

Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Oleh:

Indah Fitriyah

Dosen Pembimbing : Fitria Eka Wulandari, S. Si., M.Pd

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2023



Pendahuluan

Dalam pembelajaran IPA siswa terlibat secara langsung untuk menemukan informasi – informasi terkait materi yang dipelajari

Keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran dilihat dari hasil belajar

Dalam proses pembelajaran IPA, kognitif bertujuan untuk melihat keberhasilan siswa dalam menerima atau mempelajari materi IPA yang disampaikan

Memberikan suatu inovasi pembelajaran yang tepat

Diperoleh hasil observasi data di SDN Jatikalang 2 kelas V diketahui bahwa rata-rata hasil ulangan harian kognitif IPA sebesar 53,2% belum memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 75. Dimana yang belum memenuhi KKM yaitu 17 dari 32 siswa

Hasil PISA, Indonesia pada tahun 2018 mengalami penurunan diseluruh kompetensi yang diujikan. Untuk penurunan hasil belajar sains peserta didik Indonesia pada tahun 2018 menurun dari 403 pada tahun 2015 menjadi 396 di tahun 2018. Dan hasil peringkat Indonesia pada kompetensi sains berada di posisi 71 dari 78 negara

Media Monopoli

Memberikan suatu inovasi pembelajaran yang tepat

Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SDN Jatikalang 2

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SDN Jatikalang 2 Sidoarjo ?

Metode



Jenis Penelitian

Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode pre-eksperimen. Desain penelitian ini yaitu "*one group pretest-posttest design*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media monopoli terhadap hasil nilai kognitif IPA. Desain penelitian sebagai berikut :

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Metode



Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Jatikalang 2 Krian Kab. Sidoarjo

Sampel

Menggunakan teknik sampling total yang dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Dan yang dijadikan sampel dalam penelitian adalah kelas V yang berjumlah 32 siswa



Variabel Penelitian

Variabel *Independen/Bebas*

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen atau variabel bebas (X) yaitu media monopoli

Variabel *Dependen/Terikat*

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen atau variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar kognitif IPA

Metode



Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa tes soal kognitif dengan indikator ranah kognitif dari C1 sampai C5 dalam bentuk pilihan ganda yang telah di uji validasi konstruk diperoleh hasil 3,90 yang artinya sangat baik dan hasil uji validasi isi dengan nilai tertinggi 0,839 yang artinya valid untuk digunakan. Serta hasil uji reliabilitas soal yang didapatkan nilai *cronbach alpha* sebesar 0,951 yang berarti reliabilitas soal sangat tinggi.



Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Tes awal (*pretest*) dilakukan sebelum pembelajaran dimulai dengan tujuan untuk mengukur hasil belajar kognitif IPA, sedangkan tes akhir (*posttest*) dilakukan setelah menerapkan media monopoli dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar kognitif IPA.

Metode



Teknik Analisis Data

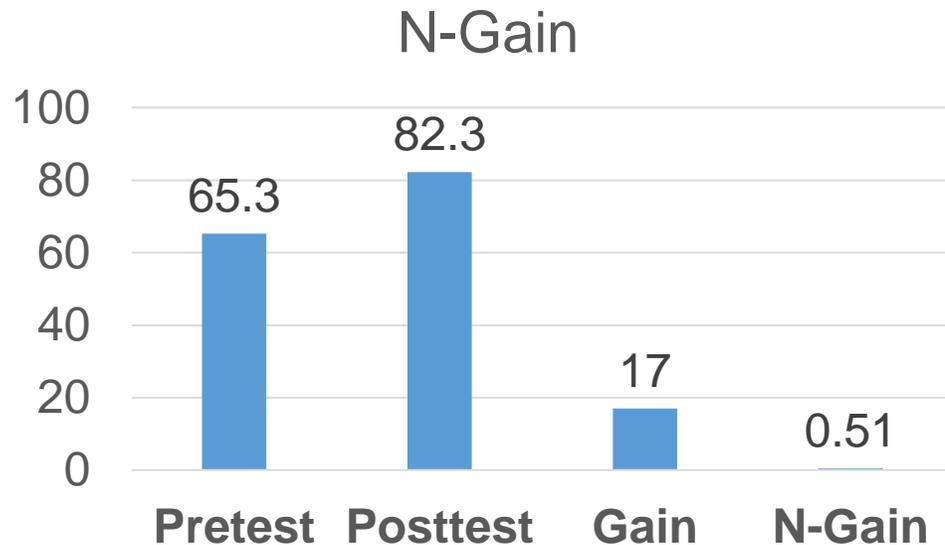
Berdasarkan pada data nilai siswa pada *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, teknik untuk menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus uji N-Gain menggunakan rumus milik Meltzer yang digambarkan sebagai berikut.

$$Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Tabel 1. Kriteria Perolehan Skor N-gain.

N-gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Hasil



Gambar 1. Nilai *Pretest*, *Posttest*, *Gain* dan *N-Gain*

Hasil rata-rata nilai *pretest* sebelum menggunakan media monopoli adalah 65,3. Dan rata-rata nilai *posttest* setelah menggunakan media monopoli sebesar 82,3. Sehingga didapatkan hasil selisih nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 17 dengan indeks gain sebesar 0,51 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media monopoli memberikan pengaruh terhadap nilai hasil belajar kognitif siswa.

Pembahasan

Tabel 4. Hasil perhitungan N-Gain berdasarkan ketercapaian indikator kognitif

Kognitif	Indikator	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	N-Gain	Kategori
C1	Mengidentifikasi pengertian kalor, suhu dan wujud benda	21	26,1	0,46	Sedang
	Mendeskripsikan sifat-sifat wujud benda (padat, cair, gas)				
C2	Menyebutkan macam – macam perubahan wujud benda	21,8	26,5	0,46	Sedang
C3	Menentukan peristiwa perubahan suhu dan wujud benda	20,2	27,2	0,68	Sedang
C4	Menganalisis peristiwa kalor terhadap suhu dan wujud benda dalam sehari – hari	20	25	0,41	Sedang
C5	Menyimpulkan pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda	21,5	28	0,61	Sedang

Pembahasan

- Indikator mengingat (C1) dengan menjawab butir soal benar diperoleh hasil N-Gain yaitu 0,46. Pada soal indikator mengingat siswa dapat menunjukkan jawaban benar pengertian kalor, suhu dan wujud benda dengan tepat, serta siswa dapat menunjukkan dari sifat-sifat wujud benda. Melihat hasil jawaban siswa pada indikator mengingat rata-rata jawaban benar, karena aspek mengingat merupakan aspek yang mendasar dimana siswa dituntut untuk memahami.
- Indikator memahami (C2) dengan menjawab butir soal benar diperoleh hasil N-Gain yaitu 0,46. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa memahami dan mengerti terkait materi pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda. Melihat hasil jawaban siswa pada indikator ini rata-rata benar, sehingga dapat dinyatakan siswa mampu memahami dan mengerti tentang materi pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda.
- Indikator menerapkan (C3) dengan menjawab butir soal benar diperoleh hasil N-Gain yaitu 0,68. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Pada soal indikator menerapkan siswa dapat menunjukkan contoh-contoh peristiwa perubahan suhu dan wujud benda yang benar. Melihat hasil jawaban rata-rata menjawab dengan benar yang berarti siswa mampu menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari.
- Indikator menganalisis (C4) dengan menjawab butir soal benar diperoleh hasil N-Gain yaitu 0,41. Hal tersebut menunjukkan siswa kurang mampu dalam menganalisis soal dalam materi pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda. Melihat hasil jawaban siswa rata-rata kurang maksimal, hal tersebut terjadi karena siswa merasa bingung dengan soal bercerita dan kurang mampu dalam menganalisis soal dalam bentuk cerita tersebut.
- Indikator mengevaluasi (C5) dengan menjawab butir soal benar diperoleh hasil N-Gain yaitu 0,61. Melihat hasil jawaban soal indikator mengevaluasi siswa dapat menyimpulkan materi dari keseluruhan yaitu pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media monopoli memberikan pengaruh terhadap capaian hasil belajar kognitif dan mengalami peningkatan. Hal ini diperoleh sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata *pretest* yaitu 65,3 dan setelah diterapkannya media monopoli dalam pembelajaran hasil rata-rata *posttest* yaitu 82,3 sehingga didapatkan selisih pada ranah kognitif gain sebesar 17 dengan indeks gain sebesar 0,51 termasuk ke dalam kategori sedang. Hasil N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran berpengaruh sebesar 0,51 dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif IPA SD siswa kelas V SD Negeri Jatikalang 2.

Manfaat Penelitian

- Meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran monopoli, sehingga siswa dapat belajar lebih aktif dan mandiri.
- Digunakan sebagai sumber informasi untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah agar kualitas pembelajaran semakin meningkat
- Dijadikan sebagai acuan dan masukan bagi penelitian berikutnya.

Referensi

- [1] P. Prasasti, "Efektivitas Scientific Approach With Guided Experiment Pada Pembelajaran Ipa Untuk Memberdayakan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar," *Profesi Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 1, p. 16, 2018, doi: 10.23917/ppd.v1i1.3623.
- [2] N. Dede, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Ipa," *Jurnal Cakrawala Pendas*, vol. 4, no. 2, pp. 9–16, 2018.
- [3] A. Rachmawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7637–7643, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3613.
- [4] S. Setyaningsih, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia," *Didakt. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, vol. 20, no. 2, pp. 144–156, 2020, doi: 10.30651/didaktis.v20i2.4772.
- [5] Nurhayati, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Inpres 1 Binaa," *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, vol. 4, no. 10, pp. 1–11, 2014.
- [6] Erina, "Pengaruh Model Pembelajaran InSTAD Terhadap Keterampilan Proses SAINS Dan Hasil Belajar Kognitif Fisika di SMA". " *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*," vol. 1, no. 3, pp. 202–211, 2015.
- [7] Pratomo, "Hasil Belajar Biologi Ranah Kognitif Ditinjau Dari Model Every One Is a Teacher Here Dan Minat Belajar Siswa Kelas Xi Sighted of Model Every One Is a . Teacher Here and," vol. 4, no. September, pp. 64–72, 2012.
- [8] M. Riny, "Pengaruh Model Pembelajaran STAD Menggunakan Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8666–8674, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3885.
- [9] T. Suparman, "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 2, pp. 250–256, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i2.332.
- [10] L. Hewi, "Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age*, vol. 4, no. 01, pp. 30–41, 2020, doi: 10.29408/jga.v4i01.2018.
- [11] D. Tiwow, "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal. Focus Action Res. Math. (Factor M)*, vol. 4, no. 2, pp. 107–122, Jun. 2022, doi: 10.30762/factor_m.v4i2.4219.
- [12] G. Mahesti, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar," *Mimbar PGSD Undiksha*, vol. 9, no. 1, p. 30, 2021, doi: 10.23887/jjpsgd.v9i1.33586.
- [13] Yunarti, "Media Monopoli Menciptakan Suasana yang Menyenangkan pada Pembelajaran IPS," *Seminar Nasional. Pendidikan, FKIP UNMA 2019*, pp. 764–770, 2019.
- [14] S. Suciati, "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Mimbar Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 2, pp. 175–188, 2015, doi: 10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328.
- [15] K. Desyawati, "Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 168–174, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- [16] F. Fitriyawany, "Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyahdengan Konsep Tata Surya," *Jurnal Ilmu Didakt.*, vol. 13, no. 2, 2013, doi: 10.22373/jid.v13i2.475.

