

## **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI TEMATIK TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV DI SD NEGERI SUMPOT SIDOARJO**

**Evita Rakhmayanti**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (evitarakhmayanti14@gmail.com)

**FX. Mas Subagio**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (massubagio@unesa.ac.id)

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas atau pengaruh penggunaan media monopoli tematik terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV. Jenis penelitian ini adalah *quasy experiment* desain *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data non tes menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Data tes menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil dari penggunaan media monopoli tematik didapatkan persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 83,8% dengan kategori baik dan aktivitas siswa sebesar 98% dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian dibuktikan dengan uji hipotesis yang memperoleh nilai  $t_{table}$  2.846 > 2.000. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli tematik berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV.

**Kata Kunci:** Permainan Monopoli, Pembelajaran Tematik, Hasil Belajar

### **Abstract**

*The purpose of this research to know the effectiveness of use thematic monopoly media on activity and cognitive learning outcomes of students in 4<sup>th</sup> grade. This research is quasy experiment non-equivalent control group design. The non-test data collection technique uses observation for implementation of learning and student activities. Test data using pretest and posttest. The result of use thematic monopoly media obtained the percentage of learning implementation by 83,8% with good categories and student activities by 98% with very good categories. The results of the research were proven by hypothesis testing which obtained a  $t_{table}$  of 2.846 > 2.000. the result show that use thematic monopoly media has an effect on the activities and cognitive learning outcomes of students in 4<sup>th</sup> grade.*

**Keywords:** Monopoly Game, Thematic Learning, Learning Outcomes

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar dilakukan oleh pendidik atau yang terdidik untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri insan itu sendiri melalui pembelajaran pengetahuan, keterampilan ataupun kebiasaan bersikap kepada orang lain. pembelajaran dalam proses pendidikan nantinya akan di wariskan kepada generasi ke generasi penerus bangsa. Pendidikan juga dapat dikatakan sebagai proses pembentukan humanisasi, yakni proses memanusiakan manusia. Dalam proses humanisasi, manusia harus bisa mengembangkan aspek kemanusiaannya supaya dapat menjadi manusia yang beradab. Menjadi manusia yang beradab, maka manusia harus memiliki sumber daya manusia yang utuh. Jika Indonesia menginginkan masyarakat yang beradab, maka masyarakat Indonesia harus meningkatkan sumber daya manusianya. Untuk

meningkatkan sumber daya manusianya, maka diperlukan inovasi dalam pendidikan. Pendidikan diinovasi sesuai dengan perkembangan jaman yang ada sekarang ini. Menurut kemendikbud, Indonesia telah 11 kali berganti kurikulum terhitung sejak Indonesia mencapai kemerdekaannya. Pada saat ini kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum 2013 revisi. Dalam kurikulum 2013 siswa dianggap sebagai pusat belajar (*student centered*). Dalam kebijakan kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik pada jenjang pendidikan dasar.

Menurut Akbar (2016) pembelajaran tematik ialah model dari kurikulum terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan sejumlah mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman berarti pada siswa. Hal serupa juga di kemukakan oleh Majid dalam Akbar (2016) bahwa pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mempertautkan sejumlah bidang studi

yang mencerminkan dunia nyata di sekitar siswa dan tentang kemampuan serta perkembangan anak. Pada pembelajaran tematik, praktik pembelajarannya dilakukan sesuai dengan perkembangan anak. Pembelajaran tematik berorientasi pada penerapan konsep-konsep belajar serta dilakukan secara nyata konsep yang di pelajari (*learning by doing*). Dalam merumuskan rencana pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran tematik, ditemukan pemisahan antar mata pelajaran yang samar, Akbar (2016).

Jika di pikir secara kritis, membelajarkan pembelajaran tematik tidaklah mudah, apalagi dibelajarkan pada anak usia sekolah dasar dan dengan keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Menurut piaget, usia sekolah dasar tahap berpikirnya dalam tingkat operasional konkrit. Pada tahap operasional konkrit anak dapat memecahkan suatu masalah secara logis dan masih belum bisa berpikir secara abstrak. Jika dituangkan dalam pembelajaran, anak akan lebih mudah menangkap suatu materi jika ada alat bantu atau media nyata sesuai konsep materi yang diajarkan. Anak akan lebih mudah memahami konsep materi dengan menggunakan media dibandingkan tidak menggunakan media. Oleh karena itu, media pembelajaran sangatlah penting bagi keberlangsungan proses pembelajaran yang lebih efektif.

Menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru pada tanggal 13 Desember 2018 di SD Negeri Sumpat Sidoarjo, terdapat permasalahan meliputi (1) Minimnya penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi kurikulum 2013; (2) Kesulitan dalam kegiatan refleksi pembelajaran ketika mendekati Penilaian Tengah Semester dan Penilaian Akhir Semester. Dari keadaan di atas, peneliti menawarkan sebuah media yang dapat digunakan untuk merefleksikan pembelajaran serta memicu keaktifan belajar siswa yaitu media permainan monopoli.

Kebaharuan tentang permainan monopoli pernah dilakukan oleh *Robert O'halloran* dan *Chynthia Deale* pada tahun 2010 yang merancang permainan berdasarkan monopoli sebagai alat bantu mengembangkan sebuah bisnis penginapan. Hasil dari pengembangan permainan ini yaitu dalam ranah pengetahuan, siswa dapat memahami dan menggunakan konsep dan terminologi pengembangan hotel dan penginapan di kelas dan dalam menyelesaikan tindakan dalam permainan. Ranah keterampilan, siswa akan menghitung alat pengambilan keputusan seperti tarif harian rata-rata, hunian, permintaan, tingkat penetrasi, pendapatan per kamar dan alat pengambilan keputusan lainnya. Ranah sikap/perilaku, siswa dapat menggunakan alat yang dipelajari dan membuat keputusan menggunakan data penginapan dan pasar yang diperkenalkan dalam permainan untuk

memaksimalkan posisi ekuitas. Permainan ini juga mengajarkan tentang kerjasama dan kompetisi, serta mempraktikkan kemampuan kepemimpinan. Senada dengan pengembangan milik *Robert O'halloran* dan *Chynthia Deale*, penelitian juga pernah dilakukan oleh Solekhah (2015). Hasil dari penelitian solekhah (2015) menyatakan bahwa media Monopoli dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, media Monopoli dapat meningkatkan kecerdasan seperti kecerdasan verbal, logika, visual, musikal, interpersonal dan intrapersonal.

Berdasarkan kebaruan di atas, media monopoli yang ditawarkan peneliti dalam penelitian ini yaitu Monopoli Tematik. Monopoli Tematik adalah sebuah media yang basisnya permainan. Media Monopoli tematik adalah alat permainan yang edukatif yang bentuknya berpapan seperti papan catur yang dapat dilipat dan terdapat kartu soal, kartu hak milik, peluang dan iuran sekolah sebagai komponen permainan monopoli tematik. Dalam media Monopoli Tematik terdapat kartu soal yang berisikan kumpulan soal yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran. Kartu soal tersebut dapat digunakan siswa sebagai tantangan untuk menjawab soal dari materi pembelajaran tematik yang dituju. Hal tersebut secara tidak langsung mendidik siswa untuk jujur dan kompetitif dalam bermain serta dapat melatih daya ingat siswa terhadap sajian materi yang telah disampaikan. Penggunaan media Monopoli Tematik dapat membuat siswa aktif selama proses pembelajaran serta dapat membangun interaksi antar siswa sesuai dengan tujuan kurikulum 2013.

Media Monopoli Tematik yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi media yang dapat menciptakan aktivitas baru dan dapat melatih daya ingat siswa. Media ini sangat cocok bila digunakan sebagai media pembelajaran *double function* selain digunakan sebagai media untuk memicu keaktifan siswa dalam belajar juga dapat digunakan sebagai media refleksi atau evaluasi pembelajaran menjelang penilaian tengah semester atau penilaian akhir semester. Permainan Monopoli Tematik ini memberikan pemahaman kembali kepada siswa menggunakan fungsi pengulangan.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian dilakukan untuk mengetahui efektivitas media Monopoli Tematik terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo. Penelitian ini berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo".

## METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasy experiment*. Rancangan desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*, karena pada desain ini menggunakan dua kelas yang dibandingkan yaitu kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa penggunaan media Monopoli Tematik dan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media Monopoli Tematik. Pada desain ini ada tiga tahapan, yaitu yang pertama siswa diberikan tes awal (*pre-test*), kemudian diberikan perlakuan berupa media Monopoli Tematik, dan yang terakhir diberikan tes akhir (*post-test*).

Tabel 1

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Rancangan Non-equivalent Control Group Design

Keterangan :

X :Perlakuan dengan menggunakan media Monopoli Tematik.

O<sub>1</sub> : Pretest untuk kelas eksperimen.

O<sub>2</sub> : Posttest untuk kelas eksperimen.

O<sub>3</sub> : Pretest untuk kelas kontrol.

O<sub>4</sub> : Posttest untuk kelas kontrol.

(Sugiyono, 2017).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sumput Sidoarjo, karena peneliti mencari sekolah yang sama sekali belum pernah menggunakan media berbasis permainan edukatif. Selain itu peneliti juga telah mendapatkan ijin dari kepala sekolah untuk melakukan penelitian di SD Negeri Sumput Sidoarjo.

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri Sumput Sidoarjo yang terbagi menjadi dua kelas yakni kelas IVA dan IVB dengan jumlah 60 siswa. Sampel dari penelitian ini yaitu siswa kelas IVA berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* jenis sampling jenuh, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrument. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. observasi digunakan untuk menilai hasil keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Butir soal yang diberikan terdapat 15 butir soal untuk *pretest* dan 15 butir soal untuk *posttest*. Tes diberikan kepada siswa di awal sebelum siswa diberikan perlakuan dan juga diberikan di akhir setelah

siswa diberikan perlakuan untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran. Observasi ditujukan untuk mendapatkan data tentang keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa yang dilakukan oleh guru dan teman sejawat sebagai observer.

Sebelum melakukan penelitian, instrumen-instrumen yang digunakan di uji validitas dan reliabelitas terlebih dahulu. Validitas dilakukan dengan cara diajukan kepada dosen ahli dan juga dengan bantuan *software SPSS* versi 16. Reliabelitas dilakukan dengan bantuan *software SPSS* 16. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sebuah instrumen valid atau tidak. Instrumen dikatakan valid jika nilai validitasnya tinggi. Metode yang digunakan dalam menguji validitas instrumen yaitu korelasi *product moment* dengan kriteria jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka item dinyatakan valid dengan signifikansi 0,05.

Hasil  $r_{hitung}$  akan dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan  $n=26-2$  dan taraf signifikansinya adalah 5%. Berdasarkan tabel *product moment*  $r_{tabel} = 0,3882$ . Butir soal dinyatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Uji Validasi soal pretest terdapat 13 butir soal yang dinyatakan valid dan sisanya dinyatakan tidak valid. Butir soal yang valid antara lain soal nomor 2,4,8,10,11,12,13,14,16,18,20,21, dan 22. Butir soal yang tidak valid sebanyak 12 butir soal antara lain soal nomor 1,3,5,6,7,9,15,17,19,23,24, dan 25 dikarenakan nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

Hasil  $r_{hitung}$  akan dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan  $n=26-2$  dan taraf signifikansinya adalah 5%. Berdasarkan tabel *product moment*  $r_{tabel} = 0,3882$ . Butir soal dinyatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Uji Validasi soal posttest terdapat 17 butir soal yang dinyatakan valid dan sisanya dinyatakan tidak valid. Butir soal yang valid antara lain soal nomor 2,3,4,6,7,9,10,11,12,15,16,17,18,20,22,23 dan 24. Butir soal yang tidak valid sebanyak 8 butir soal antara lain soal nomor 1,5,8,13,14,19,21,dan 25 dikarenakan nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

Berdasarkan pengujian validitas butir soal, peneliti memiliki 30 butir soal yang dinyatakan valid yang akan dijadikan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*. 30 butir soal ini nantinya dijadikan instrument penelitian yang terbagi menjadi dua yaitu 15 butir soal untuk *pre-test* dan 15 butir soal untuk *post-test*

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui kestabilan dan keajegan butir-butir soal *pre-test* dan *post-test* yang akan dijadikan instrumen dalam proses pengumpulan data. Dalam menguji reliabelitas instrumen, peneliti menggunakan rumus *Spearman Brown (Split Half)* dengan bantuan *software SPSS* 16. Instrumen dikatakan reliabel jika reliabelitas instrumen ( $r_{11}$ )  $> r_{tabel}$ . Harga yang diperoleh  $r_{11}$  akan dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  *product moment* dengan taraf signifikansi sebesar 5%

atau 0,05 dan n = 26. Berikut adalah hasil uji reliabelitas instrumen menggunakan bantuan *software* SPSS 16:

Tabel 2 Uji Reliabelitas Pretest

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.495
		N of Items	13 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	.542
		N of Items	13 <sup>b</sup>
		Total N of Items	26
		Correlation Between Forms	.840
Spearman-Brown Coefficient		Equal Length	.913
		Unequal Length	.913
		Guttman Split-Half Coefficient	.698

Tabel 4 hasil uji reliabelitas instrumen *pre-test* berupa butir soal pilihan ganda. Perhitungan tersebut diperoleh dengan bantuan *software* SPSS 16 dengan rumus *Spearman Brown (Split Half)*. Berdasarkan tabel diatas nilai  $r_{11}$  menunjukkan sebesar 0,913. Nilai  $r_{11}$  akan dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$ . Instrumen dikatakan reliabel jika  $r_{11} > r_{tabel}$ , maka dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen *pre-test* bersifat reliabel karena nilai  $r_{11} > r_{tabel}$ , yakni  $0,913 > 0,388$ . Jadi, dari korelasi tersebut dapat dikatakan bahwa instrumen *pre-test* memiliki tingkat reliabelitas yang sangat tinggi sehingga dapat digunakan sebagai instrumen untuk melakukan penelitian.

Tabel 3 Uji Reliabelitas Posttest

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.797
		N of Items	13 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	.556
		N of Items	13 <sup>b</sup>
		Total N of Items	26
		Correlation Between Forms	.787
Spearman-Brown Coefficient		Equal Length	.881
		Unequal Length	.881
		Guttman Split-Half Coefficient	.698

Tabel diatas hasil uji reliabelitas instrumen *post-test* berupa butir soal pilihan ganda. Perhitungan tersebut diperoleh dengan bantuan *software* SPSS 16 dengan rumus *Spearman Brown (Split Half)*. Berdasarkan tabel

didas nilai  $r_{11}$  menunjukkan sebesar 0,881. Nilai  $r_{11}$  akan dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$ . Instrumen dikatakan reliabel jika  $r_{11} > r_{tabel}$ , maka dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen *post-test* bersifat reliabel karena nilai  $r_{11} > r_{tabel}$ , yakni  $0,881 > 0,388$ . Jadi, dari korelasi tersebut dapat dikatakan bahwa instrumen *post-test* memiliki tingkat reliabelitas yang sangat tinggi sehingga dapat digunakan sebagai instrumen untuk melakukan penelitian.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data hasil tes yang telah diberikan kepada sampel penelitian. Tujuan diadakannya uji normalitas untuk mengetahui data yang telah disebar sudah tersebar secara menyeluruh atau belum. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* yang perhitungannya menggunakan SPSS 16.

Uji Homogenitas dilakukan dengan tujuan mengetahui seragam atau tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari sebuah populasi. Dalam pengujian homogenitas menggunakan rumus *Leneve* yang perhitungannya menggunakan bantuan SPSS 16

Uji hipotesis menggunakan uji t-test ini untuk menganalisis serta mengetahui ada atau tidaknya signifikasi perbedaan dua mean yang berasal dari dua distribusi. Uji t yang digunakan yaitu *Independent Sample T-test* yang perhitungannya menggunakan bantuan SPSS 16. perbedaan antara hasil *pre-test* maupun *post-test* dapat dikatakan signifikan jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ .

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media monopoli tematik pada proses pembelajaran. Berikut rumus N-Gain :

$$N - Gain = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{nilai pretest}}$$

Tabel 4 kategori Uji N-Gain

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

(Arikunto, 2014)

Analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui proses jalannya proses pembelajaran menggunakan media monopoli tematik dan observasi aktivitas siswa untuk mengetahui aktivitas siswa dalam menggunakan media monopoli tematik. Data observasi keterlaksanaan pembelajaran didapatkan dari wali kelas sebagai observer, sedangkan observasi aktivitas siswa didapatkan dari teman sejawat

sebagai observer. Hasil penilaian dihitung persentasenya menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase  
f = Banyaknya skor yang diperoleh  
N = Jumlah skor maksimal

(Winarsunu, 2015)

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

- 90 – 100% = A (sangat baik)  
70 – 89% = B (baik)  
50- 69% = C (cukup)  
21 – 49% = D (kurang)  
≤ 20% = E (sangat kurang)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dilakukan di SD Negeri Sumpat Sidoarjo pada tanggal 24 April 2019 sampai tanggal 2 Mei 2019. Tanggal 24 April peneliti meminta ijin untuk melakukan penelitian kepada kepala sekolah. Tanggal 25 April 2019 peneliti meminta ijin kepada wali kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo. Digunakan dua kelas dalam penelitian, yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol.

Penelitian hari pertama dilakukan pada tanggal 26 April 2019 pada kelas kontrol. Pada tanggal tersebut digunakan untuk pemberian soal *pre-test* dan poses pembelajaran pada siswa kelas IV-B. Penelitian hari kedua dilakukan pada tanggal 27 April 2019 melakukan proses pembelajaran menggunakan media gambar dan pemberian soal *post-test*.

Penelitian hari ketiga dilakukan pada tanggal 29 April 2019 pada kelas eksperimen. Pada tanggal tersebut digunakan untuk memberikan soal *pre-test* dan simulasi penggunaan media permainan monopoli tematik pada siswa kelas IV-A. Penelitian hari keempat dilakukan pada tanggal 30 April 2019 yaitu melakukan proses pembelajaran menggunakan bantuan media permainan monopoli tematik dan memberikan *post-test*.

Hasil penelitian di SD Negeri Sumpat Sidoarjo berupa data pretest dan posttest di kelas kontrol dengan jumlah siswa 30 siswa dan kelas eksperimen dengan jumlah siswa 30 siswa. Pretest diberikan di awal sebelum siswa diberikan sebuah perlakuan. Pretest ditujukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan sebuah perlakuan. Posttest diberikan di akhir setelah siswa diberikan perlakuan. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan sebuah perlakuan. Pada kelas kontrol perlakuan yang diberikan adalah penggunaan media gambar, sedangkan di

kelas eksperimen perlakuan yang diberikan adalah media monopoli tematik.

Peroleh data nilai pre-test di kelas kontrol memiliki jumlah 1881 dengan rata-rata nilai 62,7 dan data nilai post-test memiliki jumlah 2399 dengan rata-rata nilai 78,96. Sedangkan peroleh data nilai pre-test di kelas eksperimen memiliki jumlah 1973 dengan rata-rata nilai 65,76 dan data nilai post-test memiliki jumlah 2612 dengan rata-rata nilai 87,06.

### Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh telah berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Data yang berdistribusi normal adalah data yang tersebar secara menyeluruh kepada sampel penelitian. Uji normalitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* yang perhitungannya dengan bantuan *software SPSS 16*.

Tabel 5 Uji Normalitas Pretest

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statis- tic	df	Sig.	Statis- tic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.142	30	.123	.922	30	.031
	Pre-Test Kontrol	.159	30	.051	.922	30	.030

Berdasarkan uji normalitas data pre-test pada tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov pada kelas kontrol menunjukkan angka 0,051 dan nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov pada kelas eksperimen menunjukkan angka 0,123. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai  $sig > \alpha$ . Dalam uji normalitas ini karena menggunakan taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05 dengan df 30. Dari hasil uji normalitas diatas, data pre-test kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,051 > 0,05, yang artinya data pre-test kelas kontrol berdistribusi normal nilai  $sig > \alpha$  (0,051 > 0,05). Sedangkan data pre-test kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,123 > 0,05, yang artinya data pre-test kelas eksperimen berdistribusi normal karena nilai  $sig > \alpha$  (0,123 > 0,05). Jadi dapat disimpulkan bahwa data pre-test kelas kontrol dan eksperimen

berdistribusi normal karena sama-sama memiliki nilai  $sig > \alpha$

Tabel 6 Uji Normalitas Posttest

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Eksperimen	.143	30	.119	.902	30	.010
	Post-Test Kontrol	.159	30	.052	.921	30	.029

Berdasarkan uji normalitas data post-test pada tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov pada kelas kontrol menunjukkan angka 0,052 dan nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov pada kelas eksperimen menunjukkan angka 0,119. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai  $sig > \alpha$ . Dalam uji normalitas ini menggunakan taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05 dengan df 30. Dari hasil uji normalitas di atas, data post-test kelas kontrol memiliki nilai signifikansi  $0,052 > 0,05$ , yang artinya data post-test kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai  $sig > \alpha$  ( $0,052 > 0,05$ ). Sedangkan data post-test kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi  $0,119 > 0,05$ , yang artinya data post-test kelas eksperimen berdistribusi normal karena nilai  $sig > \alpha$  ( $0,119 > 0,05$ ). Jadi dapat disimpulkan bahwa data post-test kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal karena sama-sama memiliki nilai  $sig > \alpha$ .

**Uji Homogenitas**

Uji homogenitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh itu memiliki kesamaan baik sifat ataupun karakteristiknya. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 16 menggunakan uji *Leneve*.

Tabel 7 Uji Homogenitas Pretest

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.860	1	58	.358

Berdasarkan hasil uji homogenitas data pre-test kelas kontrol dan eksperimen di atas, dapat di ketahui bahwa data tersebut memiliki nilai signifikansi sebesar 0,358. Data dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansi ( $Sig$ )  $>$  alpha ( $\alpha$ ). Dalam pengujian tersebut didapatkan korelasi  $0,358 > 0,05$  yang memiliki arti data pre-test kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang sama atau homogen karena nilai signifikansi ( $Sig$ )  $>$  alpha ( $\alpha$ ).

Tabel 8 Uji Homogenitas Posttest

**Test of Homogeneity of Variances**

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.121	1	58	.729

Berdasarkan hasil uji homogenitas data post-test kelas kontrol dan eksperimen di atas, dapat di ketahui bahwa data tersebut memiliki nilai signifikansi sebesar 0,729. Data dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansi ( $Sig$ )  $>$  alpha ( $\alpha$ ). Dalam pengujian tersebut didapatkan korelasi  $0,729 > 0,05$  yang memiliki arti data post-test kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang sama atau homogen karena nilai signifikansi ( $Sig$ )  $>$  alpha ( $\alpha$ ).

**Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh media permainan monopoli tematik terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo. Dalam pengujian hipotesis, peneliti menggunakan Uji t (*Independent Sample T-test*), hal tersebut dikarenakan pada penelitian ini menggunakan dua sampel yang tidak berpasangan atau tidak saling mempengaruhi. Berikut adalah hasil perhitungan uji beda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan bantuan *software* SPSS 16

Tabel 9 Uji T

		Independent Samples Test							
		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.111	.735	2.846	58	.006	2.464	2.107	2.821
	Equal variances not assumed			2.846	57.677	.006	2.464	2.106	2.824

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,006 dan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2.846. Dua

nilai tersebut dapat digunakan untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan media permainan monopoli tematik terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa atau tidak. Dikatakan berpengaruh jika nilai Sig (2-tailed) < taraf signifikan ( $\alpha$ ) dan juga dapat dikatakan berpengaruh jika nilai  $t_{hitung} (+) > t_{tabel}$  atau nilai  $t_{hitung} (-) < t_{tabel}$ . Dari tabel diatas nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,006 < 0,05. Nilai  $t_{hitung} (+)$  sebesar 2.846 dengan df 58 dan taraf signifikansi 5% adalah 2.001, maka  $2.846 > 2.001$  sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Jadi dapat disimpulkan dari data diatas bahwa menerima  $H_a$  dan menolak  $H_o$  dan dapat diambil keputusan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli tematik terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri Sumput Sidoarjo.

### Uji N-Gain

Uji N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian *treatment* pada saat proses pembelajaran. Berikut adalah hasil uji N-Gain kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 10 Uji N-Gain

Kelas	Rata-Rata	Kategori
Eksperimen	63.992	Cukup Efektif
Kontrol	43.217	Kurang Efektif

Berdasarkan tabel 10 diketahui bahwa persentase skor N-Gain rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 63.992 dengan kategori cukup efektif, sedangkan persentase skor N-Gain rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 43.217 dengan kategori kurang efektif. Dikatakan cukup efektif apabila hasil uji N-Gain lebih dari 56 dan kurang dari 75. Sebaliknya dapat dikatakan kurang efektif jika hasil N-Gain lebih dari 40 dan kurang dari 55. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli tematik pada saat proses pembelajaran di kelompok eksperimen cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri Sumput Sidoarjo sedangkan penggunaan media gambar pada saat proses pembelajaran di kelompok kontrol kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri Sumput Sidoarjo.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media monopoli tematik terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri Sumput Sidoarjo. Selain itu melihat bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli tematik. Setelah dilakukan penelitian, penggunaan media monopoli

tematik pada proses pembelajaran di kelas eksperimen memberikan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar dan juga aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Pengembangan media monopoli tematik pernah dilakukan oleh Solekhah (2015) dengan judul "Pengembangan Media Monopoli Tematik pada Tema "Tempat Tinggalku" untuk Siswa Kelas IV di SDN Babarsari". Hasil penelitian saat uji coba pra-lapangan memperoleh skor 93,7% dalam kategori layak dan saat uji coba lapangan operasional memperoleh persentase skor 97,5% dalam kategori layak guna. Selain itu, penelitian milik Nur Haqiqi (2017) dengan judul "Penggunaan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keragaman Ekonomi di Indonesia dalam Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya". Hasil dari penelitian tersebut ialah terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar mencapai 77,78% dan siklus II mencapai 88,89%.

Dari penelitian yang memiliki dua siklus tersebut terdapat beberapa kekurangan pada siklus I, yakni belum terpenuhinya kriteria aktivitas guru karena guru melakukan proses pembelajaran tidak runtut sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditentukan dan hanya memberi penjelasan singkat terhadap materi keragaman ekonomi di Indonesia. Kemudian pada siklus II, kekurangan tersebut diperbaiki oleh guru sehingga terjadi peningkatan aktivitas guru pada siklus II.

Pada kelas kontrol hasil penilaian keterlaksanaan pembelajaran mencapai 87,8% dengan kriteria penilaian baik. Hasil penilaian aktivitas siswa mencapai 87,6% dengan kriteria penilaian baik. Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan pemberian post-test. Pemberian post-test dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil dari pemberian pre-test dan post-test di kelas kontrol memiliki jumlah 1881 dengan rata-rata 62,7 untuk pre-test sedangkan post-test memiliki jumlah 2399 dengan rata-rata 79,967.

Pada kelas eksperimen hasil penilaian keterlaksanaan pembelajaran mencapai 83,8% dalam kriteria penilaian baik. Hasil penilaian aktivitas siswa mencapai 98% dengan kriteria penilaian sangat baik. Setelah proses pembelajaran selesai, dilakukan pemberian post-test. Pemberian post-test dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan sebuah perlakuan berupa penggunaan media permainan monopoli tematik. Hasil dari pemberian pre-test dan post-test di kelas eksperimen memiliki jumlah 1973 dengan rata-rata 65,767 untuk pre-test sedangkan post-test memiliki jumlah 2612 dengan rata-rata 87,067. Penilaian pada penelitian ini menekankan pada hasil aktivitas

belajar siswa selama proses pembelajaran dan hasil belajar. Tetapi hasil belajar yang ditekankan dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif, karena media yang digunakan yaitu media yang membantu siswa untuk mengingat atau merefleksikan kembali materi pembelajaran.

Aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen tentu saja memiliki perbedaan. Hal tersebut bergantung pada perlakuan yang diberikan. Aktivitas belajar adalah segala kegiatan atau perilaku yang terjadi dan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan dan perilaku yang dimaksudkan adalah seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas yang diberikan, menjawab pertanyaan dari guru dan dapat menjalin kerjasama dengan teman lainnya serta dapat mempertanggungjawabkan tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru (Supinah, 2016). Aktivitas belajar siswa yang baik dapat terjadi apabila guru mengupayakan situasi dan kondisi pembelajaran yang mendukung (Supinah, 2016). Dari pernyataan tersebut aktivitas-aktivitas belajar yang muncul di kelas kontrol maupun kelas eksperimen disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada kelas kontrol, aktivitas yang muncul antara lain bertanya, mengerjakan tugas yang diberikan, menjawab pertanyaan dan dapat menjalin kerjasama. Hal tersebut dikarenakan pemberian perlakuan oleh guru terhadap siswa. Pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar dan pemberian lembar kerja peserta didik dimana dalam pelaksanaannya mendapatkan penilaian sebesar 87,6% yang didapatkan dari observer.

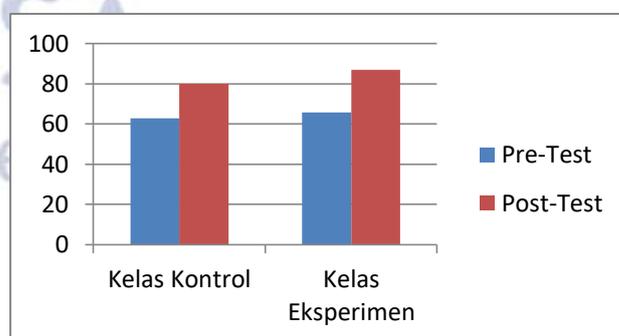
Sedangkan di kelas eksperimen perlakuan yang diberikan adalah penggunaan media monopoli tematik. Aktivitas belajar siswa yang muncul di kelas eksperimen antara lain bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas yang diberikan, menjawab pertanyaan dari guru dan dapat menjalin kerjasama dengan teman lainnya serta dapat mempertanggungjawabkan tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru. Penilaian aktivitas siswa di kelas eksperimen sebesar 98% yang didapatkan dari observer. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media monopoli tematik. Media monopoli tematik berasal dari permainan monopoli. Monopoli termasuk permainan *board game*. *Board game* adalah permainan yang berpapan sebagai alat permainannya. Terdapat peraturan yang berlaku yang disesuaikan dengan jenis *board game* yang dimainkan (Juanda, 2017). Media Monopoli Tematik merupakan alat permainan edukatif. Media ini dapat dimainkan empat sampai dengan lima orang yang berbasis aktif dan kreatif. Dikarenakan media yang digunakan berbasis permainan dan simulasi, sehingga dapat memicu aktivitas belajar siswa. Sesuai dengan pernyataan Sadiman (2007) bahwa permainan dan simulasi adalah kegiatan inovasi yang dilakukan guru untuk membuat suasana pembelajaran

menjadi aktif. Media monopoli tematik termasuk ke dalam jenis permainan kompetitif. Permainan dan simulasi memiliki beberapa kelebihan, antara lain :

1. permainan sangat menyenangkan untuk dilakukan. Hal tersebut terbukti ketika siswa memainkan media tersebut sangatlah antusias
2. permainan menimbulkan adanya partisipasi siswa dalam belajar. Dalam penggunaannya setiap siswa di dalam kelompok ikut terlibat dalam permainan tersebut.
3. permainan mampu melatih interaksi sosial antara siswa. Media permainan ini dilakukan secara teamwork, sehingga secara tidak langsung terjadi interaksi antar siswa dalam kelompok ataupun lain kelompok.
4. permainan bersifat luwes sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa tegang atau monoton. Dengan begitu akan menimbulkan kesan kebermaknaan dalam suatu pembelajaran.

Menurut penelitian milik Irma (2018) Media permainan monopoli efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian tersebut menggunakan media monopoli berbasis Problem Based Learning. Permainan monopoli berbasis PBL dapat membuat siswa belajar menjadi lebih kompleks dan memungkinkan siswa belajar langsung dengan permasalahan-permasalahan yang nyata.

Selain penilaian aktivitas belajar siswa, penelitian ini juga melakukan penilaian terhadap hasil belajar pada ranah kognitif. Berikut adalah diagram rata-rata pre-test dan post-test di kelas kontrol dan eksperimen:



**Diagram 1 Rata-Rata Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen.**

Dari data di atas diperoleh rata-rata pre-test sebesar 62,7 pada kelas kontrol dan 65,7 pada kelas eksperimen. Sedangkan untuk post-test diperoleh nilai sebesar 79,9 pada kelas kontrol dan 87,0 pada kelas eksperimen. Dari

rata-rata pre-test dan post-test pada kelas kontrol maupun eksperimen terjadi peningkatan. Hal tersebut dapat diartikan bahwa proses ketelaksanaan pembelajaran dapat dikatakan berhasil.

Menurut Natawidjaja dalam agus (2010) terdapat lima unsur yang mempengaruhi keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran. Berikut adalah lima unsur yang mempengaruhi keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran:

1. Tujuan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran harus memiliki tujuan pembelajaran yang konsisten. Karena bila suatu pembelajaran tidak memiliki tujuan, maka tidak ada suatu pencapaian. Tujuan pembelajaran dari penelitian ini yaitu untuk melatih daya ingat siswa kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo tentang materi tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku”.

2. Siswa

Siswa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar, dimana menurut teori piaget siswa kelas IV Sekolah Dasar berada pada ranah kognitif operasional konkret. Pada tahap ini siswa mampu berpikir secara logis dari situasi yang dialami. Sehingga pada siswa kelas IV dimungkinkan untuk menggunakan media monopoli tematik yang dalam penggunaan memerlukan strategi dalam menguasai papan monopoli.

3. Guru

Guru merupakan salah satu faktor terpenting dalam keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran. Cara mengajar guru juga dijadikan acuan dalam keberhasilan keterlaksanaan pembelajaran. Dalam penelitian ini, guru menyampaikan sebuah refleksi materi pembelajaran dengan mengulas kembali ingatan siswa. Setelah itu guru menggunakan sebuah media permainan dan simulasi untuk mengukur seberapa jauh daya ingat siswa tentang materi yang telah diajarkan.

4. Bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran juga menjadi salah satu faktor keberhasilan. Bahan pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran dan siswa yang diajar. Dalam penelitian ini bahan pembelajaran yang digunakan yaitu tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku”.

5. Fasilitas Belajar

Fasilitas belajar dalam penelitian ini yaitu media monopoli tematik. Media monopoli tematik memiliki beberapa komponen permainan antara lain pion, dadu, kartu soal, kartu hak milik, kartu

peluang, kartu iuran sekolah dan uang mainan. Media permainan ini juga dilengkapi dengan lembar peraturan sehingga jalannya permainan akan semakin terarah. Media ini dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa, sehingga dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan proses pembelajaran mengalami keberhasilan.

Berdasarkan uraian diatas hasil penelitian ini, diharapkan memberikan kontribusi bagi siswa dalam melatih daya ingat, membangun interaksi sosial antar teman, meningkatkan aktivitas belajar siswa dan merasakan pengalaman baru belajar sambil bermain. Kontribusi bagi guru supaya dapat menggunakan media dengan tepat guna. Kontribusi tersebut telah terealisasi dengan melihat hasil persentase keterlaksanaan pembelajaran di kelas kontrol maupun eksperimen menunjukkan kategori baik. Persentase aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas kontrol dan eksperimen juga menunjukkan kategori baik. Sedangkan rata-rata hasil belajar kognitif siswa di kelas control dan eksperimen menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media monopoli tematik berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Efektivitas Penggunaan Media Monopoli terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa di kelas control dan eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan. Keterlaksanaan pembelajaran di kelas control memperoleh nilai dalam kategori baik dan aktivitas siswa memperoleh nilai dalam kategori baik. Keterlaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen memperoleh nilai dalam kategori baik dan aktivitas siswa memperoleh nilai dalam kategori sangat baik.
2. Penggunaan media monopoli tematik memiliki efek atau pengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian post-test kelas kontrol dan eksperimen yang memiliki perbedaan yang signifikan. Hal tersebut dikarenakan hasil dari perhitungan didapatkan nilai Sig (2-tailed) lebih kecil daripada  $\alpha$  dan nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ . Dari perolehan tersebut dapat

dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang menunjukkan adanya efek atau pengaruh yang signifikan berkaitan dengan penggunaan media permainan monopoli tematik terhadap aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV di SD Negeri Sumpat Sidoarjo.

#### Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Sumpat Sidoarjo, adapun beberapa saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Saran untuk guru adalah agar mempertimbangkan untuk menggunakan media permainan untuk memicu keaktifan siswa dalam pembelajaran. Media permainan monopoli tematik tidak hanya dapat memicu keaktifan siswa, tetapi dengan menggunakan media permainan monopoli tematik dapat membantu merefleksi pengetahuan siswa terhadap materi-materi pelajaran yang ada pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku”.
2. Saran untuk sekolah yaitu dapat menjadi pertimbangan untuk dijadikan media yang tepat guna. Media ini tidak hanya dapat digunakan di kelas IV saja, tetapi juga dapat digunakan di kelas V dan VI. Media ini juga dapat digunakan untuk sarana refleksi ketika akan menjelang penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., A'yun, IQ., Satriyani, F., Widodo, W., S.K, Rakyana P., Ferisa, D. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Irma, Elisabeth . 2018. Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. PGSD STKIP Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio. Vol 05, No 1. 2018. (diakses 6 desember 2018)
- Juanda, Anda. 2017. Board Game : *Saat Belajar Makin Asyik*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.
- Sadiman, AS., Rahardjo, R., Haryano, A., Rahardjito. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Solekhah. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Tematik pada Tema “Tempat Tinggalku” untuk Siswa Kelas IV di SD N Babarsari*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Supinah . 2016. *Mengukur Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran*. <https://www.slideshare.net/mobi>

[le/28DEKY/aktivitas-siswa-supinah](https://www.slideshare.net/mobi/le/28DEKY/aktivitas-siswa-supinah). Diakses tanggal 9 feb 2016.

Taufiq, Agus., Mikarsa, Hera.L., Prianto, Puji.L. 2010. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Winarsunu, Tulus. 2015. *Statistik dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.