

# The Effect of Monopoly Media on Cognitive Learning Outcomes of Science for Grade V Elementary School Students [Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar]

Indah Fitriyah<sup>1)</sup>, Fitria Eka Wulandari<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [fitriaekawulandari@umsida.ac.id](mailto:fitriaekawulandari@umsida.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to determine the effect of monopoly media on students' cognitive learning outcomes in elementary science subjects. The type of research used is quantitative, which is carried out with a pre-experimental research method using a one group pretest posttest research design. This research was conducted at SDN Jatikalang 2 with a total sampling technique where all members of the population were sampled, namely grade V students totaling 32 students. The research instrument was a pretest - posttest test that was valid and reliable. The data collection technique is a multiple choice test. Data analysis techniques using the N-Gain formula. The data obtained from the pretest score before using monopoly media was 65.3. For the results of the posttest value after the application of monopoly media is 82.3. So that the difference between the pretest and posttest scores is 17 with a gain index of 0.51 which is a moderate category. This shows that, the use of monopoly media in learning science has an influence on students' cognitive learning outcomes.*

**Keywords -** *Monopoly media; cognitive learning outcomes; science learning*

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besar pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, yang dilaksanakan dengan metode penelitian pra-eksperimental menggunakan rancangan penelitian one group pretest posttest. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jatikalang 2 dengan teknik pengambilan sampel secara sampling total dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel yaitu siswa kelas V yang berjumlah 32 siswa. Instrumen penelitian berupa tes pretest – posttest yang sudah valid dan reliabel. Teknik pengumpulan data yaitu tes pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan rumus N-Gain. Data didapatkan hasil nilai pretest sebelum menggunakan media monopoli adalah 65,3. Untuk hasil nilai posttest setelah penerapan media monopoli adalah 82,3. Sehingga selisih didapatkan nilai pretest dan posttest yaitu 17 dengan indeks gain sebesar 0,51 yang merupakan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa, penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPA memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.*

**Kata Kunci -** *Media monopoli; hasil belajar kognitif; pembelajaran IPA*

## I. PENDAHULUAN

IPA merupakan ilmu yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir dengan pertimbangan yang logis [1]. Karakteristik pengetahuan IPA berupa fakta, prinsip, konsep serta proses penyelidikan dan sikap ilmiah. Salah satu tujuan pembelajaran IPA adalah memahami konsep yang berkaitan dengan gejala alam dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari [2]. Dalam pembelajaran IPA siswa terlibat secara langsung untuk menemukan informasi-informasi terkait materi yang dipelajari. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di SD seharusnya memberikan pengalaman belajar melalui terlibatnya antara siswa satu dengan lainnya agar siswa memahami konsep. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran tematik terpadu ialah rendahnya hasil belajar, padahal keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan penguasaan yang dimiliki oleh peserta didik dalam memperoleh informasi yang diberikan oleh pendidik dalam mengikuti pembelajaran [3]. Hasil belajar juga diartikan sebagai hasil dalam proses pembelajaran, dimana menjadi ukuran kemampuan siswa terhadap kompetensi yang ditetapkan [4]. hal ini dapat diketahui juga dari tingkat perubahan tingkah laku dimana sebelum memperoleh pembelajaran tidak tahu, menjadi tahun. Menurut Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar [5]. Adapun hasil belajar mengacu taksonomi bloom meliputi tiga ranah utama tujuan pembelajaran, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Hasil belajar kognitif merupakan gambaran tingkat penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran yang ditempuh sesuatu dalam kegiatan pembelajaran [6]. Kognitif diartikan sebagai perkembangan pola pikir seseorang yang bermakna, memiliki pemahaman, penalaran dan pengetahuan. Ranah kognitif menunjukkan proses pengolahan

informasi yang terjadi pada seseorang yang berupa perubahan kemampuan berfikir dari tingkat yang paling rendah yaitu pengetahuan sampai ketinggian yang paling kompleks yaitu mencipta [7]. Pada pembelajaran IPA agar tercapai tujuan pembelajaran ranah kognitif yang termuat dalam taksonomi bloom yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6) [8]. Hal ini dapat menjadi tolak ukur untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap fakta, konsep, prinsip dan hukum dalam IPA dan penerapannya dalam kehidupan. Dengan demikian, pentingnya kognitif (pengetahuan) dalam proses pembelajaran, karena kognitif sebagai tujuan utama pembelajaran [9]. Kunci keberhasilan dalam pembelajaran terletak pada kebermaknaan bahan ajar yang diterima atau yang dipelajari oleh siswa. Sehingga peserta didik mampu menjelaskan dan menghubungkan antara konsep yang satu dengan konsep lainnya, menghubungkan konsep yang baru dengan konsep yang telah dimiliki peserta didik. Melihat pentingnya hasil belajar kognitif dalam pembelajaran, namun pada kenyataannya mutu pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Dalam hasil survey PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2018 survey menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dengan kemampuan sains masih dibawah rata-rata dengan hasil peringkat berada diposisi 71 dari 78 negara anggota. Berdasarkan hasil PISA Indonesia tahun 2018 mengalami penurunan diseluruh kompetensi yang diujikan. Untuk penurunan hasil belajar peserta didik Indonesia yang terbesar terjadi pada kompetensi membaca dari 397 poin pada tahun 2015 menjadi 371 poin di tahun 2018. Sedangkan kompetensi matematika menurun dari 386 poin di tahun 2015 menjadi 379 poin di tahun 2018. Adapun kompetensi sains menurun dari 403 di tahun 2015 menjadi 396 poin di tahun 2018 [10]

Hal tersebut didukung oleh data dari SD Negeri Jatikalang 2 kelas V diketahui bahwa rata-rata hasil ulangan harian dengan menggunakan soal kognitif IPA sebesar 53,2% belum memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 77. Dimana yang belum memenuhi KKM yaitu 17 dari 32 siswa. Berdasarkan permasalahan ini diidentifikasi adanya hasil belajar kognitif IPA siswa yang rendah. Hal ini dikarenakan pendalaman materi IPA di SD masih kurang. Dalam usaha untuk penentuan ketercapaian hasil belajar kognitif yang maksimal dapat disesuaikan dengan melihat aktivitas pembelajaran berupa kegiatan menanggapi jawaban dan dapat dilihat dari hasil tes tulis dan tes lisan untuk siswa. Maka hal ini guru harus memberikan suatu inovasi pembelajaran yang tepat. Solusi atas permasalahan di atas untuk mengatasi hasil belajar kognitif siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa merasa antusias, aktif, serta memahami maupun menguasai materi pembelajaran [11]. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang menyalurkan pesan berupa materi kepada siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat mendorong siswa motivasi dan minat siswa untuk belajar, sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dan dapat terlibat aktif proses pembelajaran [12]. Hal ini sejalan dengan pemaparan Haryanti yaitu penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan bagi guru sebagai alat bantu ketika proses pembelajaran berlangsung agar siswa dapat dengan mudah menangkap suasana belajar yang menyenangkan [13]. Dengan demikian, diperlukannya media yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah media monopoli.

Media monopoli merupakan salah satu media yang digunakan dengan cara bermain yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai [14]. Media monopoli ini di modifikasi dalam materi pembelajaran IPA. Media monopoli berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk menyalurkan materi [15]. Menurut Fitriyawany bahwa media monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa [16]. Sebuah media pembelajaran yang diterapkan menggunakan permainan membuat situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam menerapkan media monopoli, siapa yang paling banyak mengumpulkan poin dia adalah pemenangnya. Dengan kata lain siswa didorong untuk memahami materi sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada untuk memperoleh poin yang banyak .

Terdapat beberapa penelitian yang terdahulu yang membahas media monopoli terhadap hasil belajar yaitu menyatakan bahwa penggunaan media *monopoly game start* dalam pembelajaran IPS memiliki pengaruh terhadap peningkatan sikap kemandirian dan hasil belajar siswa [17]. Penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi karangan deskripsi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa [18]. Kemudian penelitian yang menyatakan bahwa membuktikan bahwa penggunaan media monopoli dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT mmempengaruhi hasil belajar siswa SMA pada pokok bahasan larutan elektrolit dan nonelektrolit matematika [19]. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media monopoli berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, namun hasil belajar ini masih bersifat umum. Untuk itu penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar yaitu pada ranah kognitif dengan menggunakan subjek penelitian dan materi yang berbeda dari penelitian terdahulu. Untuk itu dari penjabaran tersebut maka rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu bagaimana pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Negeri Jatikalang 2 ?. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SD Negeri Jatikalang 2.

## II. METODE

Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode *pre-eksperimen*. Desain penelitian ini yaitu "*one group pretest-posttest design*". Desain penelitian sebagai berikut :

**Tabel 1.** Rancangan Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

O<sub>2</sub> = sesudah diberi perlakuan (*posttest*)

X = perlakuan yang menggunakan media monopoli (*treatment*)

Populasi yang digunakan adalah siswa kelas V SD Negeri Jatikalang 2 yang berjumlah 32 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan sampling total, adapun yang dijadikan sampel pada penelitian ini yaitu semua siswa kelas V SD Negeri Jatikalang 2 yang berjumlah 32 siswa. Sampling total adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. [20]. Sumber data dari penelitian ini didapatkan dari penilaian *pretest* dan *posttest* dari hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Negeri Jatikalang 2. Data primer dapat diperoleh langsung dari subjek penelitian berupa penelitian hasil pretest dan posttest terhadap hasil belajar kognitif. Jenis data yang digunakan adalah data interval dengan skala penilaian 0-100. Dan peneliti menggunakan *Skala Guttman* karena di skala tersebut menggunakan dua penskoran yang dimana skor 1 untuk nilai tertinggi dan skor 0 untuk nilai terendah. 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. Keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh observer didapatkan skor 95,6 yang berarti sangat baik. Teknik pengumpulan data dengan tes. Dilakukan dengan memulai langkah *pre-eksperimen* dengan memberikan 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 seberapa besar pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Negeri Jatikalang 2. 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 [21]:

$$N - Gain = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maks} - S_{pretest}}$$

Keterangan:

N-Gain = *gain* ternormalisasi

*S post* = Skor *posttest*

*S pre* = Skor *pretest*

Untuk melihat seberapa besar peningkatan atau pengaruh hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel kriteria interpretasi skor N-Gain sebagai berikut :

**Tabel 2.** Kriteria Perolehan Skor *N-gain*.

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

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian di SD Negeri Jatikalang 2 kelas V berjumlah 32 siswa pada pembelajaran IPA menggunakan media monopoli dalam pembelajaran materi IPA. Media monopoli didesain menarik dengan materi IPA yaitu pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda. Media ini dibuat dengan mengubah pada bidak-bidak monopoli menjadi bidak gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran lalu dicetak menggunakan banner. Media monopoli merupakan media yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Dalam cara penggunaan media monopoli ini terdapat pada buku panduan terkait dari aturan media monopoli, kelengkapan dan

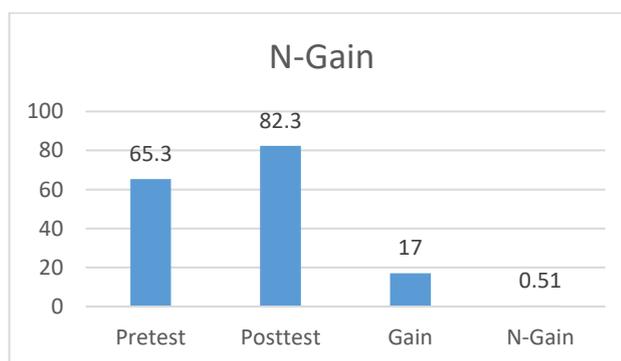
materi beserta gambar. Penerapan proses pembelajaran dengan media monopoli terdapat kartu tantangan yang berisi soal-soal (kuis) dalam materi IPA yang akan diselesaikan tiap siswa dalam kelompok. Kegiatan pembelajaran dengan media monopoli ini menggunakan model STAD (*Student Team Achivement Division*) yang melibatkan siswa secara langsung dan tiap siswa secara kelompok memperebutkan skor tertinggi guna memperoleh penghargaan (reward). Dalam pelaksanaannya, siswa terlihat antusias saat proses pembelajaran menggunakan media monopoli karena adanya kompetisi untuk memperoleh poin tertinggi. Sejalan dengan teori belajar dari Thorndike dalam Rusuli yang menyatakan bahwa belajar akan berhasil jika siswa memiliki kesiapan dalam belajar, memperbanyak latihan, dan adanya hadiah [22]. Dalam sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa lebih antusias dan menyenangkan, karena dalam hal ini siswa akan merasa bahwa mereka sedang bermain tetapi pada kenyataannya mereka sedang belajar. Sebuah media pembelajaran yang diterapkan menggunakan permainan membuat situasi-situasi yang menyenangkan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil dari perhitungan yang dilakukan oleh dua observer bahwa keterlaksanaan rencana pembelajaran memperoleh skor yaitu 95,6 dikategorikan sangat baik. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa keterlaksanaan rencana pembelajaran dengan model pembelajaran STAD (*Student Team Achivement Division*) menggunakan media monopoli yang dilakukan oleh peneliti sudah terlaksana dengan sangat baik. Hal ini sejalan penelitian yang dilakukan oleh Adrian, bahwa model pembelajaran STAD (*Student Team Achivement Division*) efektif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa, serta meningkatkan kerja sama siswa dan adanya interaksi siswa [23]. Sehingga dalam proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bisa berhasil, suatu keberhasilan dalam proses belajar dilihat dari ketercapaian hasil belajar siswa. Data hasil belajar kognitif penelitian ini didapatkan dari hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Pemberian *pretest* diberikan di awal pembelajaran sebelum diterapkan media monopoli, sedangkan *posttest* diberikan sesudah diterapkan media monopoli. Adapun hasil dari data kemampuan belajar kognitif yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest* :

**Tabel 3.** Data Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Deskriptif	Pretest	Posttest
N	32	32
Minimum	84	96
Maximum	48	60
Mean	65,3	82,3

Berdasarkan tabel 3 tersebut menyajikan hasil belajar kognitif yang didapatkan pada hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan media monopoli bahwa terlihat ada peningkatan pada nilai minimum, maksimum, dan rata-rata yang didapatkan hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dalam pembelajaran menerapkan media permainan monopoli dapat memberikan pengaruh kepada hasil kognitif siswa. Selanjutnya, data yang diperoleh akan di analisis menggunakan rumus N-gain untuk menentukan berapa besar pengaruh media permainan monopoli terhadap hasil belajar kognitif siswa.



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

Berdasarkan hasil belajar kognitif pada gambar 1 nilai rata-rata *pretest* sebelum menggunakan media monopoli adalah 65,3. Nilai rata-rata nilai *posttest* setelah menggunakan media monopoli sebesar 82,3. Nilai yang diperoleh pada saat *pretest* termasuk rendah, namun setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media monopoli mengalami peningkatan hasil belajar. 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 yang signifikan dan mengalami peningkatan sebesar 0,51 terhadap hasil belajar kognitif. Penelitian yang dilakukan oleh Fauziah menunjukkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe *team*

*games tournament* berbantu media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar [24]. Penelitian oleh yang dilakukan oleh Vikagustanti menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berpengaruh positif dengan peningkatan hasil belajar peserta didik [25]. Hal yang sama juga diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sari bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *game* monopoli terhadap hasil belajar [26]. Pembelajaran menggunakan media monopoli pada penelitian ini mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa mampu ikut berpartisipasi saat berdiskusi, dan mampu berpikir tingkat tinggi misalnya menganalisis, mempertimbangkan dan mempertanyakan.

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai kemampuan siswa setelah kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang diberikan secara konkret akan menciptakan proses belajar yang lebih menjamin. Proses belajar inilah yang akan menciptakan pengalaman belajar [27]. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli memiliki kelebihan yakni menjadi siswa lebih aktif sehingga hasil belajar siswa pada materi pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda meningkat. Menurut penelitian yang dilakukan Anwar, menyatakan bahwa penggunaan media monopoli dapat berpengaruh dan meningkatkan hasil belajar IPA [28]. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini penggunaan media monopoli berpengaruh sebesar 0,51 terhadap hasil belajar kognitif siswa meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPA memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar dalam ranah kognitif menjadi penting karena meliputi aspek pengetahuan yang didalamnya mencakup taksonomi kognitif dari bloom [31]. Taksonomi bloom menguraikan tingkat kognitif dimulai dengan kata mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Dalam penelitian ini, hasil belajar kognitif berdasarkan taksonomi bloom hanya pada rentang C1-C5, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Berikut hasil perhitungan N-Gain berdasarkan ketercapaian indikator kognitif.

**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
C2	Mendeskripsikan sifat-sifat wujud benda (padat, cair, gas)	21,8	26,5	0,46	Sedang
C3	Menyebutkan macam – macam perubahan wujud benda	20,2	27,2	0,68	Sedang
C4	Menentukan peristiwa perubahan suhu dan wujud benda	20	25	0,41	Sedang
C5	Menganalisis peristiwa kalor terhadap suhudaan wujud benda dalam sehari – hari	21,5	28	0,61	Sedang

Berdasarkan hasil ketercapaian indikator hasil belajar kognitif pada tabel 4. Indikator mengingat (C1) dengan menjawab butir soal benar diperoleh hasil N-Gain yaitu 0,46. Hal tersebut karena pada proses pembelajaran siswa sangat antusias dan senang untuk bermain serta mempelajari materi pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda dalam media monopoli, sehingga siswa dapat mengingat dan mengidentifikasi pengertian kalor, suhu dan wujud benda. Serta mendeskripsikan sifat-sifat wujud benda. 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 jawaban siswa pada indikator mengingat rata-rata jawaban benar, karena aspek mengingat merupakan aspek yang mendasar dimana siswa dituntut untuk memahami. Hal ini karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media monopoli terdapat materi penjelasan dan gambar – gambar mengenai pengertian kalor, suhu dan wujud benda sehingga siswa bisa mudah dalam mengingat dan memahami. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Latifah, pada aspek mengingat capaian siswa sangat tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa siswa telah mengembangkan keterampilan untuk menentukan tujuan belajarnya yaitu mengingat [29].

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. Ketercapaian pada indikator memahami tinggi karena tingkat berpikir siswa masih berada pada tingkatan rendah yaitu dengan kemampuan memahami dengan melihat gambar-gambar dan penjelasan materi pada buku banduan media monopoli. Pada soal indikator mengingat, siswa dapat menyebutkan dan menentukan macam-macam jenis perubahan wujud pada suatu pernyataan yang disajikan pada soal. Melihat 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. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Magdalena, ketercapaian kemampuan kognitif pada ranah memahami ada peningkatan yang menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa telah mencapai tahap memahami karena siswa mampu dalam menyatakan kembali materi yang sudah diperoleh dalam proses pembelajaran [30].

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 indikator dalam proses pembelajaran ini kemampuan siswa dapat menghubungkan materi dalam kehidupan sehari-hari yaitu menentukan contoh peristiwa perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran dengan media monopoli siswa terlihat sangat antusias dan tertarik pada gambar-gambar yang ada di media monopoli, sehingga siswa dapat memahami contoh-contoh peristiwa perubahan suhu dan wujud benda 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. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulistyorini, pada aspek menerapkan capaian siswa dalam indikator menerapkan ini cukup tinggi dimana siswa seolah dapat merasakan dan melihat peristiwa secara nyata dari apa yang sedang dipelajari di kelas sehingga dapat mendorong mampu berpikir dalam menerapkan dalam kehidupan sehari-hari [31].

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. Indikator menganalisis ini berada pada tingkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan indikator mengingat, memahami dan menerapkan. Pada indikator menganalisis ini kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yaitu menganalisis soal cerita dan gambar-gambar perubahan suhu dan wujud benda yang terdapat dalam media monopoli. Pada soal indikator menganalisis siswa dapat menganalisis peristiwa kalor terhadap suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. 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. Selain itu, rendahnya nilai siswa dalam menyelesaikan soal kemampuan menganalisis diakibatkan oleh tingkat kesulitan soal yang lebih tinggi dibandingkan oleh tiga indikator yaitu mengingat, memahami dan menerapkan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, pada ranah menganalisis siswa belum mampu menganalisis pada materi yang telah dipelajari sehingga ketercapaian pada ranah menganalisis diketahui masih rendah [32].

Indikator mengevaluasi (C5) menjawab butir soal benar diperoleh hasil N-Gain yaitu 0,61. Hal tersebut menunjukkan siswa mampu dalam menyimpulkan atau mengevaluasi soal dalam materi pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda. Indikator mengevaluasi ini kemampuan berpikir siswa pada tingkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan indikator mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis. Pada indikator mengevaluasi ini kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yaitu siswa dapat menyelesaikan soal tantangan (kuis) dalam menyimpulkan pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda yang terdapat pada kartu tantangan dalam media monopoli. Siswa terlihat antusias dalam belajar karena media monopoli ini digunakan dengan cara bermain sehingga siswa secara langsung bermain sambil belajar. Melihat hasil jawaban soal indikator mengevaluasi siswa dapat menyimpulkan materi dari keseluruhan yaitu pengaruh kalor terhadap suhu dan wujud benda. Melihat jawaban siswa rata-rata menjawab dengan benar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jumrawarsi, pada ranah mengevaluasi siswa mampu mengevaluasi pada materi yang telah dipelajari sehingga ketercapaian pada ranah mengevaluasi ini diketahui tinggi [33].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diketahui hasil uji N-Gain terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar kognitif siswa dalam pelajaran IPA disesuaikan dengan indikator perkembangan kognitif siswa yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi. Selain itu diperoleh data bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari nilai rata-rata *pretest*, Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Berlian, menyatakan bahwa pada proses pembelajaran dengan menggunakan media monopoli berpengaruh dan adanya peningkatan terhadap kemampuan kognitif pada indikator memahami, mengingat menerapkan dan menganalisis [34]. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli berpengaruh dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SD Negeri Jatikalang 2.

#### IV. 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.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ayah dan ibu saya tercinta Bapak Abd Goni dan Ibu Uswatun Nasripah, S.Pd., yang telah memberikan limpahan kasih sayang serta dukungan dan doanya, semangat motivasi, nasehat, dan senantiasa mendengarkan keluh kesah serta selalu mendoakan untuk kesuksesan saya. Ibu atau Bapa guru SD Negeri Jatikalang 2 yang membantu saya dan memberikan motivasi. Bapak Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama kuliah. Sahabat saya, Indira Dwi Aulia yang selalu memberikan perhatian, semangat, dukungan, nasehat, motivasi serta menghiburku ketika saya merasa lelah dan penat.

### 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 Baina," *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/jjgsd.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. Fitriyawan, "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.
- [17] R. Kurniasari, "Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart," *Jurnal Lensa Pendas*, vol. 7, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas>
- [18] M. R. Nurhasanudin, "Pengaruh Media Monopoli pada Karangan Deskripsi di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 3, pp. 1230–1239, 2022.
- [19] W. R. Ravinah, "Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit," *Bivalen Chem. Stud.*, vol. 2, no. 2, pp. 20–23, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/bivalen>
- [20] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA CV, 2019.
- [21] S. Husein, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, vol. 1, no. 3, pp. 221–225, 2017, doi: 10.29303/jpft.v1i3.262.
- [22] I. Rusuli, "Refleksi Teori Belajar Behavioristik Dalam Perspektif Islam," *"Jurnal Pencerahan"* vol. 8, no. 1, pp. 38–54, 2014, doi: 10.13170/jp.8.1.2041.
- [23] Y. Adrian, "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Stad Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Daya Retensi Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Muallimuna J. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2018, doi: 10.31602/muallimuna.v4i1.1408.
- [24] I. Maulana, "Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Ipa Dengan Model Kooperatif Tipe Team Games," *J. Inov. Pendidik. dan ...*, vol. 02, pp. 34–39, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JIPTI/article/view/472>
- [25] D. A. Vikagustanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa Smp," *Unnes Sci. Educ. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 468–475, 2014.
- [26] Y. P. Sari, "Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu," *JURIDIKDAS J. Ris. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 3, pp. 229–236, 2020, doi: 10.33369/juridikdas.2.3.229-236.
- [27] Z. Izhani, "Pengaruh Media Podcast Sains Sahabat di Era Pandemi Sebagai Teman Belajar IPA SMP terhadap Hasil Belajar Pasca Covid," *PENDIPA J. Sci. Educ.*, vol. 6, no. 3, pp. 793–799, 2022, doi: 10.33369/pendipa.6.3.793-799.
- [28] N. Anwar, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekang," vol. 2, no. 5, pp. 206–221, 2022.
- [29] N. Latifah, "Analisis Pencapaian Kompetensi Kognitif Dalam Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Materi Tembang," *J. Lesson Learn. Stud.*, vol. 2, no. 2, pp. 276–283, 2019, doi: 10.23887/jlls.v2i2.19156.
- [30] I. Magdalena, "Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 3, no. 1, pp. 48–62, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stipn.ac.id/index.php/nusantara>
- [31] A. Sulistyorini, "Analisis Pencapaian Kompetensi Kognitif Dalam Pembelajaran Fisika," vol. 1, no. 1, pp. 19–26, 2013.
- [32] Rahmawati, "Kemampuan kognitif siswa SMA yang diajar menggunakan model pembelajaran ARIAS pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan," *Bivalen Chem. Stud. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 33–38, 2018, doi: 10.30872/bcsj.v1i1.278.
- [33] J. Jumrawarsi, "Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Materi Bilangan Bulat," *J. Kepemimp. dan Pengur. Sekol.*, vol. 6, no. 2, pp. 162–166, 2021, doi: 10.34125/kp.v6i2.622.
- [34] L. Berlian, "Pengaruh Media Monopoli IPA Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Pada Tema Matahariku," vol. 7, no. 2, pp. 61–67, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.31949/be.v6i2.3317>.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.