

**Pengaruh Media Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Pada
Mata Pelajaran Ips Materi Sejarah Kerajaan Nusantara
Di SDN 3 Picungremuk**

Rita Ratnawati
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
ritaratnawati96@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya materi sejarah kerajaan nusantara. Peneliti menerapkan media permainan monopoli untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar media monopoli berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas IV A dan kelas IV B pada mata pelajaran IPS di SDN 3 Picungremuk Kecamatan Gunung Gede Kota Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan jenis *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A SDN 3 Picungremuk sebagai kelas kontrol, dan siswa kelas IV B SDN 3 Picungremuk sebagai kelas eksperimen dengan jumlah masing-masing kelas 16 orang. Instrumen yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Data yang dikumpulkan berasal dari hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*posttest*). Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan Microsoft Excel 2010 dan SPSS 16.0. Temuan penelitian menunjukkan prestasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, dengan melihat perolehan rata-rata *posttest* di kelas eksperimen sebesar 80,44 dan di kelas kontrol sebesar 64,25. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media monopoli berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS. Hasil uji-t dikedua kelas dengan uji statistik *Independent Sample T Test* menunjukkan hasil signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS yang menggunakan media monopoli lebih baik daripada pembelajaran yang tidak menggunakan media monopoli.

Kata Kunci : Media monopoli, prestasi belajar siswa.

The Effect Of Monopoly Media On Learning Achievements Of Fourth Grade Students On Ips Lessons Materials Of History Of The Kingdom Of Nusantara In Sdn 3 Picungremuk

Rita Ratnawati
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
ritaratnawati96@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low student achievement in social studies subjects, especially in the history of the archipelago. The researcher applied the monopoly game media to improve student learning achievement. This study was conducted to determine how much monopoly media had an effect on the learning achievement of students in fourth grade A and fourth grade B on social studies subjects at SDN 3 Picungremuk, Gunung Gede Subdistrict, Tasikmalaya City. The research method used was quasi-experimental. The design of this study uses a type of non-equivalent control group design. The population in this study were fourth grade A students of SDN 3 Picungremuk as a control class, and fourth grade B students of SDN 3 Picungremuk as an experimental class with a grade of 16 people each. The instruments used are multiple choice questions. The data collected came from the results of the initial test (pretest) and the final test results (posttest). Data analysis was performed by quantitative approach using Microsoft Excel 2010 and SPSS 16.0. The research findings show that student achievement in the experimental class is better than the control class, by looking at the acquisition of the posttest average in the experimental class at 80.44 and in the control class as much as 64.25. These findings indicate that monopoly media has an effect on student learning achievement in social studies learning. The results of the t-test in both classes with the Independent Sample T Test statistical test showed the results of significance of 0,000 <0,05. This means that student learning achievement in social studies learning that uses monopoly media is better than learning that does not use monopoly media.

Keywords: Monopoly media, student learning achievement.