

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONTARA TERHADAP HASIL
BELAJAR MURID MATERI TRADISI ATAU BUDAYA INDONESIA KELAS III
SDN REJOSARI 01**

Nur Laili Maulida¹, Nur Azelin², Ikha Listyarini³, Sri Nurhayati⁴

PPG Universitas PGRI Semarang

Alamat e-mail : nurrlaili838@gmail.com¹, nurazelin26@gmail.com²,
ikhalistyarini@upgris.ac.id³, srinurhayati69@guru.sd.belajar.id⁴

ABSTRACT

This research was motivated by the low participation and learning outcomes of third-grade students of Rejosari 01 Elementary School in the science subject, especially on the topic of Indonesian traditions and culture. The teacher-focused learning process quickly causes students to lose interest and become passive in class. To address this issue, this research used an innovative game-based learning tool, called Montara (Traditional Islands Monopoly). The purpose of this research was to determine whether the use of Montara media significantly improves student learning outcomes. The research method used was quantitative, and followed a one-group pretest-posttest experimental design. The research sample consisted of 27 third-grade students of Rejosari 01 Elementary School. Data collection was carried out using a test instrument in the form of multiple-choice questions given before (pretest) and after (posttest) the use of the media. The data analysis method used the Shapiro-Wilk test to check normality and the paired sample T-test to test the hypothesis. The results of the descriptive statistical analysis showed a significant increase in the average score, rising from 61.15 in the pretest to 83.52 in the posttest. Based on the hypothesis test, the t-value was 32.515 with a significance level of 0.000, which is less than 0.05 (Sig. < 0.05). The results indicate a significant difference in the mean scores after the treatment. Therefore, it can be concluded that the use of Montara learning media has a positive and significant impact on student learning outcomes regarding Indonesian traditions and culture in Grade III of SDN Rejosari 01.

Keywords: Learning Outcomes, Montara Media, Indonesian Cultural Traditions

ABSTRAK

Penelitian ini dimotivasi oleh rendahnya partisipasi dan hasil belajar murid kelas III SD Rejosari 01 pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada topik tradisi dan budaya Indonesia. Pembelajaran yang lebih berfokus pada guru membuat murid cepat kehilangan minat dan menjadi pasif di kelas. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini menggunakan alat pembelajaran inovatif berbasis permainan, yang disebut Montara (Monopoli Kepulauan Tradisional). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media Montara berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar murid. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dan mengikuti desain eksperimental pretest-posttest satu kelompok.

Sampel penelitian terdiri dari 27 murid kelas III SD Rejosari 01. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) penggunaan media. Metode analisis data menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk memeriksa normalitas dan uji T sampel berpasangan untuk menguji hipotesis. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata, naik dari 61,15 pada pretest menjadi 83,52 pada post-test. Berdasarkan uji hipotesis, nilai t_{hitung} adalah 32,515 dengan nilai signifikansi 0,000, yang kurang dari 0,05 (Sig. < 0,05). Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Montara memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar murid mengenai tradisi atau budaya Indonesia di Kelas III SDN Rejosari 01.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Montara, Tradisi Budaya Indonesia

A. Pendahuluan

Pada hakikatnya, pendidikan adalah suatu upaya untuk menyediakan pengetahuan, pemahaman, kemampuan, dan keterampilan yang dibutuhkan orang untuk mengembangkan kepribadian dan bakat mereka. Orang-orang diberi pengetahuan, pemahaman, kemampuan, dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengembangkan kepribadian dan bakat mereka. Pendidikan memberdayakan orang untuk mengejar peningkatan diri, yang membantu mereka beradaptasi dengan perubahan yang dibawa oleh kemajuan ilmiah dan teknologi. Yang dibawa oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kata lain,

pendidikan adalah usaha manusia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi unik setiap orang dan meningkatkan kepribadian mereka.

Pendidikan adalah usaha kemanusiaan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi unik setiap individu dan meningkatkan kepribadian mereka. kehidupan sangat mempengaruhi manusia melalui pendidikan, yang pendidikan, yang berfungsi bertindak sebagai peta jalan untuk kelangsungan hidup di masa depan. Peta jalan untuk berkelanjutan hidup di masa depan pendidikan memainkan peran vital dan strategi dalam membentuk karakter manusia di dalam masyarakat untuk mencapai

peradaban yang lebih maju. Membentuk karakter manusia dalam masyarakat untuk mencapai peradaban yang lebih maju (Maulida dkk., 2025).

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua aspek yang saling terkait, di mana pendidikan berfungsi sebagai media, sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan murid dalam memberikan dan menerima (Abidah & Wulandari, 2026).

Pembelajaran merupakan interaksi antara murid dengan pendidik sebagai sumber pengetahuan di sebuah lingkungan pembelajaran. Proses pembelajaran juga mengarah pada perolehan ilmu, pemahaman, dan pembentukan karakter murid yang didukung oleh pendidik. Adanya pembelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung peristiwa pembelajaran tersebut secara internal (Kaniawati dkk., 2023).

Hasil belajar yang sejatinya merupakan perubahan perilaku murid sebagai dampak dari proses pembelajaran yang efisien mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang pada akhirnya menjadi acuan dalam menilai prestasi murid. Hasil

belajar menggambarkan tingkat pencapaian murid terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan setelah mengikuti proses belajar. Pencapaian ini diperoleh melalui partisipasi aktif murid dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti observasi, diskusi, dan pemecahan masalah.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai murid setelah menerima pengajaran selama periode waktu tertentu. Hasil belajar juga dapat dilihat sebagai cerminan dari upaya yang dilakukan dalam belajar. Semakin baik upaya yang dilakukan murid dalam belajar, idealnya semakin baik hasil belajarnya. Oleh karena itu, hasil belajar dapat berfungsi sebagai salah satu acuan untuk menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami murid (Yandi dkk., 2023).

Rendahnya partisipasi dan hasil belajar dalam mata pelajaran sejarah dapat diatasi jika guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan edukatif, hasil belajar murid dapat ditingkatkan (Fitrianingtyas dkk., 2023). Di SDN Rejosari 01, guru sudah memanfaatkan media pembelajaran, namun media tersebut

bukanlah media permainan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memudahkan proses belajar murid.

Berdasarkan pengamatan pada pertemuan pertama, guru telah berusaha menghadirkan variasi visual dengan memanfaatkan media kartu gambar (flashcard). Melalui media tersebut, murid diperkenalkan pada gambar-gambar terkait pakaian, rumah, dan upacara adat. Namun, penggunaan flashcard dalam pertemuan pertama ini masih belum memberikan dampak yang signifikan. Pembelajaran masih bersifat satu arah, di mana murid hanya duduk, melihat, dan mendengarkan penjelasan guru tentang kartu tersebut. Akibatnya, suasana kelas tetap pasif, murid cepat merasa bosan, dan sebagian besar dari mereka belum bisa memahami materi dengan baik.

Dari permasalahan yang disebutkan di atas, penting bagi guru untuk berperan aktif dalam menggunakan berbagai media pembelajaran. Hasil belajar murid akan meningkat dan terjaga jika guru menggunakan berbagai metode

pengajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran. Setiap murid memiliki kemampuan dan tingkat pemahaman yang berbeda dalam mempelajari materi. Inilah sebabnya mengapa media pembelajaran sangat penting untuk mendukung kegiatan pengajaran dan pembelajaran.

Peran utama media pembelajaran adalah menciptakan lingkungan di mana murid dapat memahami pengetahuan secara jelas dan mendalam, meningkatkan kemampuan berpikir mereka, dan membantu membentuk kepribadian mereka. Dalam proses pengajaran, alat bantu pengajaran telah menunjukkan peran pentingnya di setiap tahap: alat bantu tersebut membantu menciptakan motivasi dan minat belajar bagi murid (Sahib dkk., 2023).

Media pembelajaran Monopoli adalah alat pembelajaran berbasis permainan yang dapat membuat pengajaran dan pembelajaran lebih menarik dan kreatif, membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan. Monopoli dipilih sebagai permainan karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, memicu rasa ingin tahu murid, membuat murid tetap

terlibat, dan membantu menyajikan materi dengan cara yang memudahkan murid untuk mengingatnya.

Media monopoli dalam pembelajaran dapat menciptakan motivasi bagi murid ketika menggunakan media seperti papan bergambar yang berisi materi pembelajaran (May Sela dkk., 2023). Manfaat media Monopoli ini dapat membuat murid lebih antusias untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan membuat murid lebih tertarik pada studi mereka.

Hal ini ditunjukkan oleh sebuah penelitian (Fitriani dkk., 2023) berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Murid Kelas Empat SD Negeri Nusa, Kecamatan Karanganyar" analisis tersebut mengungkapkan nilai F minat belajar sebesar 20,472 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran monopoli terhadap minat belajar murid kelas empat SD Negeri Kecamatan Nusa, Kecamatan Karanganyar, terdapat

pengaruh signifikan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar murid kelas empat SD Negeri Kecamatan Nusa, Kecamatan Karanganyar, terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran monopoli terhadap minat dan hasil belajar murid kelas empat SD Negeri Kecamatan Nusa, Kecamatan Karanganyar.

Berdasarkan hasil evaluasi dari pertemuan pertama yang tidak memuaskan, peneliti melakukan refleksi dan menerapkan strategi baru pada pertemuan kedua dengan menggunakan media pembelajaran Montara (Monopoli Tradisi Nusantara). Permainan monopoli yang digunakan ini berdasarkan pada materi yang ada di pelajaran IPAS Bab 7 Cerita dari Kampung Halaman, di topik B yang membahas tentang sejarah atau tradisi budaya di Indonesia.

Tidak seperti *flashcard* yang hanya bisa digunakan dengan cara terbatas, permainan monopoli ini dibuat dengan prinsip belajar sambil bermain. Dengan menggunakan permainan papan ini, murid tidak hanya menjadi penonton yang pasif, tetapi menjadi pemain aktif yang menjelajahi tradisi yang ada di

berbagai daerah di Indonesia. Murid belajar bekerja sama, menjawab pertanyaan di kartu tantangan tradisi, dan memahami isi pada kartu wawasan tradisi. Mereka juga membangun pemahaman mereka dalam suasana kompetisi yang sehat dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Montara terhadap Hasil Belajar murid pada materi tradisi atau budaya Indonesia di Kelas III SDN Rejosari 01”.

Berdasarkan judul di atas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran montara berpengaruh pada hasil belajar murid Kelas III SDN Rejosari 01. Sesuai dengan perumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar murid Kelas III di SDN Rejosari 01.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yang sangat efektif untuk

mengukur hubungan sebab-akibat. Menurut sugiyono metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/artistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

Lokasi penelitian dalam melakukan penelitian ini adalah di SDN Rejosari 01 Jalan Rejosari VII Nomor 6-8 Kota Semarang. Subjek penelitian adalah murid kela III yang berjumlah 27 orang. Penerapan penelitian dilakukan pada semester II tahun ajaran 2026/2027. Adapun permasalahannya dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar IPAS pada Materi Tradisi atau Budaya di Indonesia pada murid kelas III SDN Rejosari 01.

Pengumpulan data dalam penelitian ini melaui test. Test adalah alat untuk mengukur sejauh mana pengetahuan seseorang terhadap suatu materi atau konten tertentu. Pemberian tes pada murid di awal berbentuk soal (*pretest*) yang

bertujuan untuk mengukur kemampuan murid sebelum penggunaan media pembelajaran montara (monopoli tradisi nusantara), serta tes pada murid di akhir (*post-test*) yang digunakan dalam rangka mengetahui apakah media montara (monopoli tradisi nusantara) dapat berpengaruh dalam pembelajaran.

Test ini berupa soal pilihan ganda dengan total 15 pertanyaan. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan uji hipotesis). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh mengenai normal tidaknya sebuah data. Sedangkan uji hipotesis menggunakan uji Paired T Test dengan kriteria pengujian, yaitu jika H_0 artinya tidak ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *post-test* sedangkan H_1 ada perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *post-test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian eksperimen ini adalah *pretest-post-test one group design*. Soal *pretest* diberikan sebelum melakukan proses belajar mengajar untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman murid terhadap materi yang akan disampaikan. Sedangkan *post-test* diberikan setelah

menerapkan media Montara pada saat proses belajar mengajar

Berdasarkan data yang diperoleh dari subjek penelitian sebanyak 27 murid, deskripsi statistik nilai *pretest* dan *posttest* disajikan pada di bawah ini:

Tabel 1 Output Descriptives Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Murid Kelas III SDN Rejosari 01

Descriptives				Statistic	Std. Error
NilaiPreP o	Keterangan		Pretest Mean	61,15	1,905
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	57,23		
		Upper Bound	65,06		
	5% Trimmed Mean		61,04		
	Median		60,00		
	Variance		97,677		
	Std. Deviation		9,898		
	Minimum		40		
	Maximum		86		
	Range		46		
	Interquartile Range		7		
	Skewness		-,048		,448
	Kurtosis		,710		,872
	Postes Mean		83,52		1,450
t	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	80,54		
		Upper Bound	86,50		
	5% Trimmed Mean		83,53		
	Median		87,00		
	Variance		56,798		
	Std. Deviation		7,536		
	Minimum		67		
	Maximum		100		
	Range		33		
	Interquartile Range		7		
	Skewness		-,191		,448
	Kurtosis		-,013		,872

Berdasarkan data statistik deskriptif, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar murid sebelum (*pretest*) dan sesudah (*post-test*) diberikan perlakuan berupa penggunaan media Montara. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 61,15 dengan nilai minimum 40 dan maksimum 86. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media Montara di

mana murid dibagi ke dalam 4 kelompok untuk menyelesaikan kartu wawasan dan tantangan. nilai rata-rata (*post-test*) meningkat menjadi 83,52 dengan nilai minimum 67 dan maksimum 100.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal atau tidak, yang menjadi prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Samples T-Test*. Pengujian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian berukuran kecil (<50 murid). Kriteria pengujian menetapkan jika nilai probabilitas atau Signifikansi (Sig.) > 0,05, maka H_0 diterima (data berdistribusi normal).

Tabel 2 Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Murid Kelas III SDN Rejosari 01

Tests of Normality							
	Keterangan	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NilaiPrePost	Pretest	,232	27	,001	,930	27	,068
	Posttest	,233	27	,001	,926	27	,056

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi untuk

pretest sebesar 0,068 dan *post-test* sebesar 0,056. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal.

Setelah data dipastikan berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis Uji Paired T-Test (uji dua pihak). Pengujian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *post-test*.

Tabel 3 Uji Paired T-Test Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Murid Kelas III SDN Rejosari 01

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Pos Test	-22,370	3,575	,688	-23,785	-20,956	32,515	26	,000

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai t-hitung sebesar 32,515 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *post-test* murid. Dengan kata lain, penggunaan media Montara secara

statistik terbukti ada pengaruh penggunaan media montara terhadap hasil belajar murid pada materi tradisi atau budaya di Indonesia di kelas III SDN Rejosari 01.

Media adalah alat penyampaian informasi pembelajaran yang dapat meningkatkan imajinasi seseorang, mendorong aktivitas, dan meningkatkan semangat murid selama proses belajar guna mendukung pencapaian hasil pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, istilah media kerap dipakai. Media pembelajaran juga dimaksudkan sebagai alat yang dapat mempermudah kegiatan mengajar dan belajar serta memiliki peran penting dalam menjelaskan pesan yang ingin disampaikan, agar hasil belajar dapat tercapai dengan lebih efisien dan optimal. Media pembelajaran adalah sarana yang meningkatkan kegiatan dalam proses belajar mengajar sehingga keberadaannya begitu penting (Sidabalok, 2024).

Media Montara (Monopoli Tradisi Nusantara) adalah salah satu alat yang mampu menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan membuat suasana belajar menjadi

menyenangkan, hidup, dan santai. Media Montara berperan sebagai sarana pembelajaran yang dipakai oleh guru selama proses kegiatan belajar mengajar. Media monopoli dapat menjadi alat pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan, sehingga memberikan pengalaman belajar menyenangkan dan interaktif. (Nasution dkk., 2025).

Media Montara dapat membantu murid mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, dan berpikir kritis saat berinteraksi dalam kelompok. Dengan demikian, media Montara menciptakan suasana belajar yang menarik dan positif.

Penelitian ini dilakukan di satu kelas III SDN Rejosari 01. Dalam penelitian ini dilakukan pretest dan posttest, proses pencapaian hasil belajar IPAS materi tradisi atau budaya di Indonesia sebelum menggunakan media Montara dan sesudah menggunakan media Montara pada saat pembelajaran. Setelah dilakukan perlakuan berupa penggunaan media Montara dimana murid dalam satu kelas dibagi menjadi 4 kelompok, kemudian setiap kelompok harus menyelesaikan kartu wawasan dan kartu tantangan

mengenai tradisi atau budaya di Indonesia.

Selanjutnya untuk data penelitian pada posttest, hasil menunjukkan bahwa mean posttest pencapaian hasil belajar murid mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberi perlakuan media Montara. Sehingga penggunaan media Montara dapat meningkatkan hasil belajar murid pada kelas III SDN Rejosari 01.

Dari hasil analisis data yang dilakukan dengan pengujian statistik deskriptif berupa mean pretest dan mean posttest memiliki perbedaan berupa meningkatnya hasil belajar murid. Selain itu dibuktikan secara statistik berupa uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid di materi tradisi atau budaya di Indonesia menggunakan media Montara lebih baik secara signifikan dibandingkan murid sebelum menggunakan media Montara.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti yaitu terdapat pengaruh terhadap hasil belajar murid

kelas III SDN Rejosari 01 menggunakan media Montara (Monopoli Tradisi Nusantara), khususnya pada materi tradisi dan budaya di Indonesia. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil belajar menunjukkan peningkatan dari nilai rata-rata yang substansial, di mana nilai rata-rata pretest sebesar 61,15 meningkat menjadi 83,52 pada saat posttest. Rentang nilai murid juga mengalami perbaikan, dengan nilai minimum meningkat dari 40 menjadi 67, dan nilai maksimum mencapai skor sempurna 100.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik parametris *Paired Samples T-Test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar -32,515 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari taraf kekeliruan yang ditentukan ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini memberikan bukti empiris bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan kata lain, penggunaan media Montara secara statistik terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar murid

pada materi Tradisi atau Budaya di Indonesia kelas III SDN Rejosari 01.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas penggunaan media Montara (Monopoli Tradisional Nusantara) pada mata pelajaran atau topik lain yang memiliki karakteristik serupa. Penelitian ini juga perlu memperluas cakupan subjek penelitian hingga mencakup sekolah-sekolah lain dengan ukuran sampel yang lebih besar untuk menguji efektivitas media ini secara konsisten.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, W. N., dkk. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPAS Pop Up Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Arenan Kabupaten Purbalingga. *Journal of Classroom Action Research*, 8.
- Fitrianingtyas, I., dkk. (2023). DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. 7, 410–420.
- Kaniawati, E., dkk. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1, 18–32.
- Maulida, N. L., dkk. (2025). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran di SD Negeri 1 Patukangan. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11, 323–335.
- May Sela, H., dkk. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519.
- Nasution, H. A. R., dkk. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah 18. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Sahib, M., dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Sidabalok, N. dkk. (2024). Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Swasta Gkps No 1 Pematangsiantar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 8(3).
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Yandi, A., dkk. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1.