

## **PENGARUH MEDIA MONOPOLI TERHADAP MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS III SDN 79 PALEMBANG**

**Della Berliani, Zahrudin Hodsay, Anggria Septiani Mulbasari**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Akutansi, Pendidikan Matematika,

Universitas PGRI Palembang Sumatera Selatan– Indonesia,

[dellaberliani14@gmail.com](mailto:dellaberliani14@gmail.com), [zhodsay@gmail.com](mailto:zhodsay@gmail.com), [anggriasm25@gmail.com](mailto:anggriasm25@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the influence of monopoly media on students' interest in learning social studies in class III SD Negri 79 Palembang. This study includes quantitative and experimental research using two classes, namely the control class and the experimental class. The population used was 181 people, with sampling obtained class III A as many as 30 people as the experimental class and III C as many as 30 people as the control class. Data analysis used the Normality test,  $0,078 > 0,05$  Homogeneity test,  $0,011 < 0,05$  and Hypothesis test,  $0,000 < 0,05$ . The data collection technique was in the form of a questionnaire. The conclusion of this study shows that monopoly media has an effect on the learning interest of class III students of SD Negri 79 Palembang, namely in the experimental class 65, the results are in the control class 40. this proves that monopoly media has an effect on students' learning interest.*

*Keyword: Learning, Social Studies, Media, Interest, Monopoly*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media monopoli terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas III SD Negri 79 Palembang. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan eksperimen menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi yang digunakan sebanyak 181 orang, dengan sampling didapat kelas III A sebanyak 30 orang sebagai kelas eksperimen dan III C sebanyak 30 orang sebagai kelas kontrol. Analisis data yaitu menggunakan uji Normalitas,  $0,078 > 0,05$  uji Homogenitas,  $0,011 < 0,05$  dan uji Hipotesis  $0,000 < 0,05$ . Teknik pengumpulan data yaitu berupa angket. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan media monopoli berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negri 79 Palembang yaitu di kelas eksperimen hasil 65 sedangkan pada kelas kontrol 40. hal ini membuktikan media monopoli berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

**Kata Kunci Belajar, IPS, Media, Minat, Monopoli**

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh manusia, pendidikan juga merupakan satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari manusia. Pendidikan juga berarti proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan diri individu, mengubah sikap dan perilaku, serta mentransfer pengetahuan, keterampilan. Pendidikan adalah proses yang secara terus menerus terjadi dari bentuk penyesuaian manusia telah berkembang secara fisik dan mental agar meningkat lebih tinggi (Tukan et al., 2025. h, 170).

Bidang pendidikan yang lebih memfokuskan untuk menjadi masyarakat atau warga negara menjadi lebih baik ialah dengan melalui pendidikan IPS. Pembelajaran IPS lebih mengimplementasikan materi dengan lebih berpusat pada guru, peserta didik kurang diarahkan untuk mengembangkan atau mencari informasi lebih. Peserta didik hanya diarahkan proses berpikir menghafal, membaca, mencatat selebihnya hanya berfokus pada guru. Guru yang memberikan informasi dan mengembangkan informasi tersebut, sedangkan peserta didik hanya menerima. Dan itu akan terbentuk dalam pikiran peserta didik tentang pembelajaran IPS yang membosankan. (Sahira et al., 2022)

Pelaksanaan pembelajaran IPS dianggap tidak dapat memberikan variasi yang baru, yang artinya proses penyajian pembelajaran IPS yang terkesan monoton sehingga peserta didik kurang antusias dalam belajar. Permasalahan yang dominan pada pembelajaran IPS di SD yaitu siswa kurang memiliki minat belajar karena materi yang disampaikan kurang menarik, pembelajaran yang membosankan. Hal tersebut terjadi karena guru kurang mampu dalam mengelola kelas. Pembelajaran ditingkat SD masih sangat bergantung kepada guru, artinya semua informasi didapat dari guru. Karena siswa kurang mampu untuk mandiri dalam belajar. Jadi, keberhasilan dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh seorang guru. Dari permasalahan pada pembelajar IPS yang peserta didiknya kurang dalam minat belajar pada pembelajaran, di sini bisa dengan adanya media pembelajaran, contoh dari media pembelajarannya yaitu Media Monopoli.

Media pembelajaran monopoli digunakan untuk menarik peserta didik lebih berminat dalam belajar sambil bermain, Media yang menarik akan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga pemahaman peserta didik akan meningkat dengan sering melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran yang cocok berpusat pada peserta didik membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan kemandirian dan keaktifan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, mereka jadi bersemangat dan termotivasi untuk belajar. (Sabono et al., 2023. h, 17)

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada saat mengunjungi sekolah di SD Negeri 79 Palembang, pelaksanaan proses belajar mengajar, guru-guru belum sepenuhnya menerapkan media pembelajaran, Peneliti menemukan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPS, yang akan berdampak pada minat belajar IPS siswa. Ada beberapa alasan mengapa mereka mengalami kesulitan di antaranya dikarenakan kurangnya alat dalam proses belajar mengajar, alat di sini berupa media-media pembelajaran, proyektor, dan lain sebagainya.

Perlu untuk melakukan perubahan yang mendasar dalam penerapan implementasi pembelajar IPS di kelas, hal ini digunakan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan minat belajar IPS. Tujuannya agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran IPS, serta guru juga dapat mengelola kelas dan menggunakan media sebagai pengondisian kelas. Karena pada umumnya anak usia SD mudah untuk merasa bosan, jadi guru harus bisa mencari hal yang baru untuk menarik minat belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Monopoli Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 79 Palembang”.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 79 Palembang yang beralamatkan di Jalan KH. Azhari, 7 Ulu Kecamatan Seberang Ulu 1, Kota Palembang. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, Penelitian eksperimen terdapat beberapa desain peneliti yang dapat digunakan, peneliti yang akan dilakukan ini menggunakan *True Experimental Design* berbentuk *Posttest-Only Control Design* yang dimana dalam desain ini sebagai berikut.

<b>R</b>	<b>X</b>	<b>O2</b>
<b>R</b>		<b>O4</b>

**Keterangan :**

- R = Random (acak)
- X = Perlakuan yang Diberikan
- O2 = Hasil Setelah Perlakuan
- O4 = Hasil Tanpa Perlakuan

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negri 79 Palembang yang terdiri dari 181 siswa yang terdiri dari 6 rombel yaitu IIIA terdiri dari 30 siswa, IIIB terdiri dari 30 siswa, IIIC terdiri dari 31 siswa, IIID terdiri dari 30 siswa, IIIE terdiri dari 30 siswa, dan IIIF terdiri dari 30 siswa. Adapun teknik yang akan digunakan pengambilan sampel dari populasi yakni *probelity* sampling dengan metode *Simple Random Sampling* yang merupakan pengambilan sampel secara random atau tanpa pandang bulu, yang dimana semua individu dalam populasi secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk di pilih menjadi anggota sampel (Riyanto dan Hitmawan, 2020. h, 16). Maka di dapatkan kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III C sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dokumentasi dan angket. Selain itu, hasil uji coba instrumen yang digunakan yaitu uji

validitas dan uji reabilitas. Serta teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Menn-whitney U*.

**A. Results and Discussion**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 Mei – 17 Mei, dalam dua kali pertemuan di kelas eksperimen dan kontrol, sampel penelitian ini ada dua kelas, yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen, dan kelas III C sebagai kelas kontrol, di mana kedua kelas ini akan diberikan *post-test* yang sama berbentuk angket dengan 15 pernyataan. Pada hari rabu tanggal 7 Mei, peneliti memberikan surat izin dari dinas pendidikan ke SD Negeri 79 Palembang, guna untuk menghadap kepala sekolah serta guru wali kelas III sebagai observasi awal sebelum melakukan penelitian. Pada hari Rabu - Sabtu tanggal 14 - 16 Mei 2025 peneliti melakukan penelitian.

**Tabel 1. Rata-rata Skor pre-test Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Rata-rata pree-tes Post-test		Keterangan
Kelas Eksperimen	40-45	60-65	Mengalami peningkatan signifikan
Kelas Kontrol	25-29	35-40	Mengalami peningkatan, namun lebih rendah

**Analisis data**

**Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Uji normalitas merupakan untuk mengetahui variable endogen dalam penelitian yang mempunyai distribusi normal atau tidak, dengan kriteria, jika nilai signifikan atau nilai probelitas (signifikan)> maka data dinyatakan berdistribusi normal, tetapi jika nilai

signifikan atau probabilitas (signifikan) < maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

**Tabel 2. Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
posttest eksperimen	,134	30	,181	,938	30	,078
posttest kontrol	,146	30	,103	,954	30	,015

Sumber SPSS 26

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi untuk kelas eksperimen 0,078 > ,0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai normal. Sedangkan untuk kelas kontrol 0,15 > 0,05 maka dapat disimpulkan nilainya bersudusi normal.

**Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah sampel berasal dari varians yang sama atau hampir sama, uji homogenitas varians dengan menerapkan statistik *of variances* dikatakan memenuhi asumsi jika probabilitas atau nilai signifikan maka varians sampel dinyatakan homogen.

**Tabel 3. Uji homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	Sig.
minat belajar	Based on Mean	6,994	,011
	Based on Median	5,329	,025
	Based on Median and with adjusted df	5,329	,026
	Based on trimmed mean	6,417	,014

Sumber: SPSS 26

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS di atas, nilai ditunjukkan pada baris nilai based on mean, adalah 6,994 dengan nilai signifikan yang di peroleh 0,011 < 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat

kesamaan varians antara kelompok atau yang berarti data tidak itu homogen.

**Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menguji perbedaan data awal dan data akhir menggunakan analisis *Mann-Whitney U* adapun hipotesis yang di ajukan ialah pengaruh media monopoli terhadap minat belajar IPS siswa kelas III. Adapun hasil perbandingan dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 4. Hasil Mann-Whitney U**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Hasil
Mann-Whitney U	52,000
Wilcoxon W	517,000
Z	-6,314
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: angket

Sumber olahan peneliti menggunakan aplikasi SPSS 26

Dari hasil perhitungan di atas didapatkan nilai Asymp Sig. (2 tailed) yaitu 0,000 lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 0,05. 0,000 < 0,05 Hal ini berarti  $H_0$  diterima  $H_0$  ditolak, sehingga secara inferensial dengan Uji *Mann-Whitney U* dapat dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan mengenai pengaruh media monopoli terhadap minat belajar siswa kelas III SDN 79 Palembang.

**Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan melalui

hasil angket minat belajar, dan analisis data statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Media monopoli sebagai salah satu bentuk media permainan edukatif, terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dikelas. Media monopoli sebagai media permainan edukatif mendorong interaksi, kompetisi sehat, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar IPS. Permainan ini menggabungkan unsur edukasi dan hiburan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dengan demikian, hasil menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

1. Penggunaan media monopoli berpengaruh signifikan terhadap minat belajar IPS siswa kelas III SDN 79 Palembang. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan skor minat belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.
2. Kelas eksperimen menunjukkan perkembangan minat belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol, yang hanya menggunakan media buku. Hal ini menunjukkan pentingnya variasi media dalam pembelajaran

Dengan demikian, media monopoli dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar, dan dapat diterapkan.

Hasil penelitian ini didukung juga oleh peneliti terdahulu yaitu oleh Juwita Ratna Gumilang (2019), Hasil analisis data penelitian ini menggunakan uji T

dengan ketentuan hasil  $>$  yaitu  $4.091 > 2.021$  dan nilai Sig.(2-tailed)  $<$   $0.05$  yaitu  $0.000 < 0.05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang. Media monopoli dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar, mengasah kemampuan pemahaman konsep.

Anang Gatot Subroto (2019), Data yang diperoleh bahwa hasil belajar siklus I ketuntasan siswa 45% yang tidak tuntas dikarenakan pada siklus II meningkat menjadi 75% Siswa yang tuntas 25% memberikan kesimpulan siswa tidak. Keaktifan pada siklus I keaktifan siswa 20% aktif, 45% siswa cukup aktif, 35% siswa kurang aktif. Pada siklus II terjadi peningkatan keterlibatan siswa menjadi 70% siswa aktif. Dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa melalui media monopoli.

Wisnu Bayu Radya (2022), Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal ( $p > 0,05$ ). Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata dari 47,86 (pre-test) menjadi 59,29 (posttest). Akan tetapi, korelasi antara pre-test dan post-test tergolong rendah ( $r = -0,171$ ,  $p = 0,558$ ) yang menunjukkan bahwa peningkatan skor posttest tidak sepenuhnya bergantung pada skor pre-test. Hasil uji Paired Samples T-Test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest ( $t = -44,035$ ,  $p = 0,000$ ). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran

kontekstual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

#### B. KESIMPULAN

Hasil analisis data post-test menunjukkan perbedaan rata-rata kelas eksperimen ( 60-65) dan kelas kontrol ( 35-40), di mana kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih tinggi. Uji coba hipotesis menggunakan *Mann-Whitney U* Pada pengujian hipotesis yaitu data yang di peroleh  $0,000 < 0,05$ . Jika hasil uji *mann-whitney U* memiliki nilai lebih kecil dari 0,05 maka ada perbedaan signifikan antara dua variabel , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran monopoli pada pelajaran IPS terhadap minat belajar siswa kelas III. Dengan kata lain penggunaan media monopoli cukup efektif untuk digunakan dalam media pembelajaran dan memberikan pengaruh yang signifikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afriza. (2022). *Keterampilan guru dalam mengadakan variasi pada pembelajaran tematik kelas v sdn 7 rejang lebong*.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>
- Sabono, R. E., Nirahua, J., & Sapulete, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Alat-Alat Optik. *PHYSIKOS Journal of Physics and Physics Education*, 2(1), 9–19. <https://doi.org/10.30598/physikos.2.1.9308>
- Sahira, S., Rejeki, R., Jannah, M., Gustari, R., Nasution, Y. A., Windari, S., & Reski, S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tukan, T. K., Az, F., & Nasiruddin, Z. (2025). *Analisis Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Pada Materi Aritmetika Sosial Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Makassar*. 1(1), 16–20.

Uno, Hamzah B. (2020) Teori Motivasi dan Pengukurannya, Cet. XI; Jakarta: Bumi Aksara.