



### Keefektifan Metode Resitasi dengan Media Pembelajaran Moeko (Monopoli Ekosistem) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Diah Fitri Handayani<sup>1\*</sup>, Joko Siswanto<sup>2</sup>, Sukamto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD/Universitas PGRI Semarang

Email: [diahyani29@gmail.com](mailto:diahyani29@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Fisika/Universitas PGRI Semarang

Email: [jokosispgri@gmail.com](mailto:jokosispgri@gmail.com)

<sup>3</sup>PGSD/Universitas PGRI Semarang

Email: [sukamto@upgris.ac.id](mailto:sukamto@upgris.ac.id)

---

**Abstract.** *The purpose of this study was to determine the effectiveness of the recitation method with moeko learning media (ecosystem monopoly) to improve student learning outcomes in elementary schools. This type of research is quantitative research using Pre-Experimental Design (non-design) research with one-group pretest posttest design. The results of the data analysis of students' pretest learning outcomes showed that they obtained an average of 60. While the posttest results obtained an average of 80, then the test was carried out with a comparative test. Then from the t-test, obtained  $t_{count} > t_{tabel}$  which is  $2,755 > 1,997$  so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, meaning that the students' posttest results are better than the students' pretest results. Student learning outcomes achieved the criteria for mastery learning through the pretest score of 8 students 24% had achieved the criteria for completeness and posttest as many as 25 students 88% had achieved the criteria for completeness.*

**Keywords:** *Effectiveness; Learning Media; Recitation Method.*

**Abstrak.** *Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan desain penelitian Pra-Experimental Design (non design) dengan jenis penelitian one-group pretest posttest design. Hasil analisis data hasil belajar pretest siswa menunjukkan bahwa memperoleh rata-rata 60. Sedangkan hasil posttest memperoleh rata-rata 80, selanjutnya pengujian dilakukan dengan uji banding. Kemudian dari uji T, diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,755 > 1,997$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya hasil posttest siswa lebih baik daripada hasil pretest siswa. Hasil belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan belajar melalui nilai pretest 8 siswa 24% telah mencapai kriteria ketuntasan dan posttest sebanyak 25 siswa 88% telah mencapai kriteria ketuntasan.*

**Kata Kunci:** *Keefektifan; Metode Resitasi; Media Pembelajaran.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap manusia terutama bagi generasi penerus bangsa. Hal ini dianggap sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki setiap generasi bangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan peraturan pemerintah Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bab IV mengenai Standar Proses Pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa “Proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik“. Pengembangan potensi peserta didik diperlukan adanya ketrampilan guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam suatu materi atau pembahasan. Karena pada saat proses pembelajaran dilaksanakan, terkadang ada ketidaksesuaian antara harapan dengan fakta yang terjadi dilapangan atau masalah dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Menumbuhkan keingintahuan peserta didik terhadap materi pelajaran IPA yang sedang diajarkan sangatlah sulit, hal ini merupakan salah satu hambatan bagi peserta didik dalam mendapatkan hasil pembelajaran yang memuaskan. Berdasarkan hasil observasi di SDIT Nurul Iman faktor dalam pembelajaran IPA adalah sebagai berikut, pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif pada saat pembelajaran. Guru masih menggunakan metode konvensional yang mengakibatkan siswa tidak begitu tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan siswa cenderung bermain dengan teman sebangku, sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA cukup rendah. Selain itu, media belajar yang digunakan guru kurang bervariasi. Maka dari itu perlu adanya metode pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran supaya peserta didik lebih mudah dan aktif dalam memahami materi pembelajaran IPA yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran resitasi.

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 85) metode resitasi atau penugasan adalah metode penyajian bahan di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa (dapat diberikan secara individual atau kelompok) melakukan kegiatan belajar dan pada akhirnya bertanggung jawabkan tugas tersebut. Pada dasarnya, pola resitasi dilakukan dengan memberikan tugas kepada siswa, biasanya anak belajar tentang sesuatu, dan kemudian siswa menjawab pertanyaan yang mengungkap penguasaannya. Bahan-bahan pelajaran terintegrasi dengan latihan soal-soal. Metode pemberian tugas atau resitasi merupakan metode mengajar yang berupa pemberian tugas oleh guru kepada siswa, dan kemudian siswa harus bertanggungjawabkan atau melaporkan hasil tugas tersebut. Pada dasarnya, pola resitasi dilakukan dengan memberikan tugas kepada siswa, biasanya anak belajar tentang sesuatu, dan kemudian siswa menjawab pertanyaan yang mengungkap penguasaannya. Bahan-bahan pelajaran terintegrasi dengan latihan soal-soal. Metode pemberian tugas atau resitasi merupakan metode mengajar yang berupa pemberian tugas oleh guru kepada siswa, dan kemudian siswa harus bertanggungjawabkan atau melaporkan hasil tugas tersebut.

Metode Resitasi ini dapat lebih efektif jika didampingi media yang interaktif pula. Media yang dipilih adalah Moeko (monopoli ekosistem). Monopoli ekosistem adalah suatu media pembelajaran yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan tentang materi yang berkaitan dengan ekosistem yang disediakan di dalam permainan ini. Penggunaan media merupakan salah satu upaya untuk melakukan pembelajaran dengan konkret. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi *instruksional* di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media termasuk alat peraga yang memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013: 7-8).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rayanda Asyar, 2012:

8). Menurut Hamdani (2011: 250) penggunaan media grafis termasuk media monopoli mengandung fungsi umum yaitu untuk menyampaikan pesan dari pembelajaran. Selain itu juga mengandung fungsi khusus yaitu untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide yang ditampilkan, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak digrafiskan. Media pembelajaran monopoli adalah suatu media pembelajaran yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. Konsep bermain media pembelajaran monopoli ekosistem diadopsi dari permainan monopoli secara umum yang telah memodifikasi peraturan dan menambahkan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab siswa selama mengikuti kegiatan belajar pada saat menggunakan media pembelajaran monopoli. Permainan monopoli dapat dijadikan sebagai media pembelajaran IPA dengan berbagai komponen dalam monopoli yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehingga monopoli dapat menjadi media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan Wahyu Istiqomah (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode resitasi dapat meningkatkan prestasi belajar IPA materi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam pada siswa kelas III MI Salafiyah Kendal Desa Sampetan Kecamatan Ampel Kabupaten Boyolali tahun ajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang awalnya rendah menjadi meningkat setelah penerapan metode resitasi saat pembelajaran, yaitu pada rata-rata kelas pada siklus I adalah 62,69, meningkat pada siklus II menjadi 69,23 dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 79,23.

## METODE

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2014: 203). Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang terdapat data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2018: 7). Berdasarkan Sugiyono (2016: 107) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen ada perlakuan atau (*treatment*). Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Pre-Experimental Designs (non designs)* dengan bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pre-test* ( $O_1$ ), diberi *treatment* ( $O_2$ ) dan diberi *post-test*. Keberhasilan *treatment* ditentukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

<b><math>O_1 \times O_2</math></b>
------------------------------------

Keterangan:

$O_1$  = nilai pretest (sebelum diberi *treatment*)

$O_2$  = nilai posttest (sesudah diberi *treatment*)

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDIT Nurul Iman. Menurut Sugiyono (2018: 81) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDIT Nurul Iman. Teknik yang digunakan penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan jenis *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua populasi digunakan sebagai sampel. (Sugiyono, 2016: 85).

Teknik pengambilan data yang digunakan peneliti yaitu melalui observasi menurut Sukmadinata (2010: 220) berpendapat bahwa observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dokumentasi Arikunto (2010: 201) berpendapat dokumentasi adalah teknik mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger,

agenda, dan sebagainya. Wawancara, menurut Sugiyono (2017: 194) teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Tes merupakan alat untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes dilakukan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok dengan cara memberikan pertanyaan atau latihan serta alat tes lainnya (Arikunto, 2010 :193).

Analisis data merupakan suatu cara untuk mengolah data hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Analisis data ini dilakukan untuk menguji hipotesis dari peneliti dan dari hasil analisis dapat ditarik kesimpulan. Analisis dalam penelitian ini terbagi menjadi dua tahap yakni tahap pertama analisis data awal menggunakan uji normalitas yang terdiri dari normalitas awal dan normalitas akhir guna memadamkan sampel. Kemudian tahap yang kedua yaitu tahap analisis data untuk menguji hipotesis dari penelitian. adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: 1) Analisis data awal berupa uji normalitas awal (pre-test), uji normalitas akhir (posttest), 2) Analisis data akhir berupa uji t dan ketuntasan belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Nurul Iman Semarang, Kecamatan Genuk, Kota Semarang. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (X) metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) dan variabel terikat (Y) hasil belajar siswa di sekolah dasar. Peneliti ini diawali dengan studi pendahuluan di sekolah untuk menemukan permasalahan yang ada, menentukan populasi, sampel dan teknik sampling. Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas, peneliti tertarik menggunakan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) terhadap hasil belajar IPA kelas V SDIT Nurul Iman. Kemudian peneliti membuat instrumen soal dari mata pelajaran IPA dengan Kompetensi Dasar menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs (non designs)* dengan bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Berdasarkan dengan desain penelitian tersebut, terdapat satu kelas yang akan diberikan soal pada awal pembelajaran berupa soal *pretest*. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran dengan pemberian perlakuan dilaksanakan. Setelah mengerjakan soal *pretest* kemudian siswa akan diberi perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem). Selanjutnya, pada akhir pembelajaran siswa akan diberikan soal *posttest*. Dengan pemberian *pretest* dan *posttest* akan diketahui apakah metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) terhadap hasil belajar IPA kelas V SDIT Nurul Iman.

**Tabel 4.1** Nilai *Pretest* dan *Posttest*.

Jenis Tes	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
<i>Pretest</i>	33	85	30	60
<i>Posttest</i>		100	50	80

Selisih nilai *pretest* tertinggi dan terendah berbeda jauh. Nilai tertinggi yaitu 85, sedangkan nilai terendahnya 30. Nilai rata-rata kelas 60 dan hanya terdapat 8 siswa yang tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai pada *pretest* lebih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 70. Perbandingan antara nilai *pretest* yang dilakukan sebelum pembelajaran dengan nilai *posttest* yang diperoleh pada akhir pembelajaran dan setelah diberikan perlakuan dengan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) mengalami kenaikan. Seperti yang terlihat

pada tabel 4.1 nilai *posttest* tertinggi yaitu 100 dan terendah 50, dengan nilai rata-rata 80, dan hanya terdapat 4 orang siswa saja yang tidak mencapai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari nilai *pretest* yang sebelum diberi perlakuan dengan nilai *posttest* yang sudah diberi perlakuan dengan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem).

**Tabel 4.2** Data Uji Normalitas Awal (*Pretest*)

Nilai <i>Pretest</i>	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
	0,1387	0,154	Berdistribusi Normal

Dari tabel 4.2 hasil uji normalitas awal, dapat diketahui bahwa  $L_0$  0,1387 taraf nyata 0,05 dengan  $L_{tabel}$  0,154. Kriteria  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,1387 < 0,154$ . Maka,  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari distribusi normal.

**Tabel 4.3** Data Uji Normalitas Awal (*Pretest*)

Nilai <i>Pretest</i>	$L_0$	$L_{tabel}$	Keterangan
	0,1387	0,154	Berdistribusi Normal

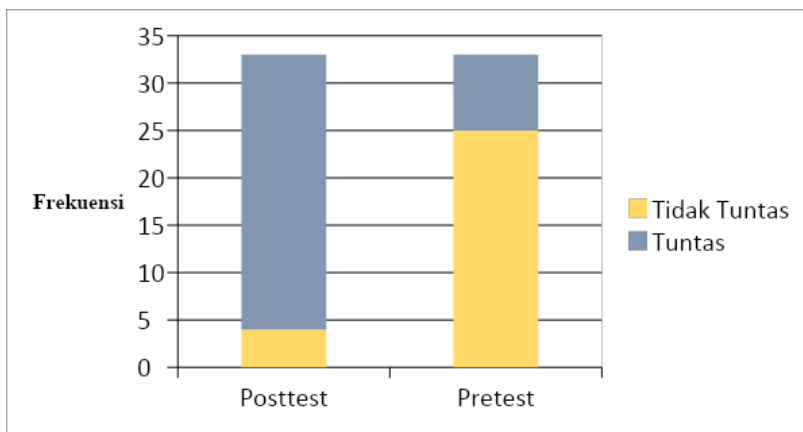
Dari tabel 4.3 hasil uji normalitas awal, dapat diketahui bahwa  $L_0$  0,1387 taraf nyata 0,05 dengan  $L_{tabel}$  0,154. Kriteria  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,1387 < 0,154$ . Maka,  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari distribusi normal.

**Tabel 4.4** Perhitungan Uji-t

Responden	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
33	2,75501956	1,997	$H_0$ ditolak

Setelah dilakukan analisis data nilai hasil belajar diperoleh rata-rata untuk *pretest* sebesar 60 dan *posttest* sebesar 80 dengan  $N = 33$  jadi  $db = N - 1 = 33 - 1 = 32$  yang diperoleh  $t_{hitung} = 2,75501956$  dengan taraf signifikan 5% didapat nilai  $t_{tabel} = 1,997$ , maka  $H_a$  diterima. Sehingga terdapat keefektifan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

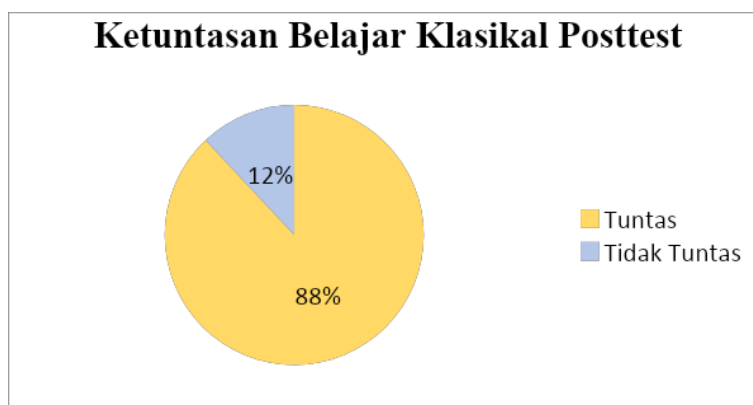
**Gambar 4.1** Grafik Ketuntasan Belajar Siswa Hasil *Pretest* dan Hasil *Posttest*



Dari gambar 4.1, dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar pada hasil *posttest* terdapat 29 siswa tuntas belajar dan 4 siswa yang tidak tuntas belajar. Sedangkan ketuntasan belajar pada hasil *pretest* terdapat

8 siswa tuntas belajar dan 25 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan demikian, ketuntasan belajar siswa lebih banyak pada hasil *posttest* dari pada hasil *pretest*.

**Gambar 4.2** Ketuntasan belajar klasikal hasil *posttest*



Dari gambar 4.2, dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar klasikal *posttest* mencapai 88% siswa tuntas dan 12% siswa tidak tuntas. Dengan demikian, hasil *posttest* dapat dikatakan tuntas secara klasikal karena > 85% siswa tuntas belajar.

### Pembahasan

Penelitian ini menggunakan *Pre-Eksperimental One Group Pretest-Posttest Design* yaitu hanya menggunakan satu kelas yang digunakan sebagai subyek penelitian. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari data awal dan data akhir. Analisis data awal dapat dilihat dari *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) yang sudah di uji normalitasnya dengan uji *liliefors*. Pada tahap awal ini sebelum melakukan kegiatan pembelajaran siswa diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum nantinya diberikan perlakuan dengan menggunakan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem). Setelah diberikan *pretest* selanjutnya adalah diuji dengan uji normalitas awal. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan perhitungan *pretest* diperoleh bahwa kelas V SDIT Nurul Iman berdistribusi normal karena  $L_0 < L_{tabel}$ , nilai  $L_{tabel} = 0,154$  dengan taraf signifikan 5%. Nilai  $L_0$  yang diperoleh adalah 0,1387, dengan diketahui nilai rata-ratanya sebesar 60, dari 33 siswa 8 siswa yang tuntas jika dibuat persentase hasilnya 24%, sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 25 siswa jika dibuat persentase 76% tidak tuntas. Setelah dilakukan *pretest* siswa diberi perlakuan dengan menggunakan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem). Pada tahap akhir dilakukan kembali uji normalitas dengan menggunakan *posttest*. Berdasarkan perhitungan *posttest* diperoleh  $L_{tabel} = 0,154$  dengan taraf signifikan 5%. Nilai  $L_0$  yang diperoleh adalah 0,1415. Karena  $L_0 < L_{tabel}$  maka disimpulkan sampel berdistribusi normal.

Dengan diketahui nilai rata-ratanya sebesar 80, dari 33 siswa 29 siswa yang tuntas jika dibuat persentase hasilnya 88%, sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 4 siswa jika dibuat persentase 12% tidak tuntas. Ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nurul Iman yang mencapai persentase lebih dari 70% melebihi nilai KKM yaitu  $\geq 70$ . Hal tersebut membuktikan bahwa penguasaan materi ekosistem pada saat *posttest* setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan atau terjadi perubahan setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan uji t satu pihak yaitu dengan membandingkan hasil belajar *pretest* dan *posttest*, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,755. Kemudian dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  1,997. Kriteria pengujian hipotesis

adalah  $H_0$  diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* dan hasil belajar *posttest*. Djamarah (2013: 85) berpendapat bahwa tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar, baik secara individu maupun secara kelompok. Berdasarkan pendapat yang telah diungkapkan maka tujuan pemberian tugas dan resitasi yang diberikan guru kepada siswa adalah agar siswa dapat bertanggung jawab bagi diri sendiri maupun kelompok, siswa dapat menjalin kerja sama yang erat dan kompak, menumbuhkan motivasi siswa untuk menjadi yang terbaik.

Pada analisis data uji ketuntasan belajar individu dan uji ketuntasan klasikal dari hasil *pretest* dan *posttest*, diperoleh hasil yaitu ketuntasan belajar klasikal *pretest* 24% dan ketuntasan belajar klasikal *posttest* 88%. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa saat siswa tidak mendapatkan perlakuan memperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 24%, sehingga dapat disimpulkan tidak tuntas. Kemudian ketika diberi perlakuan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) memperoleh ketuntasan belajar klasikal 88%. Media pembelajaran monopoli ekosistem dipilih karena melibatkan siswa secara aktif, guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Media monopoli ekosistem adalah alat yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Media gambar khususnya dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang mereka terima. Menurut Arsyad (2014: 19) mengemukakan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil proses belajar.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis dan analisis hasil penelitian diperoleh bahwa metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDIT Nurul Iman. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis data awal yaitu *pretest* memiliki nilai sebagian besar kurang dari KKM yang ditunjukkan perolehan pada rata-rata hasil belajar yaitu 60. Pada analisis data akhir yang dilakukan dapat diketahui bahwa kelas diberi perlakuan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) mendapat rata-rata hasil belajar *posttest* melebihi rata-rata *pretest* yaitu 80. metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) memiliki rata-rata hasil belajar lebih tinggi yaitu 80 dibandingkan dengan metode konvensional yaitu 60. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Islam Terpadu Nurul Iman, maka saran dari penelitian ini yaitu Metode Resitasi diharapkan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang bisa diterapkan di kelas sesuai dengan materi pembelajaran maupun karakter siswa, media pembelajaran Moeko (Monopoli Ekosistem) yang dipilih dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Penggunaan metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik tertarik dan terlihat lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode resitasi dengan media pembelajaran moeko (monopoli ekosistem) sebaiknya digunakan sebagai model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan pada materi maupun muatan pembelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- A Y Soegeng Ysh. 2016. *Landasan Kependidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Ahmad Susanto. 2016. *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Istiqomah, Wahyu. 2015. *Peningkatan Prestasi Belajar (Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Cara Manusia dalam Memelihara dan Melestarikan Alam Melalui Metode Resitasi pada Siswa Kelas III MI Salafiyah Kendal Kecamatan Ampel Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015)*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Rayandra Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Sukmadinata. 2010. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyono dan Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <http://www.uusisdiknas.com/>.