

Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang

Muhamad Rifki Nurhasanudin¹, Ezik Firman Syah²

^{1,2}, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Esa Unggul

Email: Muhamadrifky112@gmail.com¹, ezik.f@esaunggul.ac.id²

Abstrak

Media yang digunakan guru cenderung menggunakan media konvensional saja terutama dalam mengajarkan materi karangan deskripsi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media monopoli pada karangan deskripsi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan jenis (*One Group Pretest Posttest Design*). 1) Hasil belajar siswa diperoleh adanya peningkatan dalam posttest dan membuat karangan deskripsi sebanyak 35,3%. 2) Uji normalitas data menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* yang memiliki taraf signifikansi $> 0,05$ menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yakni pada kondisi pretest sebesar $0,146 > 0,05$ dan kondisi posttest sebesar $0,156 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal. 3) Berdasarkan hasil uji homogenitas bahwa hasil signifikansi yang didapat $0,681 > 0,05$ maka data bersifat homogen. Uji-t berdasarkan hasil analisis data, maka hasil penelitian tentang pengaruh media monopoli pada karangan deskripsi di kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang, dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh penggunaan media monopoli pada karangan deskripsi siswa. Hal itu bisa dilihat dari hasil signifikansi yang didapatkan yaitu 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 dan nilai t_{hitung} yaitu sebesar $-15,205 < \text{nilai } t_{tabel} 0,482$ maka H_1 diterima.

Kata Kunci: *Media pembelajaran, Monopoli, Karangan Deskripsi.*

Abstract

The media used by teachers tend to use conventional media, especially in teaching descriptive essay material on Indonesian language subjects in elementary school. The purpose of this study was to determine the effect of monopoly media on descriptive essays. This study uses an experimental method with a research design of *Pre-Experimental Designs* with the type (*One Group Pretest Posttest Design*). 1) Student learning outcomes obtained an increase in post-test and writing descriptions as much as 35.3%. 2) The normality test of the data using the *Shapiro-Wilk* formula which has a significance level > 0.05 produces a significance value greater than 0.05, namely in the pretest condition of $0.146 > 0.05$ and the posttest condition of $0.156 > 0.05$, which means the data is distributed normally. 3) Based on the results of the homogeneity test that the significant result obtained is $0.681 > 0.05$, the data is homogeneous. The t-test is based on the results of data analysis, and the results of research on the effect of monopoly media on descriptive essays in class V SDN Cikupa 4 Tangerang, it can be concluded that there is an effect of using monopoly media on students' descriptive essays. It can be seen from the significant results obtained that is 0.000 which means it is smaller than 0.05 and if the t_{count} is $-15.205 < t_{table}$ value 0.482 then H_1 is accepted.

Keywords: *Learning Media, Monopoly, Descriptive Essay.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang dibutuhkan oleh siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan dan mengumpulkan informasi baik, untuk sekarang dan yang akan datang, terlebih lagi pada usia sekolah dasar. Gagasan itu sejalan dengan (Maryanti & Syah, 2021) yakni, Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang. Anak usia sekolah dasar dapat menyerap pendidikan tidak peduli itu positif atau negatif. Oleh karena itu, pengajar berperan penting dalam membimbing dan membina agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Menurut (Trianingsih, 2016) selama masa SD terjadi perkembangan kognitif yang pesat pada anak. Anak mulai belajar membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah pada situasi yang melibatkan objek konkret dan situasi yang tidak asing lagi bagi dirinya. Anak juga sudah mulai bergeser dari pemikiran egosentris ke pemikiran yang objektif. Penjelasan tersebut dapat menggambarkan bahwa anak usia SD membutuhkan objek konkret dan situasi yang nyata/kebiasaan pada pelaksanaan pembelajaran di SD. Maka dari itu, diperlukan suatu hal untuk membantu

pendidik didalam pembelajaran guna menyelesaikan masalah dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

Media yang digunakan guru cenderung menggunakan media konvensional saja yakni, buku paket, LKS, dan hanya sesekali menggunakan media proyektor di dalam pembelajaran sehingga membuat siswa tidak memperhatikan dengan baik pelajaran yang di ajarkan oleh guru, juga membuat guru mengeluarkan lebih banyak tenaga dalam mengajar. Pernyataan ini diperkuat oleh (Nastiti & Syah, 2022) yakni, Kurangnya pemahaman guru dalam memilih bahan ajar sehingga anak didik hanya diberikan bahan ajar berupa buku paket. Guru menjadikan buku paket sebagai satu-satunya sumber dalam belajar membuat anak didik merasa bosan dengan pelajaran yang guru sampaikan sehingga pembelajaran tidak tepat sasaran. Paradigma berpikir guru dalam menggunakan buku yang ada untuk pembelajaran harus diubah. Pendapat ini sejalan dengan yang disampaikan (Vidiyah, & Syah, 2021) Hal ini untuk menghindari kejenuhan dan ketidakjelasan peserta didik dalam memahami sesuatu. Oleh sebab itu, perlu adanya penerapan bahan ajar yang relevan di dalam kelas.

Permainan papan monopoli dijelaskan langsung oleh (Miftakhul Jannah, 2017) yakni, permainan ini adalah salah satu permainan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, peyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang di sederhanakan. Permainan monopoli yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah monopoli yang digunakan pada umumnya, melainkan monopoli yang sudah dimodifikasi dan di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan baik guru maupun peserta didik. Media monopoli ini membuat siswa dari yang pasif menjadi aktif, melatih kerja sama dengan baik, meningkatkan fokus, mengajarkan kejujuran untuk tidak berlaku curang, dan menumbuhkan nilai sosial dalam diri siswa sehingga media monopoli ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran berperan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang ingin di pelajari, salah satunya seperti Membuat karangan deskripsi. Pada kelas V dalam silabus Kurikulum 2013 terdapat pembelajaran mengenai membuat karangan dalam pelajaran bahasa Indonesia. Rambu-rambu tersebut dituangkan pada Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 melalui kompetensi inti sebagai standar kelulusan yang harus dimiliki peserta didik tingkatan kelas (Maryanti, & Syah, 2021). Dalam pembelajaran ini, siswa mengalami kesulitan membuat karangan deskripsi serta menentukan topik dari karangan tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan media untuk membantu permasalahan yang dialami oleh siswa (Syah, 2020b). Membuat karangan deskripsi dapat digunakan dengan media monopoli yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa di kelas.

Selain itu, alasan dipilihnya kelas V karena kelas ini mendapatkan prestasi atas *speech contest* dengan posisi dua. Hal itu membuktikan bahwa siswa/i tersebut sudah mengembangkan keterampilan dalam berbahasa sehingga dalam pembelajaran siswa/i kelas V lebih unggul dari kelas lainnya, kemudian kelas ini juga sudah menerapkan kurikulum 2013 dari tahun ajar 2018/2019 dan menjadi sasaran pemerintah dalam implementasi kurikulum 2013 pada tahun ajar 2020/2021.

METODE

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Syah, 2020a). Untuk mencapai tujuan yang diperlukan dibutuhkan metode yang relevan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *Cross Sectional*. Menurut (Nugroho, 2018) mengatakan *Cross Sectional* adalah desain penelitian yang melihat variabel bebas dan terikat hanya pada penelitian saja, sehingga sering disebut dengan penelitian satu waktu. Adapun penelitian ini menggunakan teknik sampling *Non Probability Sampling*. Teknik sampling ini adalah teknik pengambilan sampel dengan tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs* dengan jenis (*One Group Pretest Posttest Design*) karena penelitian ini menggunakan satu kelompok kelas sebagai sampel, dan tidak ada kelas kontrol sebagai pembanding. Penentuan desain juga di sesuaikan dengan melakukan satu kali pengukuran (*Pretest*) sebelum dilakukan (*Treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran kembali (*Posttest*). Teknik pengumpulan data adalah langkah dalam penelitian yang memiliki suatu tujuan utama dari penelitian yaitu untuk mendapatkan data. Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data ini dilakukan. Data yang didapatkan dalam penelitian ini, diantaranya melalui wawancara, tes kemampuan awal (*pre-test*), perlakuan (*treatment*), tes kemampuan akhir (*post-test*), dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan adalah hal yang dibutuhkan oleh siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan dan mengumpulkan informasi baik, untuk sekarang dan yang akan datang, terlebih lagi pada usia sekolah dasar (Aulia et al., 2020). Anak usia sekolah dasar dapat menyerap pendidikan tidak peduli itu positif atau negatif. Oleh karena itu, pengajar berperan penting dalam membimbing dan membina agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Menurut (Trianingsih, 2016) selama masa SD terjadi perkembangan kognitif yang pesat pada anak. Anak mulai belajar membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah pada situasi yang melibatkan objek konkret dan situasi yang tidak asing lagi bagi dirinya. Anak juga sudah mulai bergeser dari pemikiran egosentris ke pemikiran yang objektif. Penjelasan tersebut dapat menggambarkan bahwa anak usia SD membutuhkan objek konkret dan situasi yang nyata/kebiasaan pada pelaksanaan pembelajaran di SD. Maka dari itu, diperlukan suatu hal untuk membantu pendidik didalam pembelajaran guna menyelesaikan masalah dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Suatu hal itu adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis dan bentuk sesuai dengan kebutuhan, karena fungsi dari media pembelajaran yaitu, dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Roihatussa, 2022). Salah satu media pembelajaran tersebut yakni, dalam bentuk permainan. Permainan adalah salah satu media pembelajaran yang disenangi oleh siswa. Menyangkut media permainan, permasalahan muncul dari budaya Indonesia yang mulai tersisihkan oleh banyaknya permainan. Salah satu jenis permainan yang banyak diminati anak-anak seperti yang ditulis oleh (Triastuti dkk., 2017) yakni, permainan dalam bentuk papan (*Board Game*). Permainan dalam bentuk papan ini digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami, sekaligus mengingat kembali suatu materi yang telah dipelajari. Media papan permainan dapat membuat penggunaannya terutama siswa asyik bermain sambil memikirkan aneka macam jawaban yang tepat atas pertanyaan-pertanyaan sekaligus mengembangkan imajinasi, mengasah logika, dan meningkatkan ketrampilan berpikir. Salah satu media berbentuk papan permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah monopoli.

Permainan papan monopoli dijelaskan oleh (Miftakhul, 2017) yakni, permainan ini adalah salah satu permainan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan semua petak di atas papan melalui pembelian, peyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang di sederhanakan. Media monopoli ini membuat siswa dari yang pasif menjadi aktif, melatih kerja sama dengan baik, meningkatkan fokus, mengajarkan kejujuran untuk tidak berlaku curang, dan menumbuhkan nilai sosial dalam diri siswa sehingga media monopoli ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Langkah-langkah dalam permainan monopoli menurut (Wahyu, 2019) adalah: 1) Setiap pemain diberi modal uang, 2) Mereka diundi untuk mengetahui urutan mainnya. Pemain pertama melempar 2 dadu dan melangkah sesuai jumlah yang tertera pada dadu tersebut. Jika angka pada kedua dadu sama maka pemain mendapat kesempatan melempar dadu untuk kedua kalinya, 3) Jika pemain berhasil melalui satu putaran, pemain akan mendapat bonus uang dari bank. 4) Pemain yang berhenti di petak tanah yang belum dimiliki boleh membelinya sesuai harga yang tertera. Disana, ia dapat membangun rumah atau hotel. Pemain lain yang singgah di tanahnya harus membayar senilai harga tanah dan sewa rumah yang tertera pada kartu tanah, 5) Jika bidak pemain berhenti di kartu dana umum atau kesempatan maka mereka mengambil kartu paling atas yang di letakkan di tengah papan dan menigkut instruksinya, 6) Pemain juga dapat masuk penjara atau membayar pajak jika berhenti di petak bertanda itu. Adapun langkah penerapan media monopoli yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah monopoli yang digunakan pada umumnya, melainkan monopoli yang sudah dimodifikasi dan di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan baik guru maupun peserta didik. Penerapannya bersifat *Online* atau tidak tatap muka, dikarenakan kondisi saat itu tidak dimungkinkan untuk tatap muka dan penelitian ini dilaksanakan pada saat *Covid-19* masih berlangsung, maka dari itu sekolah tatap muka tidak diberlakukan. Menurut (Syah, Ezik Firman; Fatonah, 2021) Pembelajaran online didefinisikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, dan perangkat lunak. Penerapan media monopoli ini dilakukan menggunakan *Google Meet* sebagai perantara dalam pembelajaran. Langkah dalam penerapan media monopoli ini sebagai berikut,

1. Guru menjadwalkan pertemuan kepada siswa melalui link yang diberikan oleh guru dalam waktu yang sudah ditetapkan

2. Guru menyiapkan media monopoli, materi pembelajaran, dan power point yang sudah disiapkan
3. Siswa memasuki Google Meet dan pembelajaranpun siap dilaksanakan
4. Guru melakukan absensi, kemudian menjelaskan pembelajaran yang akan dilaksanakan
5. Guru memberikan materi pembelajaran
6. Guru menjelaskan peraturan, dan tata cara bermain monopoli karangan deskripsi
7. Guru meminta siswa memperhatikan, kemudian guru memperagakan penggunaan media monopoli karangan deskripsi kepada siswa
8. Setelah memeragakan media monopoli karangan deskripsi, guru menunjukkan video pelaksanaan media monopoli karangan deskripsi yang sudah disiapkan oleh guru dan meminta siswa untuk menyimak dengan baik
9. Guru mereview pembahasan dari media monopoli karangan deskripsi yang sudah diperagakan dan ditampilkan
10. Guru memberikan materi pelajaran menggunakan power point yang sudah disiapkan
11. Siswa mengerjakan soal yang diberikan
12. Guru mereview kembali pelajaran yang telah disampaikan
13. Guru menutup kelas dengan salam.

Membuat karangan deskripsi dapat digunakan dengan media monopoli yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa di kelas (Umri & Syah, 2021). Seperti yang dikatakan oleh (Rahman, 2018) bahwa karangan deskripsi ingin agar pembaca seolah-olah ikut merasa, melihat, meraba, dan menikmati objek yang dilukiskan penulis. Melihat media permainan monopoli ini memiliki interaksi dengan siswa yang membuat siswa ikut merasakan dan mengalaminya, maka media monopoli ini bisa digunakan untuk pembelajaran dalam membuat karangan deskripsi siswa.

Materi karangan deskripsi adalah salah satu materi yang diberikan kepada semua siswa kelas 5 untuk mempersiapkan pembelajaran yang serupa di jenjang yang lebih tinggi. Tidak terkecuali pada siswa kelas V di SDN Cikupa 4 Tangerang, namun proses pembelajaran karangan deskripsi dengan media konvensional yang guru berikan, hanya menjadikan siswa kurang mampu dalam menulis karangan deskripsi. Pada tahun ajaran 2021/2022 hanya 36% siswa yang mampu menulis karangan deskripsi dengan baik, rata-rata siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Seperti, siswa kesulitan dalam mencari topik dari kalimat, masih banyak siswa yang tidak menggunakan kata baku dengan benar, kesalahan dalam penggunaan huruf kapital yang benar, itu semua disebabkan karena siswa merasa tidak percaya diri dan kesulitan memahami isi dari buku yang digunakan karena buku tersebut menggunakan bahasa yang terlalu tinggi untuk usia siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat guru lakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran lain, salah satunya adalah media pembelajaran monopoli yang sudah dimodifikasi dengan pembelajaran karangan deskripsi. Pada observasi karangan deskripsi dengan melihat hasil perubahan pada siswa sebelum menggunakan media monopoli (*Pretest*) dan sesudah menggunakan media monopoli (*Posttest*). Data yang diperoleh dari observasi ini kemudian dianalisis menggunakan bantuan program SPSS *version 22.0*. Hasil perhitungan statistik variabel dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini mengambil sebanyak 17 responden yang dilakukan 2 kali tes yaitu *pre test* dan *post test*. *Pre test* adalah tes yang sebelum adanya penerapan media monopoli, yaitu media konvensional. Sedangkan *post test* adalah tes yang sesudah diterapkannya media monopoli pada karangan deskripsi.

Tabel 1 Data Pretest (Sebelum Media Monopoli)

Pretest										Hasil	Nilai Total
No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	No.6	No.7	No.8	No.9	No.10		
0	0	0	0	5	1	1	5	4	5	21	67
3	1	1	5	0	1	0	0	4	0	15	48
3	1	1	5	0	1	1	0	4	0	16	51
0	0	1	5	5	1	1	5	4	5	27	87
0	0	0	5	5	1	1	5	0	5	22	70
3	1	1	0	0	1	0	5	4	0	15	48
3	1	1	0	5	0	1	0	4	0	15	48

3	1	1	0	5	1	1	5	0	0	17	54
0	1	1	5	0	1	1	5	4	0	18	58
0	0	0	5	0	1	1	5	4	5	21	67
3	1	1	0	5	0	1	5	4	0	20	64
3	1	1	5	5	1	1	0	4	5	26	83
3	1	1	5	5	0	1	5	0	0	21	67
3	1	1	5	5	1	1	5	0	5	27	87
3	1	1	0	5	1	1	5	0	0	17	54
0	0	1	0	5	0	1	5	4	5	21	67
0	1	1	5	0	1	0	5	4	0	17	54

Tabel 2 Data Posttest (Sesudah Media Monopoli)

Posttest										Hasil	Nilai Total
No.1	No.2	No.3	No.4	No.5	No.6	No.7	No.8	No.9	No.10		
1	5	0	5	1	4	3	1	0	5	25	80
0	0	5	0	1	4	3	1	0	5	19	61
1	0	5	5	0	0	3	1	0	5	20	64
1	5	5	5	1	4	3	1	1	5	31	100
1	0	5	5	1	4	3	1	1	5	26	83
0	5	0	5	0	4	3	1	0	0	18	58
0	0	0	5	0	4	3	1	0	5	18	58
1	5	5	0	1	4	3	1	1	0	21	67
1	5	0	5	1	0	3	1	1	5	22	70
0	5	5	5	0	0	3	1	1	5	25	80
1	0	5	5	1	4	3	1	0	0	20	64
1	5	5	5	0	4	3	1	1	5	30	96
1	5	0	5	1	4	3	1	0	5	25	80
1	5	5	5	1	4	3	1	1	5	31	100
0	5	5	5	1	0	3	1	1	5	21	67
0	5	0	5	1	4	3	1	1	5	25	80
0	5	5	5	1	4	0	1	0	0	21	67

Hasil data berisi informasi data mean, modus, median, standar deviasi yang diolah menggunakan *SPSS for Windows Release 20*. Statistik data pretest dan posttest dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 3 Data Statistik Pretest dan Posttest

Statistics		Posttest	Pretest
N	Valid	17	17
	Missing	0	0
Mean		75,00	63,18
Std. Error of Mean		3,369	3,181
Median		70,00	64,00
Mode		80	67
Std. Deviation		13,892	13,116
Variance		193,000	172,029
Range		42	39
Minimum		58	48
Maximum		100	87
Sum		1275	1074
Percentiles	10	58,00	48,00

20	62,80	49,80
25	64,00	52,50
30	65,20	54,00
40	67,00	54,80
50	70,00	64,00
60	80,00	67,00
70	80,00	67,00
75	81,50	68,50
80	88,20	75,20
90	100,00	87,00

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui perolehan nilai minimum pretest sebesar 48 dan posttest 58, maximum pretest 87 dan posttest 100, mean pretest sebesar 63,18 dan posttest 75,00 (dengan peningkatan sebesar 11,82%), standar deviasi pretest sebesar 13,116 dan posttest 13,892. Hasil perhitungan diatas kemudian diinterpretasikan kedalam bentuk distribusi frekuensi. Langkah-langkah untuk menentukan banyak kelas interval dan panjang kelas interval adalah dengan perhitungan sebagai berikut.

1. Jangkauan

$$J = \text{nilai maximum} - \text{nilai minimum}$$

$$J = \text{Pretest } (87-48), \text{ Posttest } (100-58)$$

$$J = \text{Pretest } (39), \text{ Posttest } (52)$$

2. Banyak Kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 17$$

$$K = 1 + 3,3 (1,23)$$

$$K = 1 + 4,059$$

$$K = 5,059$$

$$K = 5$$

3. Panjang Kelas

$$P = \frac{J}{K}$$

$$P = \text{Pretest } \left(\frac{39}{5}\right) \text{ dan Posttest } \left(\frac{52}{5}\right)$$

$$P = \text{Pretest } 7,8 \text{ dan Posttest } 10,4$$

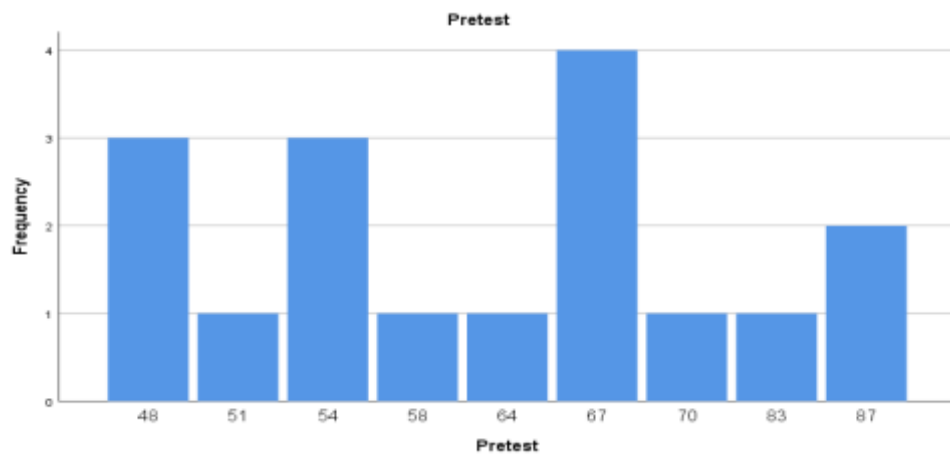
$$P = \text{Pretest } 8 \text{ dan Posttest } 10$$

Berdasarkan perhitungan di atas, didapatkan banyak kelas 5, panjang kelas pretest 8, dan posttest 10.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Pretest

		Pretest			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	48	3	17,6	17,6	17,6
	51	1	5,9	5,9	23,5
	54	3	17,6	17,6	41,2
	58	1	5,9	5,9	47,1
	64	1	5,9	5,9	52,9
	67	4	23,5	23,5	76,5
	70	1	5,9	5,9	82,4
	83	1	5,9	5,9	88,2
	87	2	11,8	11,8	100,0
Total		17	100,0	100,0	

Distribusi frekuensi dilihat dari dalam bentuk grafik sebagai berikut.

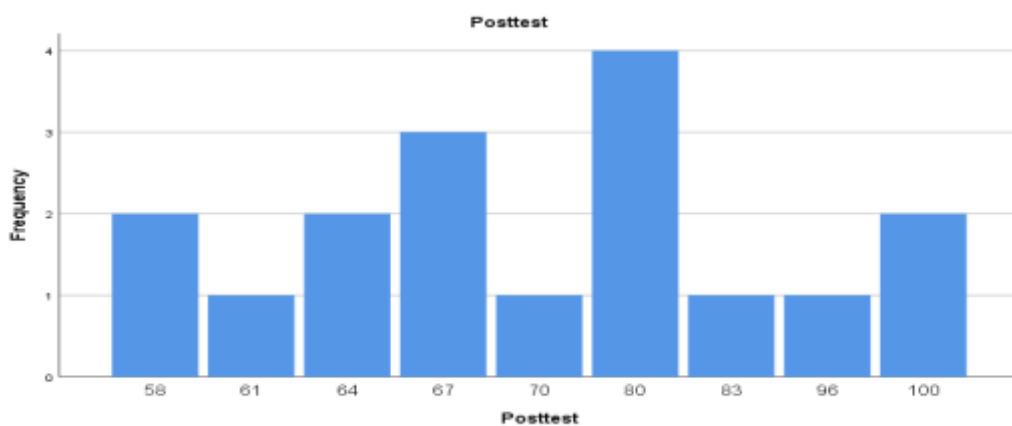


Berdasarkan diagram batang diatas, dapat disimpulkan bahwa diagram batang tersebut pada pretest atau sebelum menggunakan media monopoli, batang ke 2, 4, 5, 7, dan 8 dapat dilihat nilai yang masih rendah. Selanjutnya untuk batang ke 1, 3, 6, dan 9 nilai meningkat pada saat pretest.

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Posttest

		Posttest			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	58	2	11,8	11,8	11,8
	61	1	5,9	5,9	17,6
	64	2	11,8	11,8	29,4
	67	3	17,6	17,6	47,1
	70	1	5,9	5,9	52,9
	80	4	23,5	23,5	76,5
	83	1	5,9	5,9	82,4
	96	1	5,9	5,9	88,2
	100	2	11,8	11,8	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Distribusi frekuensi dilihat dari dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Berdasarkan diagram batang diatas, dapat disimpulkan bahwa diagram batang tersebut pada posttest atau sesudah menggunakan media monopoli memiliki peningkatan. Peningkatan tersebut terjadi pada batang nomor ke 4.

Tabel 6 Hasil Pretest dan Posttest Karangan Deskripsi

Karangan Deskripsi Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	58,8	58,8	58,8
	5	7	41,2	41,2	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Karangan Deskripsi Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	23,5	23,5	23,5
	5	13	76,5	76,5	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Hasil di atas menunjukkan peningkatan pretest (sebelum digunakan media monopoli) dengan posttest (setelah menggunakan media monopoli). Adapun peningkatan tersebut yakni, sebelum menggunakan media monopoli (pretest), yang berhasil membuat karangan deskripsi yakni sebanyak 7 dari 17 siswa dengan presentase 41,2%, sedangkan setelah menggunakan media monopoli (posttest), yang berhasil membuat karangan deskripsi sebanyak 13 dari 17 siswa dengan presentase 76,5%. Ada peningkatan dalam membuat karangan deskripsi sebanyak 35,3%.

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	,170	17	,200*	,890	17	,146
Hasil Posttest	,188	17	,112	,895	17	,156

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi dari kondisi pretest 0,146 dan posttest 0,156. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi pretest dan posttest >0,05 sehingga nilai data dapat dikatakan Ho yakni, berdistribusi normal.

Uji Homogentas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,172	1	32	,681
	Based on Median	,073	1	32	,789
	Based on Median and with adjusted df	,073	1	30,614	,789
	Based on trimmed mean	,154	1	32	,698

Berdasarkan hasil dari uji homogenitas tersebut, diketahui nilai signifikansi adalah 0,681. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai homogenitas 0,681 > 0,05 yakni, dapat dikatakan data dalam variabel bersifat homogen.

Uji Hipotesis (Uji-t)

T-Test

[DataSet0]

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	63,1765	17	13,11600	3,18110
	Posttest	75,0000	17	13,89244	3,36941

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	17	,973	,000

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-11,82353	3,20615	-13,47198	-10,17508	-15,205	16	,000

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh nilai t_{tabel} yaitu 0,482 dan diperoleh t_{hitung} yaitu sebesar -15,205 < nilai t_{tabel} 0,482 dengan signifikansi data pada penelitian ini adalah $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan menolak H_0 dan menerima H_1 yang artinya terdapat pengaruh media monopoli pada karangan deskripsi siswa di kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang. Setelah mengumpulkan data yang diperoleh melalui observasi selanjutnya peneliti akan menjelaskan lebih lanjut mengenai penelitian. Disaat penelitian berlangsung, pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tema karangan deskripsi, guru diharapkan dapat memilih dan menggunakan bahan ajar yang tepat dalam mengajar. Hal ini bertujuan agar terciptanya pembelajaran yang nyaman dan memudahkan guru dalam mengajar. Penelitian ini berusaha untuk memperoleh gambaran pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli pada karangan deskripsi siswa kelas V di SDN Cikupa 4 Tangerang. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media monopoli pada karangan deskripsi. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan mengenai media monopoli terhadap karangan deskripsi siswa kelas V di SDN Cikupa 4 Tangerang. Hasil tersebut dapat dilihat dari observasi atau uji coba media monopoli, yang menyatakan bahwa media monopoli berpengaruh terhadap karangan deskripsi siswa di SDN Cikupa 4 Tangerang. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media monopoli dalam materi karangan deskripsi pada siswa kelas V di SDN Cikupa 4 Tangerang yang berjumlah 17 siswa.

Pada uji instrumen yaitu hasil belajar siswa, diperoleh hasil perhitungan maka hasil yang didapatkan adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest sebanyak 11,8%, dan peningkatan dalam membuat karangan deskripsi sebesar 35,3%. Selanjutnya dilakukan uji normalitas data menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* yang memiliki taraf signifikansi $> 0,05$. Pada uji normalitas yang dilakukan peneliti menggunakan bantuan program *spss for windows release 20* dan menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 yakni pada dari kondisi pretest sebesar $0.146 > 0.05$ dan kondisi posttest sebesar $0.156 > 0.05$ yang artinya data dari kedua kelas berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas data, dilakukan uji homogenitas yang di mana berdasarkan hasil uji homogenitas bahwa signifikansi yang didapat $0.681 > 0.05$ maka data bersifat homogen. Dan yang terakhir uji hipotesis (uji t). Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh nilai t_{tabel} yaitu 0,482 dan diperoleh t_{hitung} -15,205 < 0,482 t_{tabel} dengan signifikansi $0.000 < 0.05$ yang menunjukkan menolak H_0 dan menerima H_1 yang artinya terdapat pengaruh media monopoli pada karangan deskripsi siswa kelas V di SDN Cikupa 4 Tangerang.

SIMPULAN

Media monopoli meningkatkan hasil belajar siswa dengan kenaikan keseluruhan dari sebelum menggunakan media monopoli 63,2% (pretest) dengan sesudah menggunakan media monopoli 75% (posttest) adalah sebesar 11,8% dan sementara sisanya dari kontribusi variabel lain yang tidak disertakan dalam penelitian ini. Media monopoli meningkatkan hasil karangan deskripsi siswa. Hal itu bisa dilihat dari hasil sebelum menggunakan media monopoli, hanya 41,2% (pretest) siswa yang tuntas dalam membuat karangan deskripsi,

sedangkan setelah menggunakan media monopoli, ada sebanyak 76,5% (posttest) dari 17 siswa yang tuntas dalam membuat karangan deskripsi. Media Monopoli berpengaruh secara signifikan terhadap karangan deskripsi siswa. Hal itu bisa dilihat dari hasil signifikansi yang didapatkan yaitu 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 dan nilai t_{hitung} yaitu sebesar $-15,205 < \text{nilai } t_{tabel} 0,482$ maka H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, F. H., Hendrawan, B. B., Firmansyah, E., Ramadhan, M. R., Yasar, E., & Hakim, A. L. (2020). Terjun Perkembangan Puisi dengan Pendekatan Moral dan Psikologi. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul Jakarta*, 3(3), 258–264.
- Maryanti, Dewi; Syah, E. F. (2021). Nilai-Nilai Religius dalam Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Alternatif Media Pembelajaran di SD. *Perseda*, IV.
- Miftakhul Jannah, F. (2017). Pengembangan Permainan Monopoli dengan Media Flashcard untuk Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas II SD DI Semarang. *Universitas Negeri Semarang*.
- Nastiti, V. G., & Syah, E. F. (2022). *Psikologi Sastra dalam Cerita Anak Liburan Seru di Desa Nenek Lulu Karya Anee Rahman Sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra di Sekolah Dasar*. 6(1), 104–110.
- Nugroho, O. F. (2018). Efektifitas Pembelajaran IPA Menggunakan Peta Konsep Sebagai Consolidation Phase Berbasis STAD Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Materi Polusi Lingkungan. *Ilmu Pendidikan*, 3.
- Rahman, F. (2018). MENULIS KARANGAN DESKRIPSI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE (STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP SISWA SEKOLAH DASAR). *Pendidikan Dan Pengajaran*, 01.
- Roihatussa Diyah, E. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. *NNOVATIVE*, 2, 127–132.
- Syah, Ezik Firman; Fatonah, K. (2021). Implementasi Aplikasi Schoology Untuk Pembelajaran Online Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid 19 di SMP Pribadi 1 Kota Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 4.
- Syah, E. F. (2020a). Representasi Kerusakan Lingkungan pada Cerita Anak The Time Travelling River Karya Parinitia Shetty : Kajian Ekokritik Sastra. *Forum Ilmiah*, 17(3), 295.
- Syah, E. F. (2020b). The Effect of the Use of UEU E-Learning Media on the Skills Writing Skills in the Four Semester for the Eye Skills of Indonesian Language Skills at Esa Unggul University. *Ijlecr - International Journal of Language Education and Culture Review*, 6(1), 31–41. <https://doi.org/10.21009/ijlecr.061.04>
- Trianingsih, R. (2016). PENGANTAR PRAKTIK MENDIDIK ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>
- Triastuti, D., Irawan, edi bambang, & Akbar, S. (2017). penggunaan media papan permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Penggunaan Media Papan Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*.
- Umri, C. A., & Syah, E. F. (2021). Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Baturaden Pada Masyarakat Banyumas Sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra Di Sekolah Dasar. ... : *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, IV(2), 93–100.
- Vidiyah, Nurul; Syah, E. F. (2021). Semiotik Roland Barthes dalam Film Animasi Entong Sebagai Implikasi Penerapan Bahan Ajar Sastra di Sekolah Dasar. *Perseda*, IV(3), 187–195.
- Wahyu Irawan, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Unila*.