

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV
SD NEGERI 091608 SINAKSAK KABUPATEN SIMALUNGUN

ZELONIKA BUTAR BUTAR¹, OSCO PARMONANGAN SIJABAT², RIO
PARSAORAN NAPITUPULU³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

correspondency email: zelonikabutarbutar@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel : Diterima: 01-10-2025 Disetujui: 31- 10-2025</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game monopoli terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas IV di SD Negeri 091608 Sinaksak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode <i>pre-eksperimental design One Group Pretest-Postest</i>. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 091608 Sinaksak. Berdasarkan analisis data, diperoleh peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Monopoli. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari <i>Pretest</i> sebesar 47,48 menjadi 85,74 pada <i>postest</i>. Jadi, setelah menggunakan media pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Monopoli, hasil belajar yang didapat menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum menggunakan media pembelajaran Monopoli. Selanjutnya nilai yang dihasilkan dari uji Normalitas adalah 0,323 uji ini digunakan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Kemudian uji-t dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan taraf signifikan 0,05. Sehingga hasil menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 1,72$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan ini mengartikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPAS siswa kelas IV yang berlokasi di SD Negeri 091608 Sinaksak T.A 2025/2026.</p>
<p>Kata Kunci : Media, Pembelajaran, Game, Monopoli, Hasil Belajar.</p>	
ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History : Received : 01-10-2025 Accepted : 31-10-2025</p>	<p><i>This research aims to determine the effect of using monopoly game-based learning media on the learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) of class IV students at SD Negeri 091608 Sinaksak. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental design method One Group Pretest-Postest. This research was carried out at SD Negeri</i></p>
<p>Keywords: Media, Learning, Games, Monopoli, Learning Outcomes.</p>	

091608 Sinaksak. Based on data analysis, a significant increase in student learning outcomes was obtained after implementing the Monopoly Game-Based learning media. This is shown by the increase in the average student score from the pretest of 47.48 to 85.74 on the posttest. So, after using Monopoly Game-Based learning media, the learning outcomes obtained are higher than before using Monopoly learning media. Furthermore, the value resulting from the Normality test is 0.323. This test is used to determine whether the data is normally distributed or not. Then the t-test can be seen that $t(\text{count}) > t(\text{table})$, with a significance level of 0.05. So the results show that $t(\text{count}) = 18.21$ from $t(\text{table}) = 1.72$, which means there is a significant difference. This means that there is an influence of Monopoly Game-Based learning media on the Science Learning Outcomes of class IV students at located at SD Negeri 091608 Sinaksak T.A 2025/2026.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan jenjang awal yang sangat krusial dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pada fase ini, peserta didik mulai diperkenalkan dengan berbagai konsep fundamental yang akan menjadi landasan penting bagi proses belajar mereka di tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus disusun secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Menurut penelitian yang di sampaikan oleh (Pristiwanti et al., 2022), pendidikan adalah proses yang dirancang secara sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar yang mendukung siswa dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya secara optimal. Potensi tersebut meliputi dimensi spiritual, kecerdasan intelektual, keterampilan, moral, serta nilai-nilai etika yang dibutuhkan untuk berperan positif dalam kehidupan pribadi, sosial, dan kebangsaan. Dengan demikian, pendidikan bukan hanya sekadar proses penyampaian informasi, melainkan juga sarana penting dalam membentuk kepribadian, sikap, dan keterampilan hidup yang bermanfaat di masa kini dan masa mendatang. Pandangan ini selaras dengan isi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pernyataan ini juga diperkuat oleh (Parwati et al., 2019), yang mengemukakan bahwa pada hakikatnya pendidikan merupakan proses sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh individu.

Salah satu ukuran penting dalam menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar menjadi indikator sejauh mana siswa mampu memahami, menguasai, dan mengaplikasikan materi yang telah diajarkan. Penelitian yang di katakan oleh (Rima, 2023) dalam lingkup pendidikan dasar, pencapaian hasil belajar yang baik mencerminkan bahwa pendekatan dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru berjalan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun demikian, pada kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang menghadapi kendala dalam mencapai hasil belajar secara optimal. Permasalahan ini dapat dipengaruhi

oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, tidak kontekstual, serta tidak sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia sekolah dasar. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, hasil belajar merupakan salah satu indikator utama dalam menilai tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai akhir yang diperoleh siswa, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam memahami materi, menjawab soal, menyelesaikan tugas, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian yang di sampaikan oleh (Andreas, 2020) mengenai *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2019, posisi Indonesia dalam pencapaian pendidikan tergolong rendah, yaitu berada di peringkat ke-74 dari 79 negara, dan menempati urutan ke-6 dari 11 negara di kawasan ASEAN. Dan hasil ini sejalan dengan penelitian yang di sampaikan oleh (Geritya, 2019) Dimana kondisi ini menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, seperti ketimpangan akses, kurang relevannya pembelajaran, efektivitas yang belum optimal, serta mutu guru yang masih perlu ditingkatkan.

Hal ini juga diperkuat oleh pengalaman penulis saat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 091608 Sinaksak. ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih rendah. Siswa terlihat kurang mampu memahami materi, kurang aktif dalam menjawab pertanyaan, dan seringkali tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, dan juga ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang hanya berfokus pada guru, yaitu metode ceramah. Dalam metode ini, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yang bisa menarik perhatian siswa. Penerapan metode ceramah ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi kenyataannya banyak siswa yang kurang aktif, tidak fokus, dan merasa bosan karena mereka hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara langsung, sehingga membuat siswa sulit dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang terbatas hanya pada buku paket dan papan tulis saja, sehingga siswa kurang tertarik, tidak antusias dalam mengikuti pelajaran. Saat siswa diberikan tes atau ujian, siswa tidak mampu menjawab soal dengan baik dan benar, karena tidak mampu memahami materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Akibatnya, hasil belajar siswa kelas IV masih rendah dan belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) nilai KKTP yang ditetapkan pada mata Pelajaran IPA yaitu 70. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, diperlukan sebuah model pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan agar siswa lebih bersemangat dalam mempelajari mata pelajaran IPAS. Salah satu media pembelajaran yang diyakini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, mengasah kemampuan berpikir, serta mendorong kepercayaan diri dan partisipasi aktif dalam proses belajar adalah media pembelajaran berbasis permainan Monopoli. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *game* monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak Kabupaten Simalungun.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang datanya disajikan dalam bentuk angka untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik. (Anggrayni, 2022) Rancangan penelitian ini adalah *Pre-Experimental* dengan desain *One Group Pretest-*

Posttest, yaitu membandingkan kondisi siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli. *Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran, dan *posttest* setelahnya untuk mengukur perubahan kemampuan siswa. Desain ini melibatkan pemberian tes awal dan tes akhir kepada siswa sebagai alat evaluasi. Peneliti memilih pendekatan ini untuk mengukur kemampuan siswa melalui penggunaan media pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 091698 Sinaksak Kabupaten Simalungun pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sejumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 2 teknik yaitu tes dan dokumentasi. Sebelum instrumen tes dibagikan kepada siswa, instrumen tersebut terlebih dahulu diuji validitasnya agar data yang diperoleh dalam penelitian ini akurat dan dapat diterima secara umum. Uji validitas dilakukan terhadap setiap butir soal pilihan ganda, yaitu dengan mengorelasikan skor setiap butir soal dengan skor totalnya. Teknik korelasi yang digunakan adalah korelasi *Product Moment Pearson*, karena instrumen yang digunakan berbentuk tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa. Data diolah dengan bantuan pengujian validitas konstruk (*construct validity*) yang disesuaikan dengan kisi-kisi instrumen penelitian. Rumus yang digunakan untuk uji validitas adalah rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Untuk menguji keandalan instrumen dalam penelitian ini digunakan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{s_t^2 - \sum pq}{s^2}\right)$$

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data yang diharapkan adalah data yang berdistribusi normal. (Ilie, 2024) uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 25 dengan menggunakan rumus *Safiro-Wilk*. Untuk menentukan normalitas dari data tersebut cukup melihat pada nilai signifikan. Jika signifikan kurang dari $< 0,05$, maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Akan tetapi jika nilai signifikan $< 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal. (Baroroh, 2022). Uji-t dirancang untuk menentukan apakah variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen, dengan asumsi bahwa variabel independen lainnya konstan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menjelaskan tentang hasil belajar siswa dengan menggunakan media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli yang dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2025 sampai 9 Agustus 2025 di SD negeri 091608 Sinaksak, Jl.

Medan Kilometer 10, kecamatan Tapian Dolok, Kabupaten Simalungun. Penelitian ini ditujukan kepada Siswa kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak untuk mengetahui pengaruh media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli terhadap hasil belajar siswa. Pada penelitian ini terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan Postest diberikan untuk mengetahui atapun melihat kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan. Adapun data dari hasil penelitian ini disajikan secara rinci sebagai berikut:

Hasil Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah suatu instrumen layak digunakan dalam penelitian. Maka hasil uji validitas dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No.SoaI	R-Hitung	R-Tabel	Kriteria	Interpretasi
Soal_1	0,647	0,433	Valid	Tinggi
Soal_2	0,611	0,433	Valid	Tinggi
Soal_3	0,512	0,433	Valid	Cukup Tinggi
Soal_4	0,136	0,433	Tidak Valid	Sangat Rendah
Soal_5	0,621	0,433	Valid	Tinggi
Soal_6	0,617	0,433	Valid	Tinggi
Soal_7	0,645	0,433	Valid	Tinggi
Soal_8	0,643	0,433	Valid	Tinggi
Soal_9	0,595	0,433	Valid	Cukup Tinggi
Soal_10	0,705	0,433	Valid	Tinggi
Soal_11	0,633	0,433	Valid	Tinggi
Soal_12	0,531	0,433	Valid	Cukup Tinggi
Soal_13	0,595	0,433	Valid	Cukup Tinggi
Soal_14	0,607	0,433	Valid	Tinggi
Soal_15	0,660	0,433	Valid	Tinggi
Soal_16	0,437	0,433	Valid	Cukup Tinggi
Soal_17	0,306	0,433	Tidak Valid	Rendah
Soal_18	0,550	0,433	Valid	Cukup Tinggi
Soal_19	0,660	0,433	Valid	Tinggi
Soal_20	0,549	0,433	Valid	Cukup Tinggi
Soal_21	0,536	0,433	Valid	Cukup Tinggi
Soal_22	0,416	0,433	Tidak Valid	Cukup Tinggi
Soal_23	0,558	0,433	Valid	Cukup Tinggi
Soal_24	0,581	0,433	Valid	Cukup Tinggi
Soal_25	0,499	0,433	Valid	Cukup Tinggi
Soal_26	0,544	0,433	Valid	Cukup Tinggi
Soal_27	0,204	0,433	Tidak Valid	Rendah
Soal_28	0,611	0,433	Valid	Tinggi
Soal_29	0,737	0,433	Valid	Tinggi
Soal_30	0,096	0,433	Tidak Valid	Sangat Rendah

Berdasarkan pada table 1, dapat dilihat bahwa ada sebanyak 5 soal yang tidak valid dan 25 butir soal yang valid maka peneliti tidak akan menggunakan soal yang valid melainkan hanya menggunakan 25 soal yang valid untuk penelitian selanjutnya

Hasil Uji Reliabilitas

Selanjutnya melakukan uji reliabilitas pada butir soal yang sudah terlebih dahulu ditemukan butir soal yang valid. Maka uji reliabilitas ini dilakukan pada 25 soal tersebut. Berikut merupakan tabel hasil uji reliabilitas.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Soal

Cronbach Alpha	Kreteria Reliabel (r 11)	Keterangan
0,927	25	Reliabel

Berdasarkan tabel 2, hasil perhitungan data yang diperoleh dari on coba instrument didapatkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,927. Dengan demikian dapat diketahui bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian Rebubble dan reliabilitas tinggi.

Data Hasil Belajar

Di bawah ini merupakan data *Pre-test* dan *Posttest* yang di peroleh pada saat penelitian.

Tabel 3. Hasil Belajar *Pre-test* dan *Posttest* Siswa

No	Inisial	<i>Pre-test</i>	<i>posttest</i>
1	AG	48	84
2	AR	52	88
3	AS	68	96
4	CW	52	92
5	GA	64	92
6	HAY	36	72
7	HKL	28	84
8	MH	64	96
9	MMN	40	92
10	MA	44	84
11	NS	36	84
12	NR	48	88
13	NV	52	76
14	NA	48	88
15	RJ	72	100
16	RA	32	76
17	RH	16	76
18	SA	32	80
19	YP	72	96
20	SZ	64	92
21	HN	52	80
22	MP	32	76
23	GN	40	80
Jumlah		1092	1972
Mean		47,48	85,74

Pada table, Hasil Belajar Siswa *Pretest* Dan *Posttest* siswa di atas maka dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada *Pretest* dan *posttest*, seperti pada siswa yang berinisial Hkl pada *pretest* siswa tersebut memperoleh nilai sebesar 28 dan pada *Posttest* memperoleh nilai sebesar 84 dan kemudian pada siswa yang berinisial Rh pada *pretest* siswa tersebut memperoleh nilai sebesar 16 kemudian meperoleh nilai 76 pada *Posttest*. Maka dapat dilihat perbedaan hasil belajar pada siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Game Monopoli.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data yang di peroleh berdistribusi normal. Berikut ini merupakan hasil uji normalitas.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Sig. Saviro wilk	Taraf sig	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,508	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	0,322	0,05	Normal

Pada tabel 4, hasil uji normalitas dapat dilihat bahwa *pretest* diperoleh nilai sig. Sebesar 0,508 > dari taraf signifikansi yaitu 0,05 maka data pada *pretest* berdistribusi normal. Kemudian pada *posttest* di peroleh nilai sig. Sebesar 0,322 > dari 0,05 maka data pada *posttest* dapat dikatakan berdistribusi normal.

Hasil Uji Hipotesis

Pada uji hipotesis ini digunakan yaitu uji *Paired Sample Test* (uji t berpasangan), untuk mengetahui perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Berikut ini merupakan hasil Hipotesisnya.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Keterangan	Nilai
t-hitung	18,21
t-tabel	1,72
Sig.	0,00
Taraf sig.	0,05

Berdasarkan Hasil Uji *paired sample test* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 18,21 > 1,72$. Dengan nilai sig. < dari taraf sig. 0,00 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Berbasis Game Monopoli terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah sampel 23 siswa. Pada bagian ini membahas tentang hasil yang diperoleh selama proses penelitian. Hasil yang dimaksud merupakan kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang telah dikumpulkan serta melalui proses analisis yang mendalam terhadap data tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran Berbasis Game Monopoli terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak Tahun ajaran 2025/2026. Dari hasil yang diperoleh melalui pengujian awal (*Pretest*), diketahui bahwa rata-rata siswa mendapatkan nilai sebesar 47,48. Nilai rata-rata siswa ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran Berbasis Game Monopoli masih tergolong rendah. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Berbasis Game Monopoli siswa diberi kembali pengujian akhir (*posttest*) dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 85,74. Hasil *posttest* ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai siswa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Berbasis *Game Monopoli* berdampak positif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran Berbasis *Game Monopoli* ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Ditemukan juga bahwa siswa tertarik untuk mendengarkan dan memahami pelajaran hal ini dapat dilihat bahwa siswa ditemukan banyak bertanya pada saat pembelajaran berlangsung, hal ini menunjukkan bahwa media ini juga meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Wahyudi, 2023) yang berjudul "Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN 2 Suradadi Yang menemukan bahwa penggunaan media ini dalam

Pembelajaran IPAS kelas 4 memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, yang menunjukkan bahwa hasil *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) siswa yaitu sebesar 47,48 sedangkan setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Berbasis Game Monopoli diperoleh nilai rata-rata *Postest* yaitu sebesar 85,74. hasil uji normalitas diperoleh pada *pretest* sebesar sig. Sebesar 0,508 dan pada *postest* di peroleh nilai sig. Sebesar 0,322 maka data pada *pretest* dan *postest* dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai sig. > 0,05. Selanjutnya pada uji t pada Uji *paired sample test* diperoleh nilai thitung > t tabel $18,21 > 1,72$. Dengan nilai sig. < dari taraf sig. $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Game Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SD Negeri 091608 Sinaksak*. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran Berbasis *Game Monopoli* dengan mencoba menerapkannya pada materi lain. Guru hendaknya dapat menjadikan media pembelajaran Berbasis *Game Monopoli* sebagai salah satu pilihan dalam menyampaikan materi pelajaran. Media ini tidak hanya menarik secara visual namun juga dapat menambah rasa ingin tahu siswa sehingga proses pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan.

REFERENSI

- Amalia, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Min 29 Kabupaten Bireuen Skripsi Diajukan Oleh: Maidatul Amalia*.
- Anggraini, M. C., Kristin, F., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/JIIP.V5I10.1015>
- Anggrayni, F. (2022). Metodologi Penelitian, Teknik Analisis Data. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, Volume 5, Nomor 10, 207–213. <http://Jiip.stkipyapisdompui.ac.id>
- Ardhani, A. D., Liwa Ilhamdi, M., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Kelas Iv Sd Development Of Learning Media Based On Monopoly Game In Natural Science Lessons In Grade Iv Elementary School. *J. Pijar MIPA*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Baroroh. (2022). *Skripsi Uji T-Test (Skripsi Pengantar Statistik Lanjut)*.
- Geritya, scholastica. (2019). *Indeks Pendidikan Indonesia Rendah, Daya Saing pun Lemah*. https://tirto.id/indeks-pendidikan-indonesia-rendah-daya-saing-pun-lemah-dnvR#google_vignette
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/PEDAGOGI.V1I1.74>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(4), 860–873.
<https://doi.org/10.17509/PEDADIDAKTIKA.V8I4.41752>
- Kusumawardani, S. S. (2023). *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, Dan Teknologi*.
- lilie. (2024). *Artikel Uji Normalitas Data Dan Homogenitas Data*.
- Magdalena, I., Maemunah, S., & Maya Astuti, I. (2021). Penggunaan Penilaian Teori Bloom Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 Sd Nurul Iman Ashopi. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2).
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahesti, G., & Dewi Koeswanti, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar*. 9(1), 30–39.
- Parwati, N. N., Suryawan, P. P., & Apsari, A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=dzvdEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:0JWYyvuQU00kJ:Scholar.Google.Com/&ots=shwX9-GjJh&sig=H0zxJd9dHbRrNk67pS11hYZz1UE&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Pentianasari, S., DwiAmalia, F., Martati, B., & Fithri, A. (2022). *Lembar Hasit Penilaian Seiawat Sebidang Atau Peer Review Karya Ilmiah: Jurnal Ilmiah Judulartikel Llmiah 1(19)*, 479–492. <https://e-iournal.umc.ac.id/index.php/flPS>
- Permatasari, I., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Penjajahan Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 479–492.
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3019>
- Pratama, F. (2025). *Bahan Ajar Ipa Berbasis Literasi Sains 4(11)*, 499–692.
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Khe4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Pratama,+R.+\(2017\).+Peran+Ilmu+Pengetahuan+Alam+dalam+Gaya+Hidup+S+ehat.+Yogyakarta:+Pustaka+Ilmiah.&ots=yWNXXsAp7&sig=8W39L6fTBMUODYN2pumJJJp_ASU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Khe4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Pratama,+R.+(2017).+Peran+Ilmu+Pengetahuan+Alam+dalam+Gaya+Hidup+S+ehat.+Yogyakarta:+Pustaka+Ilmiah.&ots=yWNXXsAp7&sig=8W39L6fTBMUODYN2pumJJJp_ASU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Pratiwi, A. (2022). *Skripsi Anis Pratiwi Final Pdf 183141108*.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
<https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I6.9498>
- Rima, lingua. (2023). *Strategi Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas Iii Sdn Duri Kepa 03 Jakarta Barat* (Vol. 12, Issue 1).
<http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>
- Rimawati, I., Ritiauw, S. P., & Johannes, N. Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terehdap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas V Sd Negeri 19 Ambon. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 11(2), 287–296.
<https://doi.org/10.30598/PEDAGOGIKAVOL11ISSUE2PAGE287-296>
- Sari, A., Yadi, F., & Pratama, A. (2023). Pengaruh Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 5 Kelekar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6973–6983. <https://doi.org/10.23969/JP.V8I1.9156>
- Sihotang, N. (2022a). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* , 2(1), 60–67.
<https://journal.unilak.ac.id/index.php/senkim/article/view/11309>

- Slameto. (2022). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*.
https://www.academia.edu/1234567/Belajar_dan_Faktor_Faktor_yang_Mempengaruhinya
- Taruli Sidauruk, G., Parmonangan Sijabat, O., Marlina Sirait, E., Guru Sekolah Dasar, P., & Keguruan Dan, F. (2024). Pengaruh Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS pada Materi Kerajaan Siswa Kelas IV SD Negeri 124405 Jln.Seram Pematang Siantar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 2129–2141.
<https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V4I1.8139>
- Wahyudi, A. (2023). Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsa Di Sdn 2 Suradadi Ta.2022/2023. In <https://eprints.hamzanwadi.ac.id/5339/>.
- Widiyana Anwar, N., & Faisal, M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekang The Effect of Using Monopoly Game Media on Learning Outcomes of Elementary School Students in Science Learning in Enrekang Regency* 3(7), 3121–3139.