngura, E. T., Fono, Y. M., & Laksana, D. N. L. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 468–480. <https://doi.org/10.38048/Jipcb.V10i3.1998>
- Desyawati, Kadek. 2021. *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sd No. 2 Tibubeneng*. Diss. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dinda Laili Sarah Matondang, & Martias Z. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Papan Penjumlahan Meningkatkan Kemampuan Operasi Penjumlahan Anak Berkesulitan Belajar. *Ranah Research : Journal Of Multidisciplinary Research And Development*, 3(3).
- Dwijayanti, I., Utami, R. E., & Budiman, M. A. (2017). Profil Kesadaran Belajar Mahasiswa Berkemampuan Pemecahan Masalah Tinggi Pada Matakuliah Analisis. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 11(1).
- Effendi, Mahfud, Dkk. 2017. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Malang: Umm Press.
- Erlinawati, R., Suyoto, S., & Chayati, A. (2024). Penerapan Media Papan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Siswa Kelas Ii Di Sdn Bendungan. *Majalah Lontar*, 35(3), 163–172. <https://doi.org/10.26877/Jml.V35i3.18741>

- Friantika, Vina. 2018. *Pengembangan Modul Pendamping Berbentuk Pop-Up Pada Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas V Sekolah Dasar*. Diss. University Of Muhammadiyah Malang.
- Hanifah, N. M., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh Model Open Ended Problem Berbantu Media Kotak Telur Pelangi (Kotela) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 3(3), 134-139.
- Heruman. 2018. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Istikomah, Nurdyansyah, I. R. I. A. 2020. Modifikasi Kurikulum Sekolah Inklusi Berbasis Aplikasi On Line. *Jurnal Tadarus*, 9(2), 138-149.
- Lestari, K. E. & M. R. Y. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestyorini, R. D., & Noviyanto, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Berbasis Adobe Flash Di Kelas V Sd Negeri Kabupaten Indramayu. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(2), 217. <https://doi.org/10.20961/Jdc.V3i2.34938>
- Majid, Abdul. 2018. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Ompusunggu, V. D. K. (2022). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Smpnegeri 1 Paranginan. 1*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Pitadjeng, 2006. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyaningsih, K.D. 2020. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Di Sd N Karangarena 03. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(2), 19-27.
- Slameto. 2017. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Pt Asdi Mahastya
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta..
- Susanto Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wijaya, Wisnu. *Pengembangan Media Visual Bangun Datar (Subada) Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sekolah Dasar*. Diss. Universitas Muhammadiyah Malang, 2021.

Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>