

# KEEFEKTIFAN MEDIA MONOPOLI DESICAPER PADA MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD

I'anatur Rahmawati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas PGRI Semarang

Surel : ianaturrahmawati@gmail.com

**Abstract : Monitoria Desicaper Media Development Effect In A Learning Learning Model To Increase Learning Results Student Class V SD.** This study aims to determine the effectiveness of Monopoly Media Desicaper on Direct Learning Model to Improve Student Results Class V State Elementary School Yosorejo. This type of research used the Pre-Experimental design experimental method form One Group Pretest-Postest. Samples taken are all students of class V State Elementary School Yosorejo. The results showed an increase in pretest average learning outcome of 39.70 and posttest of 70.48. Thus the successful learning model provides the different means of being effectively used. In hypothesis testing, with  $df = 19$  and 5% real level states that the pearson product moment correlation test where Pearson  $r$  correlation coefficient of 0.770 with  $p$  value 0,000  $< 0.05$  then  $H_1$  is accepted, meaning the relationship between pretest and posttest significant.

**Keyword :** Monopoli Desicaper, Direct Instruction, Learning Outcome

**Abstrak : Keefektifan Media Monopoli Desicaper Pada Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan Media Monopoli Desicaper pada Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Yosorejo. Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain *Pre-Experimental* bentuk *One Group Pretest-Postest*. Sampel yang diambil adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Yosorejo. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar rata-rata *pretest* sebesar 39,70 dan *posttest* sebesar 70,48. Dengan demikian model pembelajaran sukses memberikan perbedaan artinya efektif digunakan. Pada pengujian hipotesis, dengan  $df=19$  dan taraf nyata 5% menyatakan bahwa uji *korelasi pearson product moment* dimana nilai koefisien korelasi  $r$  Pearson sebesar 0,770 dengan  $p$  value  $0,000 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima, artinya hubungan antara *pretest* dan *posttest* signifikan.

**Kata Kunci :** Monopoli Desicaper, Model Pembelajaran Langsung, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar perlu diberikan kepada setiap siswa sesuai dengan Permendiknas tahun 2006 yang menyatakan bahwa mata pelajaran matematika bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan

memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Upaya untuk membekali kemampuan berpikir logis dalam mata pelajaran matematika diantaranya melalui kompetensi dasar mengubah pecahan ke bentuk desimal dan persen serta sebaliknya.

Mata pelajaran matematika menurut Heruman (2016: 1) merupakan mata pelajaran yang berisi konsep-konsep yang abstrak, materi yang baru

dipahami siswa perlu segera diberi penguatan agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Maka pembelajaran tidak hanya berupa hafalan dan mengingat, namun melalui perbuatan dan pengertian. Pola pikir dan pola tindakan tersebut diwujudkan dengan alat bantu berupa media untuk memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Namun, fakta yang ada menunjukkan bahwa media pembelajaran yang masih sangat umum yaitu papan tulis, alat tulis spidol, dan penghapus.

Hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Elistina (2013/2014) bahwa model pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar, hal ini dibuktikan oleh kenaikan hasil belajar IPA yang terdiri dari kenaikan persentase ketuntasan belajar IPA dari siklus 1 yaitu 83,3%, dan siklus 2 naik menjadi 93,3 %. Peningkatan skor rata-rata yakni pada siklus 1 dari 69,5 dan pada siklus 2 naik menjadi 75,7. Hasil belajar IPA yang dicapai siswa telah melebihi indikator yang ditetapkan yaitu  $\geq 75\%$  dari seluruh siswa yang ada secara klasikal telah tuntas dengan  $KKM \geq 65$ . Media monopoli merupakan sebuah permainan dengan tujuan untuk mempunyai tanah bangunan sebanyak-banyaknya. Terkait dengan hal tersebut, Permainan monopoli bertujuan untuk meningkatkan daya kompetisi yang ada pada setiap pemain sehingga muncul sebuah persaingan sampai membuahkan hasil belajar yang maksimal karena dilakukan secara terus-menerus. Pengembangan media monopoli pada penelitian yang dilakukan oleh Maya Siskawati (2016). Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa

validasi ahli menyatakan produk menarik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Geografi. Hasil uji kelompok kecil, besar dan lapangan menunjukkan hasil tes minat belajar Geografi kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai koefisien  $t_{hitung}$  sebesar 20,878 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,675 sehingga pembelajaran dengan menggunakan media Monopoli efektif untuk meningkatkan minat belajar Geografi siswa.

**METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Designs (nondesaigns)* dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Yosorejo dengan sampel berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini termasuk kelompok *Nonprobability Sampling* dan teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes dan angket. Tehnik analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro Wilk* dan Uji homogenitas dengan uji *t-test* pada hasil nilai *pretest* dan *posttest*.

**PEMBAHASAN**

Data hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Yosorejo pada penelitian ini ditentukan berdasarkan penilaian kognitif dari soal *Pretest* dan *Posttest* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. Data Distribusi Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Hasil Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Terendah	25	39,5

Nilai Tertinggi	60	100
Rata-rata	39,7	70,48
Standar Deviasi	9,99131	99,826
Varians	18,12056	328,355
Siswa Tuntas	1	15

Berdasarkan tabel di atas dengan demikian ada pengaruh penggunaan media Monopoli Desicaper pada model pembelajaran langsung, artinya media Monopoli Desicaper pada model pembelajaran langsung dikatakan efektif karena ada perbedaan yang signifikan antara sebelum penelitian dan sesudah penelitian. Media Monopoli Desicaper efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan ini sesuai dengan teori pelatihan procedural oleh Edward Lee Thorndike dalam Suyono (2012: 60) bahwa hubungan antara stimulus dan respon akan semakin bertambah erat jika sering dilatih dan akan semakin berkurang bila jarang dilatih dengan demikian belajar akan berhasil apabila banyak latihan atau ulang-ulangan. Jika pada pembelajaran tidak menggunakan media Monopoli Desicaper akan menyita waktu pembelajaran karena pelatihan soal yang harus diulang-ulang, maka media Monopoli Desicaper membuat waktu semakin efisien untuk pelatihansoal.

Hasil penelitian menunjukkan keefektifan media Monopoli Desicaper pada model pembelajaran langsung bahwa informasi yang disajikan media memberi kesempatan siswa untuk memegang dan melihat simbol-simbol dari media Monopoli Desicaper dalam proses register sebagaimana teori pemerolehan informasi oleh Gagne dalam Suyono (2012: 92) bahwa pada pembelajaran terjadi proses penerimaan

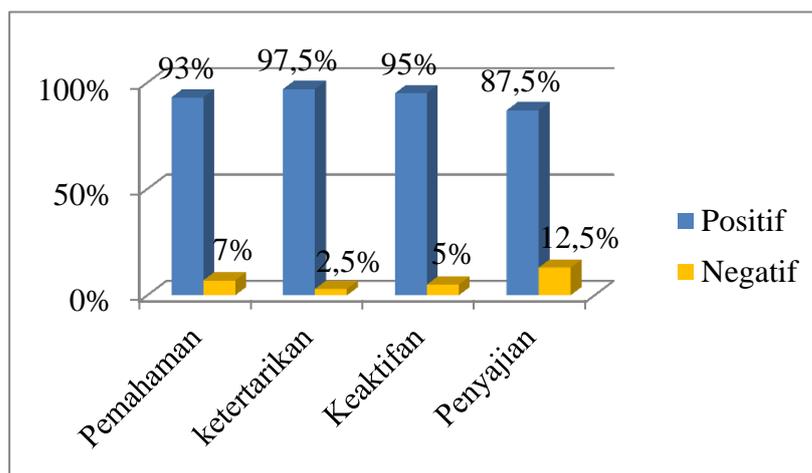
informasi untuk diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar.

Media monopoli Desicaper (Desimal, Pecahan, danPersen) digunakan agar siswa mudah dalam menemukan sendiri dan menstransformasikan informasi yang kompleks serta siswa dapat memahami dan menerapkan pengetahuan. Siswa dapat memahami konteks sehingga informasi yang didapat tidak mudah dilupakan, sehingga media Monopoli Desicaper sesuai dengan teori perkembangan Piaget. Menurut Piaget dalam Trianto (2015: 32), bahwa perkembangan kognitif sebagian besar bergantung pada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Implikasi dalam proses pembelajaran adalah pada saat guru memperkenalkan informasi yang melibatkan siswa menggunakan konsep, memberikan waktu yang cukup untuk menemukan ide-ide dengan menggunakan polaberpikir formal.

Keefektifan menggunakan media Monopoli Desicaper pada model pembelajaran langsung dibuktikan juga dengan menggunakan angket (kuesioner). Hasil respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media Monopoli Desicaper pada model pembelajaran langsung bahwa siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran, siswa menjadi aktif, dan siswa memiliki ketertarikan serta minat terhadap kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media Monopoli Desicaper mengajak siswa untuk berkompetisi antar kelompok sehingga siswa semakin termotivasi dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan prestasi dalam bentuk hadiah. Hal tersebut sesuai

dengan teori motivasi belajar oleh B.F. Skinner dalam Suyono (2012: 63) bahwa dalam pengkondisian operan, siswa beroperasi dilingkungan tertentu dan menerima sebuah imbalan bagi perilaku tertentu, secara tidak langsung

terdapat ikatan antara operasi dan stimulus imbalan terbentuk sehingga berkat pemberian penghargaan ini maka siswa akan belajar lebih rajin lagi. Hal ini dibuktikan pada hasil angket tanggapan siswa pada diagram berikut:



**Diagram. Persentase Perhitungan Skor Angket Tanggapan Siswa**

Keefektifan media Monopoli Desicaper pada model pembelajaran langsung juga dapat dibuktikan oleh ketuntasan siswa secara individu dan klasikal yang telah mencapai KKM. Indikator keberhasilan yaitu jika persentase skor ketuntasan belajar klasikal  $\geq 70\%$ , maka dikatakan tuntas. Berkaitan dengan ketuntasan individu pada Indikator ketercapaian siswa antara indikator *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dan 75% dikatakan tuntas hal ini dapat dibuktikan pada tabel Ketuntasan klasikal siswa kelas V SDN Yosorejo yaitu sebanyak 15 siswa dari 20 siswa dan persentase sebesar 75% dari KKM 60 artinya, media Monopoli Desicaper efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena ketuntasan klasikal terpenuhi. Jadi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa semua indikator mengalami ketercapaian peningkatan ketuntasan, akan tetapi belum maksimal

dalam memfasilitasi kemampuan penggunaan konsep untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa yang tidak tuntas berjumlah 5 siswa dari 20 siswa, hal ini terjadi karena guru belum terlalu mendalami karakteristik siswa kelas V SDN Yosorejo, dan penelitian yang hanya terdiri dari 2 kali pertemuan. Jika dianalisis lebih mendalam penyebab siswa tidak tuntas dikarenakan siswa memiliki kemampuan awal rendah dan siswa yang tuntas memiliki kemampuan awal tinggi.

### KESIMPULAN

Berdasarkan bukti-bukti yang ada media Monopoli Desicaper pada model Pembelajaran Langsung pada materi mengubah pecahan ke bentuk desimal dan persen serta sebaliknya efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan tepat digunakan untuk

kemampuan menerapkan. Hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada nilai *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest*. Hasil perhitungan uji normalitas nilai *Pretest* dengan jumlah  $n$  sebanyak 20 dan taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai Shapiro wilk hitung 0,976 dengan  $p$  value  $0,874 > 0,05$  maka terima  $H_0$  artinya data berdistribusi normal. Sehingga syarat *paired t test* terpenuhi. Pengujian hipotesis, yang menyatakan bahwa uji *korelasi pearson product moment* untuk menilai *korelasi* atau hubungan antara *pretest* dan *posttest*, dimana nilai *koefisien korelasir pearson* sebesar 0,770 dengan  $p$  value  $0,000 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima, artinya hubungan antara *pretest* dan *posttest* signifikan serta membuktikan bahwa tujuan peneliti telah tercapai dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan hingga nilai siswa yang memenuhi KKM 75%.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Elistina. (Vol 4 No 9 Tahun 2013/2014). *Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Berbantuan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 5 Basi Kecamatan Basidondo Tolitoli*. Jurnal Kreatif Tadulako.
- Heruman. 2016. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.

Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Maya Siskawati, P. P. (Vol 4, No 1 Tahun 2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa*. Jurnal Studi Sosial.
- Permendiknas, 2. (n.d.). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tahun 2006 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Retrieved from massofa.files.wordpress.com
- Suyono. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.