

**KEEFEKTIFAN MEDIA MONOPOLI KERAJAAN (MOJA) DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAJAAN
HINDU-BUDHA KELAS IV DI SDN TRIMULYO 02**

Tia Rahmah Mei Diana Putri Ashari¹, Wawan Priyanto², Siti Patonah³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

Alamat e-mail : ¹tiaashari55@gmail.com

ABSTRACT

Science learning in grade 4th of SDN Trimulyo 02 is still dominated by lecture methods, questions and answers, and the use of textbooks that tend to be monotonous. Limited facilities and lack of teacher innovation mean that students have not received concrete and interesting learning experiences so that it affects learning outcomes. The average daily test scores of students on the Hindu-Buddhist Kingdom material are not optimal. This study aims to test the effectiveness of the monopoly of the kingdom (MOJA) media in improving student learning outcomes on the Hindu-Buddhist Kingdom material for grade 4th at SDN Trimulyo 02. The research method used is quantitative with a pre-experimental design of the One Group Pretest-Posttest Design. The subjects of this study were 21 grade 4th students of SDN Trimulyo 02, consisting of 9 male students and 12 female students. Data collection techniques used interviews, tests, observation and documentation. The results of the study indicate that there is a difference in average student learning outcomes after implementing MOJA media. Based on a t-test analysis, the calculated t is $17.90 > t$ table 2.08 and the N-Gain score is 62.67%. Therefore, MOJA media is considered quite effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Hindu-Buddhist Kingdom, Learning outcomes, Royal Monopoly Media

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Trimulyo 02 masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan penggunaan buku teks yang cenderung monoton. Keterbatasan fasilitas serta kurangnya inovasi guru membuat siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan menarik sehingga berpengaruh pada hasil belajar. Rata-rata nilai ulangan harian siswa pada materi Kerajaan Hindu-Budha belum optimal. Penelitian ini bertujuan menguji keefektifan media monopoli kerajaan (MOJA) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu-Budha kelas IV di SDN Trimulyo 02. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Trimulyo 02 yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, tes, observasi dan

dokumentasi. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan menggunakan media MOJA berdasarkan analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} 17,90 > t_{tabel} 2,08$ dan skor N-Gain sebesar 62,67% sehingga media MOJA dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Kerajaan Hindu-Budha, Media Monopoli Kerajaan

A. Pendahuluan

Media lebih sering dikaitkan dengan guru sebagai alat dalam mengajar. Dengan memanfaatkan media, bahan ajar atau bahan pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami dan dipahami oleh siswa daripada hanya kata-kata guru di depan kelas. Agar siswa tidak mudah bosan, guru harus mampu menciptakan lingkungan yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar (Tria et al. 2023). Untuk menciptakan pengalaman belajar yang sukses, menarik, dan berpusat pada siswa di era digital ini, teknologi harus digunakan secara strategis dalam mengajar di sekolah dasar. Teknologi interaktif mendorong antusiasme dan keterlibatan aktif siswa, yang tidak hanya meningkatkan efektivitas belajar tetapi juga membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan (Utomo, 2023).

Menurut (Wahyuningtyas & Sulasmono (2020), penggunaan media dalam pengalaman pendidikan dan pendidikan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dapat disediakan melalui game, misalnya game monopoli. Selain menghibur, game monopoli ini membutuhkan kecerdasan, tekad, dan ketangkasan para pemainnya. Pada usia SD kelas IV, sifat anak yang sangat gemar bermain ternyata berdampak pada karakteristik siswa dalam cara belajarnya. Pembelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD dapat disajikan melalui permainan monopoli.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media monopoli efektif dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Tria et al. (2024) penelitian bahwa

pembelajaran IPAS di SDN 003/IX Senaung menunjukkan rendahnya motivasi mahasiswa untuk belajar. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran cenderung satu arah dan kurang menyenangkan. Guru lebih banyak menggunakan metode perkuliahan tanpa melibatkan media yang mampu mengaktifkan siswa secara optimal. Salah satu solusi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dibantu oleh media game monopoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli secara signifikan mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dengan indikator aktivitas belajar, kerja kelompok, dan pemahaman materi.

Sementara itu Amelia et al. (2025), melakukan penelitian tentang pengembangan media "Monopoli Kerajaan di Nusantara" di SDN Tlogomojo. Masalah awal yang mereka hadapi adalah suasana belajar yang membosankan dan metode perkuliahan yang membuat mahasiswa cepat kehilangan fokus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media monopoli tidak hanya

sangat layak digunakan menurut para ahli (validitas di atas 90%), tetapi juga menarik dan disukai oleh mahasiswa (respon minat mencapai 87,9%). Dengan hadirnya media monopoli, mahasiswa menjadi lebih tertarik, aktif terlibat, dan memahami materi kerajaan dengan cara yang menyenangkan.

Kawuri & Zuhdi (2024) melakukan penelitian di SDN Bulu Kediri untuk mengembangkan media Kuis Monopoli untuk materi kerajaan Hindu-Buddha. Mereka menemukan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai efektivitas media monopoli berdasarkan hasil belajar siswa mencapai 73,55%, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Peneliti juga mencatat bahwa sebelum penggunaan media, siswa mengalami kesulitan memahami konten sejarah karena dominasi hafalan dan kurangnya pendekatan visual-interaktif.

Masalah ini juga ditemukan di SDN Trimulyo 02 Genuk, sebuah SD yang terletak di wilayah pesisir Pantura, Semarang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas

IV, diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas IV khususnya dalam pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode perkuliahan, tanya jawab, serta penggunaan buku ajar yang cenderung monoton. Media pembelajaran yang lebih interaktif belum tersedia karena keterbatasan fasilitas sekolah dan minimnya inovasi dari guru, sehingga siswa belum mendapatkan pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Nilai ujian harian rata-rata siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS bab 5 dari materi Kerajaan Hindu-Buddha adalah 68,33. Capaian belajar siswa dari tes harian menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang nilainya masih di bawah rata-rata.

Kondisi sosial ekonomi siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Sekitar 90% siswa berasal dari keluarga kurang mampu, di mana banyak orang tua bekerja sebagai pengamen dan beberapa siswa juga pengamen. Hal ini berdampak pada rendahnya literasi, kurangnya dukungan untuk belajar di rumah, dan rendahnya kesadaran akan pentingnya pendidikan. Situasi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional tidak lagi

cukup, dan diperlukan media alternatif yang lebih menarik dan relevan dengan kondisi mahasiswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti permainan monopoli dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan aktivitas siswa, kerja kelompok, meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi secara signifikan. Media monopoli yang dikembangkan untuk sejarah kerajaan Hindu-Buddha telah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta mampu mengatasi kebosanan yang timbul akibat metode perkuliahan yang monoton.

Namun, ada ketimpangan nyata di lapangan, seperti yang terjadi di SDN Trimulyo 02 Genuk, di mana keterbatasan fasilitas dan kurangnya inovasi guru menyebabkan pembelajaran didominasi oleh metode konvensional yang kurang menarik dan kurang melibatkan media interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya nilai ujian harian siswa dan tingginya persentase siswa yang nilainya di bawah rata-rata, diperburuk oleh kondisi sosial ekonomi yang

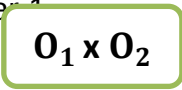
kurang mendukung. Dengan demikian, meskipun media pembelajaran inovatif telah terbukti efektif dalam konteks penelitian, implementasinya masih belum merata, terutama di sekolah dengan sumber daya yang terbatas, sehingga diperlukan upaya yang lebih serius untuk mengatasi kesenjangan ini sehingga seluruh siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan menguji efektivitas media monopoli kerajaan (MOJA) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kerajaan Hindu-Buddha kelas IV di SDN Trimulyo 02. Peneliti menggunakan media monopoli kerajaan (MOJA) yang dibuat dan dikembangkan oleh Tyas (2024), digunakan untuk memecahkan permasalahan media pembelajaran di kelas IV SDN Trimulyo 02.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental design* menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*.

Dalam penelitian ini, hanya satu kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen. Dalam desain ini, subjek diperlakukan dengan dua pengukuran. Untuk mendapatkan pretest sebelum pengobatan dan skor akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.


$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. Desain Penelitian

Deskripsi desain penelitian pada Gambar 1:

O₁ = Skor pretest (sebelum diberikan perlakuan). *Pretest* dilakukan sekali untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan

X = Perlakuan. Dilakukan dengan menggunakan media MOJA.

O₂ = Skor *posttest* (setelah diberi perlakuan). *Posttest* dilakukan sekali setelah perlakuan untuk mengukur variabel terikat

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Trimulyo 02, yang berlokasi di Desa Trimulyo, Kecamatan Genuk, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Populasi dalam penelitian ini

adalah kelas IV SDN Trimulyo 02 yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Trimulyo 02 yang diambil dengan teknik *nonprobability sampling* (sampling jenuh). Variabel penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu media monopoli kerajaan (MOJA) sebagai variabel independen (x) dan capaian belajar siswa yang tidak optimal dalam pembelajaran materi IPAS kerajaan Hindu-Buddha sebagai variabel dependen (y).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik yaitu wawancara, tes, observasi dan dokumentasi. Wawancara dan dokumentasi digunakan untuk studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan awal, yaitu dengan mewawancarai guru kelas IV SDN Trimulyo 02 dan menganalisis perangkat pembelajaran dan daftar nilai ulangan harian siswa. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan menggunakan media MOJA. Tes diberikan dua kali, yaitu *pretest* (sebelum penerapan) dan *posttest* (setelah penerapan).

Observasi dilakukan oleh guru kelas IV dengan mengamati dan mencatat kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari teknik analisis uji normalitas, uji-t dan N-Gain.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba instrumen tes untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda serta taraf kesukaran. Instrumen tes berupa soal percobaan pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan tingkat signifikan sebesar 5%. Pearson antara skor setiap item pertanyaan dan skor total (skor total dikurangi jumlah pertanyaan yang diuji). Jumlah responden tes sebanyak 20 siswa sehingga $r_{\text{tabel}} = 0,378$. Hasil perhitungan menghasilkan 30 item soal, 20 item soal valid ($r_{xy} > r_{\text{tabel}}$) dan 10 item soal tidak valid ($r_{xy} < r_{\text{tabel}}$).

Reliabilitas instrumen diukur menggunakan rumus K-R 20 karena bentuk soal pilihan ganda dengan skor 0-1. Berdasarkan hasil perhitungan, jumlah butir soal $k=30$, $\Sigma pq = 6,5125$, dan varians skor = 31,607. Nilai reliabilitas diperoleh sebesar 0,821.

Nilai ini berada di atas kriteria 0,70 yang menyatakan bahwa soal tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi. Taraf kesukaran soal dihitung dengan jumlah siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar dibagi dengan jumlah siswa. Dari hasil perhitungan, diperoleh soal yang memiliki kriteria mudah sebanyak 9 pertanyaan dan pertanyaan yang memiliki kriteria sedang sebanyak 21 pertanyaan. Perhitungan daya pembeda yaitu dengan mengelompokkan siswa kelompok atas dan bawah yang menjawab pertanyaan dengan benar. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh dari 30 butir soal, terdapat 1 butir soal dengan kriteria baik sekali, 4 butir soal dengan kriteria baik, 13 butir soal dengan kriteria cukup, dan 12 butir soal dengan kriteria jelek.

Setelah dilakukan uji, soal yang telah memenuhi kriteria valid, reliabel, daya pembeda dan taraf kesukaran didapatkan 20 butir soal pilihan ganda. Soal yang telah dipilih tersebut selanjutnya digunakan untuk penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan memberikan materi singkat mengenai kerajaan Hindu-Buddha selanjutnya memberikan soal *pretest* (sebelum perlakuan) berupa soal pilihan ganda sejumlah 20 soal. *Pretest* ini diikuti oleh siswa kelas IV sejumlah 21 siswa dengan total 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Dari hasil *pretest*, rata-rata nilai *pretest* siswa yaitu 40,24 dengan nilai terendahnya yaitu 20 dan nilai tertinggi 50. Pada hasil *pretest* ini, belum ada siswa yang memenuhi KKM sebesar 70 atau dikatakan tuntas.

Peneliti menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dengan memberikan permasalahan awal kepada peserta didik. Kemudian peserta didik dibentuk menjadi lima kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 kelompok untuk berdiskusi untuk dapat menjawab permasalahan dan kuis dalam media MOJA. Kemudian peneliti memberi fasilitas media monopoli kerajaan (MOJA) dengan menggunakan laptop kepada 5 kelompok peserta didik. Peneliti juga memberi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikerjakan secara berkelompok kepada siswa untuk

mencari informasi guna menjawab permasalahan dan hasil data yang didapatkan siswa melalui media MOJA dan dituliskan pada LKPD. Peneliti juga memberikan panduan penggunaan media MOJA kepada seluruh siswa serta melakukan bimbingan kepada siswa yang membutuhkan. Kegiatan siswa mencari data menggunakan media monopoli kerajaan (MOJA) dapat dilihat pada Gambar 2.



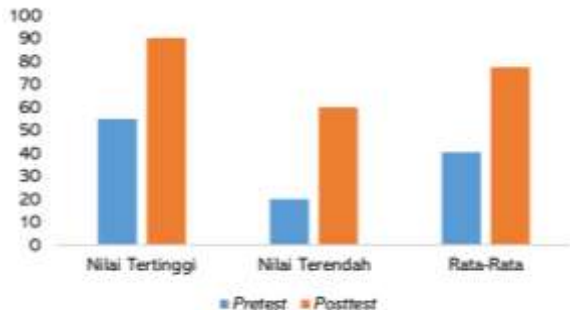
Gambar 2. Kegiatan Siswa Menggunakan MOJA

Gambar 2 menunjukkan siswa mendapat informasi dan menuliskannya pada LKPD. Permainan MOJA otomatis akan berhenti setelah seluruh pemain pada tiap kelompok melakukan 2 putaran permainan dan poin akhir dari tiap pemain akan muncul di layar, yang menandakan permainan selesai.

Selanjutnya, siswa secara berkelompok mempresentasikan hasil LKPD di depan kelas. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti diobservasi oleh guru kelas empat dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas IV sebagai observer mencatat kesimpulan bahwa dengan bermain monopoli membuat pembelajaran siswa menyenangkan.

Selanjutnya, setelah melakukan pembelajaran dengan menerapkan media MOJA, siswa diberikan *soal posttest* sebanyak 20 soal pilihan ganda dengan angka acak untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa setelah diberikan perlakuan. Jumlah siswa yang mengikuti *posttest* sama dengan jumlah siswa yang mengikuti *pretest*, yaitu 21 siswa dengan total 9 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan (*posttest*) meningkat menjadi 77,62 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90. Terdapat 3 siswa yang belum memenuhi KKM dan 18 siswa sudah memenuhi KKM. Rekapitulasi perbandingan nilai rata-

rata *pretest* dan *posttest* disajikan pada Grafik 1.



**Grafik 1. Perbandingan Rata-Rata
Nilai *Pretest* dan *Posttest***

Berdasarkan Diagram 1, terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN Trimulyo 02. Skor rata-rata *pretest* adalah 40.24 sedangkan skor rata-rata *posttest* adalah 77.62. Dapat dilihat bahwa nilai siswa pada *posttest* setelah diberi perlakuan menggunakan Media Monopoli Kerajaan (MOJA) menghasilkan nilai yang lebih baik daripada rata-rata nilai *pretest* siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media MOJA.

Dalam penelitian ini, dilakukan dilakukan uji normalitas sebanyak dua kali yaitu uji normalitas awal menggunakan data dari nilai *Pretest* dan uji normalitas akhir menggunakan data *posttest*. Pengujian normalitas menggunakan uji *Liliefors* pada tingkat

signifikan 5%. Hasil perhitungan menggunakan uji *liliefors* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Nilai	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,047	0,186	Berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	0,015	0,186	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji normalitas data dari *nilai pretest* diperoleh $L_{hitung} = 0,047$, dengan tingkat signifikan 5% = 21, maka $L_{tabel} = 0,186$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,047 < 0,186$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data *posttest* diperoleh $L_{hitung} = 0,0463$ dengan $n = 21$ tingkat signifikan 5%, kemudian diperoleh $L_{tabel} = 0,186$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, yaitu $0,015 < 0,186$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum diterapkan media MOJA dan setelah diterapkan media MOJA, penelitian ini menggunakan uji-t yang dihitung menggunakan rumus *paired sampel t-*

test, perhitungan uji-t dengan bantuan SPSS 18. Hasil uji-t didistribusikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji-T

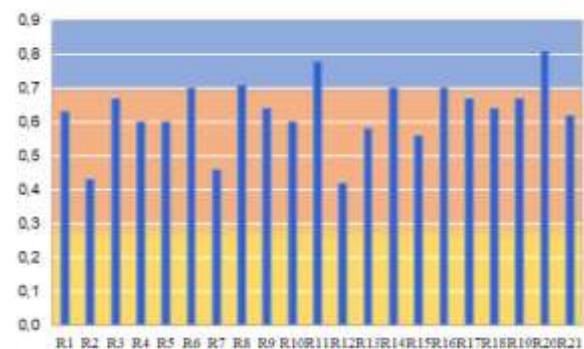
Paired Samples Test									
Paired Samples									
Paired Samples Statistics									
Paired Samples	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower Bound	Upper Bound	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pretest - Posttest	18.0000	17.28154	3.43513	11.14420	24.85580	11.350	20	.000	

Berdasarkan pengujian dengan metode uji-t pada Tabel 2, jumlah $N = 21$ maka $db\ 21 - 1 = 20$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ nilai $t_{tabel} = 2,08$. diperoleh hasil bahwa t_{hitung} sebesar 17,90 berada di atas nilai t_{tabel} yaitu 2,08 dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Fakta ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya media monopoli kerajaan (MOJA), yang berarti penggunaan media MOJA efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kerajaan Hindu-Budha di SDN Trimulyo 02.

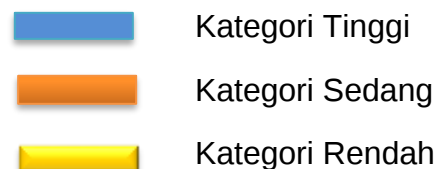
Perubahan hasil belajar dapat diamati melalui rata-rata skor pretest dan posttest, di mana terjadi kenaikan sebesar 86% siswa mampu mencapai ketuntasan KKM. Temuan tersebut sesuai dengan hasil studi Ardianik dan Umar Hadi (2022) yang mengungkapkan bahwa "Nilai t yang

diperoleh melalui pengujian sebesar 20,142 dengan taraf signifikansi 0,000, jauh di bawah $\alpha = 0,05$ dan $\alpha = 0,01$, menandakan adanya peningkatan kemampuan berhitung yang sangat berarti setelah penggunaan media interaktif Dakonmatik dalam kegiatan belajar mengajar di SDN Kalanganyar Sedati Sidoarjo".

Kemudian dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setiap siswa dan efektivitas penggunaan media MOJA. Hasil uji N-Gain disajikan seperti pada Grafik 2.



Grafik 2. Uji N-Gain Score



Berdasarkan hasil uji N-Gain pada Grafik 2, dari 21 siswa, sebanyak 19 siswa yang memiliki N-Gain Score kategori sedang, yaitu R1,

R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, dan R2. Dan sebanyak 2 siswa memiliki N-Gain Score kategori tinggi, yaitu Responden 11 dan Responden 20. Diketahui Responden 11 adalah siswa yang memang cerdas, unggul di hampir semua mata pelajaran. Responden 20 diketahui siswa tersebut lebih mudah menangkap materi atau memahami materi menggunakan media permainan.

Rata-rata N-Gain Score siswa yaitu 0,6, sedangkan rata-rata N-Gain Score (%) dari 21 siswa yaitu sebesar 62,67% yang berarti Penggunaan media pembelajaran berbentuk permainan MOJA terbukti mampu membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar pada materi Kerajaan Hindu-Buddha di SDN Trimulyo 02. Menurut hasil kajian Oktavia et al. (2019), nilai N-Gain antara 0,30 hingga 0,70 digolongkan dalam kategori sedang, dan Temuan ini konsisten dengan nilai rata-rata N-Gain yang mencapai 69,2033%, yang dapat dimaknai sebagai cukup efektif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keefektifan media monopoli kerajaan (MOJA) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu-Budha kelas IV di SDN Trimulyo 02 dari 21 siswa, sebanyak 18 siswa mencapai ketuntasan belajar setelah diterapkannya media pembelajaran MOJA dan sebanyak 3 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} 17,90 > t_{tabel} 2,08$ yang artinya media MOJA efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kerajaan Hindu-Budha kelas IV di SDN Trimulyo 02. Uji N-Gain score diperoleh mean sebesar 0,6 yang berkategori sedang, dan skor N-Gain score (%) 62,67 berkategori cukup efektif. Penerapan media MOJA di SDN Trimulyo 02 terbukti memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar, ditunjukkan oleh perolehan rata-rata *posttest* yang lebih tinggi yaitu 77,62 dibandingkan rata-rata *pretest* yaitu 40,24 maka ketuntasan belajar meningkat. Sehingga pembelajaran menggunakan media monopoli

kerajaan (MOJA) pada materi Kerajaan Hindu-Budha kelas IV di SDN Trimulyo 02 menciptakan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, dimana pembelajaran ini menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Diharapkan peneliti lain dapat melanjutkan penelitian dengan cakupan hasil belajar yang lebih luas tidak hanya terbatas pada aspek kognitif saja namun juga afektif dan psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., Hilyana, F., & Ismaya, E. (2025). Pengembangan Media “Monopoli Materi Kerajaan Di Nusantara” Kelas Iv Sdn Tologomojo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(01).
- Ardianik & Umar Hadi. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Dakonmatika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas IV SDN Kalanganyar Sedati Sidoarjo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6(2).
- Kawuri, K. R., & Zuhdi, U. (2024). Pengembangan Media Monopoli Kuis Pada Materi Kerajaan Yang Ada Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sdn Bulu Kediri. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(8).
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji normalitas gain untuk pemantapan dan modul dengan one group pre and post test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1).
- Tria, F., Sofwan, M., & Putri, A. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sdn 003/Ix Senaung. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(4), 520–527.
- Tyas, S. A. M., Purnamasari, I., & Priyanto, W. (2024). Monopoli Kerajaan (Moja) Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Pada Materi Hindu Budha Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Utomo, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.