

Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Duren Sawit

Nopita Apriliyanti Susana^{*1}, Taofik², Waluyo Hadi³

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}

Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur

Email: noopitaapriyanti18@gmail.com^{*1}

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 10-08-2025

Direvisi: 31-08-2025

Dipublikasikan: 01-09-2025

Abstrak

Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan monopoli terhadap minat belajar IPS pada siswa kelas IV. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *two group pretest-posttest control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Duren Sawit Jakarta Timur sebanyak 58 siswa/i. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan dianalisis dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan hasil uji t $0,007 < 0,05$ artinya ada pengaruh media permainan monopoli terhadap minat belajar IPS kelas IV di SD Kelurahan Pondok Kelapa Kecamatan Duren Sawit Jakarta Timur. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan materi pembelajaran secara kreatif kepada peserta didik dengan memanfaatkan media bermain sebagai alat bantu edukasi seperti pemanfaatan monopoli agar mampu meningkatkan minat peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dan mendapatkan pemahaman maksimal dari apa yang disampaikan.

Kata Kunci:

Media Permainan Monopoli,
Minat Belajar IPS.

Keywords:

*Monopoly Game Media,
Interest in Learning Social
Studies*

Abstract

This experimental study aims to determine the effect of monopoly games on interest in learning social studies in fourth grade students. The method used is an experimental method with a two group pretest-posttest control group design. The sample in this study was 58 fourth grade students of SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Duren Sawit, East Jakarta. Sampling used the cluster random sampling technique. Data collection was carried out using a questionnaire and analyzed using the t test. The results of the study showed a t test result of $0.007 < 0.05$, meaning that there is an effect of monopoly game media on interest in learning social studies in fourth grade at SD Kelurahan Pondok Kelapa, Duren Sawit District, East Jakarta. Therefore, teachers need to provide learning materials creatively to students by utilizing play media as an educational tool such as the use of monopoly in order to increase students' interest in receiving learning materials and getting maximum understanding of what is conveyed.

Pengutipan APA:

Susana, N.A., Taopik & Hadi, W. (2025). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Duren Sawit. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(2)360-373. doi:<https://doi.org/10.33222/jlp.v10i2.5055>

© 2025 Nopita Apriliyanti Susana^{*1}, Taofik², Waluyo Hadi³

Under the license CC BY-SA 4.0

ISSN 2541-6855 (Online)

ISSN 2541-0199 (Cetak)

Alamat Korespondensi
Email

: Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur
: noopitaapriyanti18@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan di perlukan untuk mengembangkan potensi yang diperlukan diri dan masyarakat menurut Adawiyah, dkk. Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa; “Pendidikan adalah usaha untuk mempersiapkan dan menyediakan segala kepentingan hidup manusia, baik dalam hidup bermasyarakat maupun berbudaya” (Fadillah dkk, 2024).

Asbari, dkk menjelaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Peranan pendidikan dalam hidup dan kehidupan manusia terlebih pada zaman modern ini yang di kenal dengan abad *cyhemetica*, Anwar mengungkapkan jika pendidikan diakui sebagai satu kekuatan (*education as power*) yang menentukan prestasi dan produktivitas di bidang lain. Seluruh aspek kehidupan memerlukan proses pendidikan baik pendidikan di sekolah (formal), lingkungan keluarga (nonformal) maupun di masyarakat (informal). Manusia yang dibina melalui pendidikan adalah meningkatkan kualitas titik totalitas seseorang sebagai makhluk individu dan makhluk sosial (Fadillah dkk, 2024).

Seperti isi dari UU tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 1 ayat (1) yang menyatakan “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara” (Fadillah dkk, 2024).

Berdasarkan dari pengertian yang

disampaikan maka pendidikan merupakan suatu aspek penting yang dibutuhkan manusia untuk keberlangsungan hidup. Pendidikan yang diharapkan ialah yang mampu mencerdaskan otak dan hati. Dimana cerdas hati akan mampu menghargai orang lain, menyadari hak dan kewajiban, mampu melindungi diri, masyarakat dan negara serta menguasai ilmu dan teknologi untuk bekal dan kelangsungan hidupnya serta tetap menjaga kelestarian lingkungan alam tempat hidupnya.

Kebijakan pendidikan dapat dilihat dari penerapan kurikulum yang diaplikasikan disatuan pendidikan karena kurikulum merupakan inti pokok proses berjalannya pendidikan. Berdasarkan UU No.20 tahun (2003) “kurikulum ialah sekumpulan alat pembelajaran yang berisi tentang tujuan, isi, bahan ajar serta metode serta media yang dijadikan bahan serta alat pada proses belajar mengajar guna tercapainya tujuan pendidikan secara nasional (Ledia & Bett, 2024).

Proses perubahan kurikulum yang terdapat di Indonesia sudah banyak mengalami perubahan serta pergantian karena demi penyemburnaan berjalannya proses pendidikan agar jauh lebih baik dan dapat mengikuti perkembangan zaman. Perubahan kurikulum dimulai pada tahun 1947 sampai tahun 1997. Pada tahun 2006 atau yang dikenal dengan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan ditahun 2013 melakukan penggantian kembali menjadi kurikulum 2013 (Kurtilas) serta ditahun 2018 berlangsung penggantian menjadi Kurtilas Revisi (Ledia & Bett, 2024).

Esrianti menjelaskan di era perkembangan teknologi yang semakin meningkat ini hadirnya suatu kurikulum baru yakni kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dipahami menjadi seperangkat proses pembelajaran yang menyediakan kebebasan terhadap guru dan

siswa dalam menjalankan pembelajaran dengan santai, menyenangkan, bebas stres dan tekanan.

Kemendikbud Ristek mengeluarkan kebijakan dalam pengembangan Kurikulum Merdeka bermaksud sebagai saran tambahan dalam rangka memulihkan pembelajaran dari tahun 2022 hingga 2024 serta dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan. Kebijakan Kemendikbud Ristek berkaitan kurikulum nasional nantinya dilakukan pengkajian di 2024 dengan didasarkan penilaian sewaktu masa pemulihan pembelajaran (Ledia & Bett, 2024).

Amrullah mendefinisikan bahwa Kurikulum Merdeka ialah model pengembangan seperangkat pembelajaran yang cenderung fleksibel, sekaligus beridentikkan terhadap materi kemampuan serta pengembangan karakteristik serta kemampuan siswa. Ciri utama dalam kurikulum merdeka ini ialah menitik beratkan proses pembelajaran yang meliputi: Pembelajaran berdasarkan proyek guna pengembangan soft skills serta karakter berdasarkan profil pelajar Pancasila serta konsentrasi terhadap materi esensial yang nantinya dapat membantu proses pembelajaran yang lebih menekankan pada kompetensi dasar misalnya literasi dan numerasi (Ledia & Bett, 2024).

Melihat pada penjelasan di atas, Kurikulum Merdeka adalah kerangka kurikulum yang lebih fleksibel dan berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Kurikulum ini diluncurkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbud Ristek).

Pendidikan ini memiliki tujuan untuk mewujudkan suatu pembelajaran yang aktif agar bisa mengembangkan potensi dirinya sehingga menjadi manusia yang berkualitas. Tujuan pembelajaran adalah sasaran yang ingin dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini

membantu siswa untuk mengarahkan upaya, mengukur kemajuan, dan menilai apakah telah mencapai hasil yang diharapkan (Uno, 2024).

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk pencapaian tiga aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, sikap) peserta didik yang perlu dibangun melalui satu atau lebih kegiatan pembelajaran sehingga ilmu yang mereka pelajari akan mudah diserap oleh peserta didik.

Kegiatan belajar dinilai penting dalam proses pembelajaran di sekolah, karena pendidikan guna memberikan kesempatan siswa untuk berproses. Proses pembelajaran harus bisa beradaptasi dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan akademik sekolah. Seringkali dalam proses pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi dan menggunakan komunikasi satu arah, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Secara empiris ditunjukkan oleh penelitian Nurrita yang menjelaskan bahwa pembelajaran di kelas yang hanya bersifat teoritis dan minim praktik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menyulitkan siswa untuk memahami materi tersebut. Hal ini juga terjadi dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Uno, 2024).

Problematisasi yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPS yaitu kecenderungan guru yang lebih mengarahkan kegiatan penghafalan materi kepada murid. Sebenarnya guru telah menggunakan metode pengajaran beragam, seperti kombinasi ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Namun, kenyataannya aktivitas siswa relatif rendah, mereka hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru, tanpa memberikan timbal balik pada materi yang disampaikan guru. Akibatnya, siswa cepat dan mudah untuk bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurunkan minat siswa pada mata pelajaran IPS, sehingga berdampak

terhadap prestasi akademiknya. Dalam lingkup yang lebih spesifik, materi pembelajaran IPS yang sering dianggap membosankan adalah Sejarah Indonesia (Fikry dkk, 2024).

Berdasarkan pemaparan di atas, permasalahan yang sering timbul sehingga mengganggu proses pembelajaran adalah rasa bosan dan jenuh yang dirasakan peserta didik karena menganggap pembelajaran IPS tidak dapat memberikan variasi yang baru, yang artinya proses penyajian pembelajaran IPS terkesan monoton sehingga peserta didik kurang antusias sehingga menurunkan minat dalam belajar terkhususnya pada pembelajaran IPS.

Pembelajaran adalah pengembangan kegiatan guru dan siswa, berdasarkan mengatasi hubungan timbal balik yang timbul dalam situasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu faktor utama untuk mencapai kesuksesan adalah memiliki minat. Minat adalah kecenderungan atau ketertarikan yang mendalam terhadap suatu hal atau aktivitas tertentu. Minat mencakup preferensi pribadi, kegemaran, dan ketertarikan yang mendorong seseorang untuk menjelajahi atau mengembangkan suatu bidang atau kegiatan (Fatmawati, 2021).

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 (Pratiwi dkk, 2023).

Minat belajar adalah kombinasi antara minat dan proses belajar. Minat belajar

mencakup bagaimana ketertarikan seseorang terhadap suatu subjek atau kegiatan dapat memotivasi dan memengaruhi cara mereka belajar. Ketika seseorang memiliki minat yang kuat terhadap suatu topik, mereka cenderung lebih termotivasi untuk mendalami, menggali informasi lebih lanjut, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Minat belajar dapat memberikan dorongan ekstra untuk mengatasi hambatan atau tantangan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, penting untuk memahami minat belajar siswa karena dapat memengaruhi tingkat keterlibatan, motivasi, dan hasil pembelajaran mereka. Guru dan pembimbing sering mencoba untuk merangsang minat belajar siswa dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, relevan, dan sesuai dengan minat individual (Sarbaitinil dkk, 2024).

Salah satu muatan pelajaran di SD kelas IV yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berhasil tidaknya proses pembelajaran, untuk mencapai tujuan sangat dipengaruhi bagaimana proses belajar itu dialami oleh siswa. Media berperan penting dalam proses pembelajaran dan media merupakan salah satu fasilitator dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru mengkomunikasikan informasi. Dapat mempengaruhi minat belajar tergantung tujuan yang diharapkan (Anita dkk, 2023).

Minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona dan meningkatkan proses kognitif. Dengan menggunakan komunikasi yang baik dalam belajar, maka akan menumbuhkan minat belajar di kelas dan pembelajaran akan mudah dipahami oleh peserta didik (Komang & Gusti, 2023).

Kesulitan belajar atau minat belajar terjadi

karena peserta didik tidak mampu untuk memahami pembelajaran IPS yang abstrak. Akan tetapi masalah ini dapat diatasi dengan guru menggunakan media atau alat peraga yang sesuai materi sehingga peserta didik juga lebih mudah untuk memahami pelajaran. Ketika guru mengajarkan hanya dengan menyampaikan materi biasa saja atau hanya dengan ceramah maka peserta didik akan mengalami kesulitan belajar dan memahami materi (Safitri, 2024).

Media pembelajaran merupakan perantara atau alat komunikasi untuk menyampaikan pesan yang membantu siswa memahami bagaimana mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan bantuan media lebih menarik dan tidak terkesan monoton. Siswa juga dapat terlibat langsung dalam penggunaan media, yang membuat siswa lebih aktif dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan (Jakub dkk, 2023).

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 10 April 2025 di SDN Pondok Kelapa 05 Pagi. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru kelas IV SD telah mengalami peningkatan dalam memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan media PPT dengan animasi menarik bagi siswa kelas IV, namun guru masih kurang mengembangkan media bahan ajar lain yang melibatkan langsung siswa dalam prosesnya. Guru kelas masih belum optimal menggunakan media, karena kurangnya kreativitas dan eksplorasi guru dalam mencari media yang cocok digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, guru kehilangan dukungan pembelajaran untuk efisiensi, efektivitas dan daya tarik. Oleh sebab itu, siswa belajar pun menjadi tidak bersemangat, karena cara mengajar guru yang cenderung monoton dan media pembelajaran yang tidak bervariasi. Dengan demikian nilai siswa pun cenderung rendah.

Penggunaan media pembelajaran sangat

membantu dalam proses belajar mengajar. Selain dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar, media pembelajaran juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa seperti nilainya meningkat, semangat untuk belajar, masih banyak manfaat lain yang kita dapatkan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun pada kenyataannya pendidikan di Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan negara maju yang lain. Berbagai upaya sudah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia. Salah satunya yakni dengan pembelajaran yang menggunakan permainan media pembelajaran yang menarik dan mendidik (Yulianti, 2022).

Permainan dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh guru bersama peserta didik. Bentuk permainan adalah monopoli. Monopoli sebagai media pembelajaran menjadi satu bentuk permainan yang senangi dan mudah untuk memainkannya. Monopoli merupakan suatu permainan papan, dimana para pemain berkompetisi untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti bilangan yang diperoleh dari lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada petak.

Permainan monopoli sebagai media pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan memberikan hasil yang optimal. Menurut Sihotang pada tahun 2022 kelebihan pembelajaran menggunakan monopoli adalah penyajian gambar yang memikat siswa, dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran seperti, IPS, IPA, Pkn dan Bahasa Indonesia, siswa menjadi lebih aktif saat belajar. Media monopoli

tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, tetapi mengembangkan minat siswa untuk belajar. Kerjasama tim, persaingan

Berdasarkan data dari penelitian Hariyadi, dkk pada tahun 2023 diketahui selisih nilai pretest dan posttest yakni 34,21. Dari selisih tersebut maka dapat dilihat bahwa nilai meningkat dari rata-rata pretest ke nilai rata-rata posttest. Artinya nilai IPS pada materi kerajaan di Nusantara meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Sejarah Monopoli. Dari hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan signifikan dari 0,000 dari hasil tersebut dinyatakan H_a diterima dengan kata lain ada perbedaan hasil belajar IPA dengan materi Cerita tentang daerahku terhadap siswa kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran Sepoli (Hariyadi dkk, 2022).

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.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data secara empiris tentang ada atau tidak adanya pengaruh media permainan monopoli terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Duren Sawit Jakarta Timur.

Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian dengan model kuantitatif.

antar pemain dan jiwa sportivitas ditekankan pada media monopoli (Sihotang, 2022).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Pondok Kelapa 05 Pagi yang berada di Kelurahan Pondok Kelapa, Jakarta Timur. Terdapat 8 Sekolah Dasar Negeri yang berada di Kelurahan Pondok Kelapa, Jakarta Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Adapun waktu pengambilan data dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2025.

Subjek Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Berdasarkan perhitungan jumlah sampel menggunakan rumus *Slovin*, sehingga diketahui jika besaran sampel dalam penelitian ini ialah sebanyak 58 siswa/i. Kemudian langkah selanjutnya adalah memilih kelas kontrol dan kelas eksperimen. Lalu terpilihlah kelas IV A untuk sampel Eksperimen menggunakan media permainan monopoli sebanyak 29 siswa/i dan Kelas IV C untuk kelas kontrol menggunakan presentasi power point sebanyak 29 siswa/i.

Prosedur

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen non tes berupa angket. Dalam penelitian ini angket yang digunakan berjumlah 30 butir pertanyaan. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran berbasis *game* monopoli dan upaya memperbaiki minat belajar IPS. Peneliti ini menggunakan angket yang memacu pada kisi-kisi instrument minat belajar.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

Rumus yang digunakan adalah *Product Moment*. Pengujian ini menggunakan bantuan aplikasi *SPSS for Window vers 26*. Setelah

dilakukan uji coba data kepada 30 responden didapatkan hasil seluruh 20 pernyataan valid dengan rhitung $0,395-0,751 > rtabel 0,374$. Hasil uji coba data kepada 30 responden didapatkan hasil reliabilitas 0,894 yang berarti koefisien reliabilitas sangat tinggi.

Untuk mengetahui bahwa kelompok eksperimen dan kelompok *control* dalam keadaan yang homogen dan berdistribusi normal, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji lilefors dan uji homogenitas dengan menggunakan uji Barlett. Populasi yang homogen dan berdistribusi normal ini dibutuhkan sebagai syarat untuk melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t, uji homogenitas dan normalitas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Variabel Terikat Kelas Eksperimen

Tabel 1 Minat Belajar IPS Kelas Eksperimen

Keterangan	Minat Belajar IPS Kelas Eksperimen
n	29
Mean	60,93
Median	64,00
Modus	66
Simpang Baku	10,620
Varians	112,781
Minimum	43
Maksimum	78

Berdasarkan tabel 1 perhitungan 29 siswa/i kelas eksperimen didapatkan hasil skor minimum 43 dan skor maksimum 78. Nilai rata-rata sebesar 60,93, median 64,00, modus 66, varians 112,781 dan simpang baku 10,620. Adapun distribusi frekuensi skor minat belajar IPS pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Minat Belajar IPS Kelas Eksperimen

Kelas Interval	F	F Kumulatif	F Relatif	Titik Tengah	Tepi Bawah	Tepi Atas
----------------	---	-------------	-----------	--------------	------------	-----------

43-48	4	4	13,8%	45	42,4	48,6
49-54	3	7	10,3%	51	48,4	54,6
55-60	6	13	20,7%	57	54,4	60,6
61-66	9	22	31%	63	60,4	66,6
67-72	3	25	10,3%	69	66,4	72,6
73-78	4	29	13,8%	75	72,4	78,6

Berdasarkan tabel 2 diperoleh siswa/i yang memiliki minat belajar IPS rendah sebanyak 7 (24,1%), siswa/i yang memiliki minat belajar rerata sebanyak 15 (51,8%), dan yang memiliki minat belajar tinggi 7 (24,1%).

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Perbedaan Minat Belajar *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen

Keterangan	Minat Belajar IPS Kelas Eksperimen			
	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	f	%	f	%
Ringan	18	62,1	7	24,1
Sedang	9	31,0	15	51,8
Tinggi	2	6,9	7	24,1
Total	29	100	29	100

Berdasarkan tabel 3 diketahui dari 29 siswa/i kelas eksperimen di SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Duren Sawit Jakarta Timur diketahui hasil pretest sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media monopoli diketahui hanya ada 2 siswa/i (6,9%) yang memiliki minat belajar tinggi pada mata pelajaran IPS dan setelah (*posttest*) dilakukan pembelajaran menggunakan media monopoli meningkat menjadi 7 (24,1%) yang memiliki minat belajar tinggi pada mata pelajaran IPS.

Deskripsi Data Variabel Terikat Kelas Kontrol

Tabel 4 Minat Belajar IPS Kelas Kontrol

Keterangan	Minat Belajar IPS Kelas Kontrol
n	29
Mean	53,97
Median	52,00
Modus	47
Simpang Baku	8,135
Varians	66,177
Minimum	41
Maksimum	76

Berdasarkan tabel 4 perhitungan 29 siswa/i kelas kontrol didapatkan hasil skor minimum 41 dan skor maksimum 76. Nilai rata-rata sebesar 53,97, median 52,00, modus 47, varians 66,177 dan simpang baku 8,135. Adapun distribusi frekuensi skor minat belajar IPS pada kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Minat Belajar IPS Kelas Kontrol

Kelas Interval	F	F Kumulatif	F Relatif	Titik Tengah	Tepi Bawah	Tepi Atas
41-46	4	4	13,8%	43	40,4	46,6
47-52	4	8	13,8%	49	46,4	52,6
53-58	8	16	27,6%	55	52,4	58,6
59-64	9	25	31%	61	58,4	64,6
65-70	3	28	10,3%	67	64,4	70,6
71-76	1	29	3,4%	73	70,4	76,6

Berdasarkan tabel 5 diperoleh siswa/i yang memiliki minat belajar IPS rendah sebanyak 8 (27,6%), siswa/i yang memiliki minat belajar rata-rata sebanyak 17 (58,6%), dan siswa/i yang memiliki minat belajar tinggi sebanyak 4 (13,8%).

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Perbedaan Hasil Minat Belajar *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol

Keterangan	Minat Belajar IPS Kelas Kontrol			
	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	f	%	f	%
Ringan	7	24,1	8	27,6
Sedang	20	69,0	17	58,6
Tinggi	2	6,9	4	13,8
Total	29	100	29	100

Berdasarkan tabel 6 diketahui dari 29 siswa/i kelas kontrol di SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Duren Sawit Jakarta Timur diketahui hasil pretest sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media monopoli diketahui hanya ada 2 siswa/i (6,9%) yang memiliki minat belajar tinggi pada mata pelajaran IPS dan setelah (*posttest*) dilakukan pembelajaran menggunakan media monopoli meningkat menjadi 4 siswa/i (13,8%) yang memiliki minat belajar tinggi pada mata pelajaran IPS.

Uji Normalitas

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Kelompok	Lhitung	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,253	Berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	0,066	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 7 menjelaskan bahwa nilai sig. pada kelompok eksperimen pretest dan posttest lebih besar dari 0,05, dimana sig. *pretest* 0,253 > 0,05 dan sig. *posttest* 0,066 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Kelompok	Lhitung	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,321	Berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	0,114	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 8 menjelaskan bahwa nilai sig. pada kelompok kontrol pretest dan posttest lebih besar dari 0,05, dimana sig. *pretest* 0,321 > 0,05 dan sig. *posttest* 0,114 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 9 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen

	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Minat Belajar IPS	1,276	1	56	0,264

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji homogenitas kelompok eksperimen dilihat dari df2 yaitu data memiliki 56 varian yang sama. Kemudian nilai signifikan data kelompok eksperimen 0,264 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data yang diperoleh homogen.

Tabel 10 Hasil Uji Homogenitas Kelompok kontrol

	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Minat Belajar IPS	0,312	1	56	0,579

Berdasarkan tabel 10 hasil uji homogenitas kelompok kontrol dilihat dari *df2* yaitu data memiliki 56 varian yang sama. Kemudian nilai signifikan data kelompok eksperimen $0,579 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data yang diperoleh homogen.

Uji Hipotesis

Tabel 11 Hasil Group Statistic

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar	Eksperimen	29	60,93	10,620	1,972
	Kontrol	29	53,97	8,135	1,511

Berdasarkan tabel 11 diketahui jumlah data minat belajar IPS untuk masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol adalah sebanyak 29 siswa. Nilai rerata minat belajar kelompok eksperimen sebesar 60,93, sementara kelas kontrol sebesar 53,97. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rerata minat belajar IPS antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 12 Hasil Uji t

		<i>t-test for Equality of Mean</i>		
		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Minat Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	2,804	56	0,007

Berdasarkan tabel 12 diketahui nilai Sig. *Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0,053 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen, sehingga penafsiran tabel uji t (*independent sample t test*) berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel “*equal variances assumed*”.

Berdasarkan pada *equal variances assumed* diketahui nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar $0,007 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata minat belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh berdasarkan pengumpulan data di kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Duren Sawit Jakarta Timur. Pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap pertama *pretest*, tahap kedua memberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran monopoli dan kelas kontrol dengan pembelajaran biasa, serta tahap ketiga *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan dengan memberikan kuesioner minat belajar IPS. Sebelum melakukan ketiga tahap tersebut, peneliti dan guru kelas mendiskusikan pembuatan bahan materi pada media monopoli yang akan digunakan. Pada saat proses penelitian, peneliti mengajar sesuai dengan modul ajar mata pelajaran IPS kelas IV SD.

Hasil *pretest* pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut diketahui dari 29 siswa kelas A (eksperimen), sebanyak 18 siswa (62,1%) memiliki minat rendah, sebanyak 9 siswa (31,0%) memiliki minat sedang, dan 2 siswa (6,9%) memiliki minat belajar IPS tinggi. Sedangkan di kelas kontrol peneliti juga memberikan *pretest* dan mendapatkan hasil dari 29 siswa kelas C (kontrol) pada tes awal (*pretest*) minat belajar IPS, sebanyak 8 siswa (27,6%) memiliki minat rendah, sebanyak 20 siswa (69,0%) memiliki minat sedang, dan 2 siswa (6,9%) memiliki minat belajar IPS tinggi.

Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran media monopoli pada kelas eksperimen dan pembelajaran menggunakan buku paket pada kelas kontrol. Selama proses pembelajaran pada

kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran monopoli suasana kelas sangat antusias sehingga kondisi terkadang kurang kondusif karena siswa/i sering bertanya tentang proses pembelajaran berbasis mainan monopoli. Meskipun kelas kurang kondusif tetapi sikap siswa/i memiliki minat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran IPS karena tertarik dan merasa penasaran dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Namun setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media monopoli dipertemuan selanjutnya, keadaan kelas menjadi lebih kondusif karena siswa/i telah memahami proses pembelajaran menggunakan monopoli dan tetap merasa tertarik serta berminat tinggi untuk belajar. Sedangkan suasana pada kelas kontrol selama proses pembelajaran menggunakan buku paket, LKS dan PPT, siswa/i kurang memperhatikan penjelasan guru dan kurang antusias dalam bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru karena merasa pembelajaran IPS sangat membosankan.

Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk melihat pengaruh penggunaan media pada pembelajaran. Adapun hasil *posttest* pada kelas eksperimen dari 29 siswa kelas A (eksperimen), sebanyak 7 siswa (24,1%) memiliki minat rendah, sebanyak 15 siswa (51,8%) memiliki minat sedang dan 7 siswa (24,1%) memiliki minat belajar IPS tinggi. Sedangkan hasil *posttest* pada kelas kontrol adalah dari 29 siswa kelas C (kontrol) pada tes akhir (*posttest*) minat belajar IPS, sebanyak 8 siswa (27,6%) memiliki minat rendah dan sebanyak 17 siswa (58,6%) memiliki minat sedang dan 4 siswa (13,8%) memiliki minat belajar IPS tinggi. Dari hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli memberikan pengaruh pada minat belajar siswa.

Dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan

kontrol diketahui perbedaan minat belajar IPS lebih meningkat pesat pada kelas eksperimen dengan penerapan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli.

Hal ini dikarenakan proses pembelajaran menggunakan media permainan membuat siswa/i lebih antusias dan menantikan proses pembelajaran selanjutnya. Siswa SD cenderung lebih tertarik belajar menggunakan media seperti monopoli edukatif karena media ini interaktif, menyenangkan, dan mendekatkan pembelajaran dengan permainan yang sudah familiar bagi mereka. Berikut alasan mengapa media monopoli bisa meningkatkan minat belajar IPS pada siswa SD: belajar sambil bermain, meningkatkan partisipasi aktif, mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, mempermudah pemahaman materi serta mengurangi kebosanan dan kecemasan sedangkan pembelajaran IPS yang hanya menggunakan pembelajaran buku paket, LKS dan PPT terlalu monoton sehingga siswa/i sering kali merasa bosan dan tidak antusias sehingga menyebabkan minat belajar IPS kurang. Media monopoli membuat pembelajaran IPS lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna. Siswa merasa terlibat, bukan hanya sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pemain aktif yang membangun pemahaman secara kontekstual.

Hasil dari pengujian uji t dapat dilihat pada *equal variances assumed* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,007 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata minat belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media permainan monopoli terhadap minat belajar IPS kelas IV di SD Kelurahan Pondok Kelapa Kecamatan Duren Sawit Jakarta Timur.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitrianingtyas, dkk (2023) menunjukkan hasil analisis didapatkan nilai F minat belajar sebesar 20,472 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran monopoli terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar.

Juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Umah dan Kholis (2024), diketahui nilai Sig. $0,000 < 0,05$, artinya efektivitas penggunaan media pembelajaran *monopoly game smart* dapat meningkatkan minat belajar pada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Sooko.

Oleh karena itu, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan penelitian terdahulu terbukti bahwa media pembelajaran berupa permainan monopoli dapat berpengaruh kepada minat belajar siswa. Sebagaimana yang telah disebutkan bahwa hal ini dapat disebabkan karena media pembelajaran monopoli merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang bisa membuat proses belajar mengajar yang menarik dan kreatif sehingga dapat membuat situasi belajar menjadi lebih menyenangkan.

Kesimpulan

Hasil uji t diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,007 < 0,05$ artinya ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata minat belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan ada pengaruh media permainan monopoli terhadap minat belajar IPS kelas IV di SD Kelurahan Pondok Kelapa Kecamatan Duren Sawit Jakarta Timur.

Saran

Diharapkan peserta didik mampu meningkatkan pemahaman dengan menyimak dan mengikuti materi pembelajaran dengan baik

agar menjadi generasi penerus bangsa yang berkualitas.

Daftar Pustaka

- Adnyana, Komang Surya., Gusti Ngurah Arya. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar pada Siswa Sekolah Dasa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70.
- Akbar, Jakub Saddam. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. Jambi: PT Senopedia Publishing Indonesia.
- Anita., dkk. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Muatan IPS Menggunakan Model Pena. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 64-75.
- Fadillah, Miftah, dkk., (2024). Merdeka Belajar: Solusi Revolusi Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management*, 3(1), 19-22.
- Fatmawati, Ira. (2021). Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 1(1), 20-37.
- Fikry, Muhammad., dkk. (2024). Pengembangan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi serta Minat pada Mata Pelajaran IPS Kelas 7 SMP. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1574-1582.
- Fitrianingtyas, Ika., dkk. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. *Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1).
- Hariyadi, Ahmad., dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Kemampuan Pemahaman IPS Kelas IV. *Jurnal PGSD Musi*, 6(2), 37-51.
- Ledia, Shinta., Betty Mauli Rosa Bustam.

- (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(1), 790-816.
- Pratiwi, Ajeng Dwi., dkk. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP. dan SMA). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2).
- Safitri, Irma Sintiya., dkk. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal*, 3(1).
- Sarbaitinil., dkk. (2024). Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Belajar Kreatif. *Journal of International Multidisciplinary Researrch*, 2(2), 367-379.
- Sihotang, Nurhasanah. (2022). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Prosiding Senkim*, 2(1), 60-67.
- Umah, Faridatul., Kholis Aniyati. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *EL-MIAZ*, 4(1), 22-27.
- Uno, Hamzah B. (2024). *Profesi Kependidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yulianti, Maria Eni. (2022). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Kasihan dengan Media Pembelajaran Va & Av. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(3), 120-128.