

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI MATEMATIKA (MONOTIKA) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

**Ryan Angga Pratama<sup>1</sup>, Rudy Ananta<sup>2</sup>, Suci Yuniarti<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Balikpapan

\* Corresponding Author. Email: [ryan.angga@uniba-bpn.ac.id](mailto:ryan.angga@uniba-bpn.ac.id)

Received: 15 Januari 2019; Revised: 15 Maret 2019 ; Accepted: 31 Maret 2019

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Monopoli Matematika (MONOTIKA) terhadap hasil belajar matematika materi Prisma dan Limas pada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Balikpapan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen.. Desain dalam penelitian ini adalah Posttest-Only Control Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Balikpapan tahun ajaran 2017/2018. Teknik penarikan sampel menggunakan Cluster Random Sampling. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas yaitu kelas VIII-F sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 37 siswa dan VIII-I sebagai kelas kontrol dengan jumlah 37 siswa. Dalam pelaksanaannya, kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran MONOTIKA, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran langsung. Uji hipotesis menggunakan uji independent sample t-test yang menunjukkan bahwa nilai  $sig. < \alpha$  ( $0,006 < 0,05$ ) atau  $t_{hit} = 2,830 > t_{(\alpha,72)} = 1,993$ , yang berarti  $H_0$  ditolak. Hal ini dapat disimpulkan hasil belajar matematika siswa yang memperoleh pembelajaran dengan media MONOTIKA lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran langsung pada kelas VIII SMP Negeri 7 Balikpapan tahun ajaran 2017/2018.*

**Kata Kunci :** Monopoli Matematika (MONOTIKA), Hasil Belajar

**How to Cite:** Pratama, R., A., Ananta, R., Yuniarti, S. (2019). Pengaruh Pembelajaran Monopoli Matematika (Monotika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 14-28. doi: <http://dx.doi.org/10.31100/histogram.v3i1.284>

**Permalink/DOI:**

<http://dx.doi.org/10.31100/histogram.v3i1.291>

### **I. PENDAHULUAN**

Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga keterkaitan antara konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Matematika sering dipandang siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menarik. Hal ini disebabkan pembelajaran matematika sering difokuskan pada pemberian sejumlah konsep, rumus, dan prosedur yang harus diingat. Selain itu, pembelajaran dilakukan dengan pola-pola yang monoton (Ananta, Pratama, & Yuniarti, 2018). Padahal, mempelajari matematika dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan bekerja sama (Puspitasari & Hardini, 2012).

Namun, pada kenyataannya, sebagian besar dari siswa masih saja menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang tidak menyenangkan, serta materinya yang

This is open access article under the CC-BY-SA-license.



terkesan sulit dan abstrak untuk dipahami. Hal inilah yang berpotensi menjadi penyebab utama kesulitan belajar mereka. Selain itu, siswa juga kesulitan menghafal rumus yang banyak, misalnya saja hafalan mengenai volume dan luas permukaan dari bangun ruang, seperti Kubus, Balok, Prisma, ataupun Limas. Hal ini didasarkan pada hasil wawancara di SMP Negeri 7 Balikpapan. Padahal, materi Bangun Ruang sebenarnya telah dipelajari di bangku Sekolah Dasar (SD), namun di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) diulang lagi dan terdapat beberapa bahasan yang lebih kompleks. Begitu pentingnya materi ini, sehingga pemahaman terhadap materi ini sangatlah mutlak diperlukan sejak dikenalkan dan diajarkan, terlebih materi ini juga terdapat pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) siswa.

Lebih lanjut, berdasarkan hasil observasi, dalam pelaksanaan pembelajaran matematika pun, diketahui bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran langsung, yakni dengan berceramah. Selain itu, menurut siswa, penyajian materi pelajaran masih kurang menarik, sehingga berdampak pada kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran dan tentu hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini tampak jelas pada capaian rata-rata hasil belajar siswa sebesar 63,83 yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yakni 75. Keadaan seperti ini perlu diperhatikan terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran dan pendekatan yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Proses belajar mengajar di kelas tidak terlepas dari banyaknya komponen yang saling mempengaruhi. Namun, terdapat dua unsur yang penting dalam suatu proses belajar mengajar yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Keterpaduan komponen-komponen tersebut akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yang dinyatakan dalam nilai prestasi belajar siswa. Dari pernyataan tersebut maka di dalam aktivitas pembelajaran diperlukan suatu alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran (Arifin, Akhdinirwanto, & Fatmaryanti, 2014). Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yakni penyampaian pesan dari pengantarkepenerima (Sanjaya, 2012; Daryanto, 2010; Munadi, 2013). Oleh karenanya, untuk memudahkan penyampaian dan penafsiran terhadap materi yang diberikan oleh guru kepada siswa, diperlukanlah suatu media pembelajaran. Utami, Cahyono, & Wicaksana (2015) berpendapat bahwa media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan efektivitas komunikasi. Lebih khusus, Ulfaeni, Wakhyudin, & Saputra (2017) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada pembelajar (siswa). Sehingga media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari guru kepada siswa agar mempermudah penyerapan materi pembelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Media bukan hanya sekedar informasi beserta alatnya, akan tetapi juga proses mempelajarinya (Sanjaya, 2012). Lebih lanjut, menurut Arsyad (2011), media pembelajaran dapat menimbulkan stimulus/rangsangan siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. Minat dan motivasi belajar siswa dapat dimunculkan dengan bantuan permainan, dimana akan berdampak pula pada hasil belajar siswa.

Proses belajarmengajar membutuhkan kehadiran media yang mempunyai arti yang cukup penting. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu (Djamarah & Zain, 2010). Media sebagai alatbantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Guru sadar bahwa tanpa media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks. Penggunaan media sebagai alat bantu tidak dapat sembarangan menurut hati guru, tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuan pembelajaran (Utami, Cahyono, & Wicaksana, 2015).

Rahyubi (Ananda, Sari, & Rusman, 2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi yaitu: (1) Fungsi edukatif; dapat memberi pengaruh, baik yang mengandung nilai-nilai pendidikan, memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga aktivitas pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien; (2) Fungsi sosial; hubungan antara pribadi anak dapat terjalin secara baik dan sehat; (3) Fungsi ekonomis; efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan satu macam alat media, pendidikan sudah dapat dinikmati oleh sejumlah pesertadidik dan dapat dipergunakan sepanjang waktu; serta (4) Fungsi seni; dengan adanya media pembelajaran, para siswa dapat diperkenalkan beragam hasil kreasi dan budaya manusia yang kreatif dan estetis. Berdasarkan fungsi dari media pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam memahami materi. Selama ini media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru hanya berupa Buku Paket.

Pembelajaran pun hanya terpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga mengakibatkan siswa menjadi pasif, merasa jenuh dan bosan (Ananda, Sari, & Rusman, 2017).

Salah satu media pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru adalah Monopoli, karena menurutnya monopoli hanyalah suatu permainan yang tidak dapat dikaitkan dengan pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika. Menurut Arifin, Akhdinirwanto, & Fatmaryanti (2014), monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Sebelum monopoli, sudah ada permainan-permainan yang serupa di antaranya adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie yang bertujuan untuk mempermudah orang agar mengerti bagaimana caranya tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini di tahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York (Arifin, Akhdinirwanto, & Fatmaryanti, 2014).

Adapun dalam pembelajaran, media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai (Ananda, Sari, & Rusman, 2017). Lebih lanjut, media permainan monopoli merupakan salah satu media yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi menyenangkan. Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena kebanyakan siswa sudah mengetahui permainan tersebut. Sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memperoleh banyak pengetahuan dari materi yang dipelajari. Tujuan utama dari permainan monopoli pembelajaran ini sebenarnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya yaitu menguasai, maksud dari menguasai adalah menguasai ilmu pengetahuan yang terdapat pada permainan monopoli tersebut (Ulfaeni, Wakhyudin, & Saputra, 2017).

Penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran tentu memiliki beberapa pertimbangan, salah satunya dari temuan atau hasil rekomendasi dan penelitian terdahulu. Hasil penelitian sebelumnya telah menunjukkan hal-hal yang positif terkait penggunaan media pembelajaran monopoli. Misalnya saja, media monopoli dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa (Davidi, 2018; Arifin, Akhdinirwanto, & Fatmaryanti, 2014), meningkatkan hasil belajar (Herawati, 2016; Ayu, Khuzaemah, & Lesmanawati, 2015),

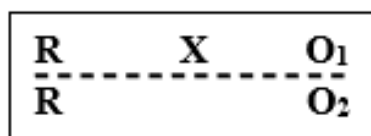
serta meningkatkan aktivitas dan ketuntasan belajar (Ananda, Sari, & Rusman, 2017). Sehingga, bukanlah tidak mungkin jika permainan monopoli dapat diterapkan dalam pembelajaran, khususnya matematika. Namun, monopoli dapat menjadi media pembelajaran matematika jika dilakukan dengan perubahan-perubahan tertentu.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti melakukan perubahan yang pertama yakni pada gambar yang digunakan. Gambar dalam monopoli matematika yang digunakan yaitu gambar Prisma dan Limas. Selain itu, perubahan juga dilakukan dalam kartu Dana Umum dan kartu Kesempatan, dimana kartu-kartu tersebut akan dimodifikasi menjadi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi Prisma dan Limas. Dengan hal tersebut, diharapkan monopoli dapat menjadi sebuah proses aktif dengan berbagai teknik dan berbagai macam alat, serta melibatkan hampir semua alat indera yang dapat membantu siswa memahami materi yang sedang diajarkan sesuai dengan karakteristik dalam belajar matematika. Lebih jauh lagi, pembelajaran dengan media monopoli memberikan kesan yang menyenangkan kepada peserta didik. Media monopoli matematika ini dinamai MONOTIKA, yang merupakan akronim dari Monopoli Matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “apakah media pembelajaran Monopoli Matematika (MONOTIKA) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 7 Balikpapan pada materi Bangun Ruang?”

## **II. METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Adapun jenisnya, penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksperimen karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sehubungan dengan permasalahan yang diteliti dan tujuan yang telah ditetapkan, maka bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi experiment. Adapun desain yang digunakan dalam eksperimen ini adalah *Posttest-Only Control Design* sebagaimana digambarkan di bawah ini.



**Gambar 1.** *Post-test only control design* (Sugiyono, 2016)

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Balikpapan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Balikpapan dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 1.** Populasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Balikpapan

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
VIII-A	37
VIII-B	36
VIII-C	35
VIII-D	36
VIII-E	36
VIII-F	37
VIII-G	36
VIII-H	37
VIII-I	37
VIII-J	35
<b>Jumlah</b>	<b>362</b>

(Sumber: Data Primer, Tahun: 2018)

Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu cluster random sampling, dilakukan dengan cara mengambil wakil dari setiap kategori yang ada secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2016). Sehingga, didapatkan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII-F dan kelas VIII-I, dimana kelas VIII-F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-I sebagai kelas kontrol.

Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, dan tes. Adapun tes yang diberikan sebanyak 20 soal berbentuk pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, serta daya pembedanya (terlampir).

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji-t untuk menjawab hipotesis penelitian, namun sebelumnya dilakukan uji prasyarat diantaranya: (a) Uji Normalitas dengan Liliefors, dan (b) Uji Homogenitas dengan Levene. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$  (Hasil belajar matematika siswa yang memperoleh pembelajaran langsung berbantuan media MONOTIKA tidak lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran langsung pada kelas VIII SMP Negeri 7 Balikpapan Tahun Ajaran 2017/2018)

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$  (Hasil belajar matematika siswa yang memperoleh pembelajaran langsung berbantuan media MONOTIKA lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran langsung pada kelas VIII SMP Negeri 7 Balikpapan Tahun Ajaran 2017/2018)

2. Taraf signifikansi :  $\alpha = 5\% = 0,05$

3. Keputusan Uji

$H_0$  ditolak jika  $\text{sig.} < \alpha$  atau  $t_{\text{hit}} > t_{(\alpha,72)}$

$H_0$  diterima jika  $\text{sig.} \geq \alpha$  atau  $t_{\text{hit}} \leq t_{(\alpha,72)}$

(Budiyono, 2016)

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Balikpapan. Dalam penelitian ini digunakan dua kelas yaitu kelas VIII-F sebagai kelas yang mendapatkan pembelajaran langsung berbantuan media MONOTIKA (kelas eksperimen) dan kelas VIII-I sebagai pembanding dengan model pembelajaran langsung (kelas kontrol). Untuk mengetahui hasil belajar kedua kelompok, setelah diberikan perlakuan yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian diberikan *posttest* yang terdiri dari 20 butir soal dalam bentuk pilihan ganda. Berdasarkan *posttest* yang diberikan, diperoleh hasil pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Hasil *posttest* Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Kriteria	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	37	37
Nilai Tertinggi	90	90
Nilai Terendah	55	45
Rata-Rata	73,2	63,5
Variansi	94,74	178,97
Simpangan Baku	9,73	13,37

(Sumber: Data Primer, Tahun: 2018)

1. Uji hipotesis
  - a. Uji normalitas

Untuk menguji normalitas data hasil belajar digunakan Uji Liliefors. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

**Tabel 3.** Hasil Uji Liliefors

Kelas		Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Eksperimen	0,144	37	0,051
	Kontrol	0,136	37	0,080

(Sumber: Data Primer, Tahun: 2018)

Berdasarkan tabel tersebut, uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh keputusan uji  $H_0$  diterima yang berarti bahwa kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

- b. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas tes digunakan Uji Levene. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi skor yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau tidak.

**Tabel 4.** Hasil Uji Levene

		Levene Statistic	df <sub>1</sub>	df <sub>2</sub>	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3,880	1	72	0,053
	Based on Median	3,025	1	72	0,086
	Based on Median and with adjusted df	3,025	1	71,817	0,086
	Based on trimmed mean	3,943	1	72	0,051

(Sumber: Data Primer, Tahun: 2018)

Berdasarkan tabel 4, uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh keputusan uji  $H_0$  diterima yang berarti bahwa kelas eksperimen maupun kelas kontrol merupakan sampel yang memiliki variansi yang sama.



c. Uji t

Uji hipotesis dilakukan terhadap hasil belajar dari kedua kelas yang model pembelajaran langsung berbantuan media Monotika dan siswa yang hanya memperoleh pembelajaran langsung.

**Tabel 5.** Hasil Uji t

		Levene's Tes for equality of variances		t-test for equality of means		
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3,880	0,053	2,830	72	0,006
	Equal variances not assumed			2,830	67,525	0,006

(Sumber: Data Primer, Tahun: 2018)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi  $\text{Sig.} < \alpha$  ( $0,006 < 0,05$ ) atau  $t_{\text{hit}} = 2,830 > t_{(\alpha,72)} = 1,993$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak.

2. Hasil observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung, observasi dilakukan terhadap peneliti oleh seorang observer, yaitu guru matematika kelas VIII SMP Negeri 7 Balikpapan. Secara umum, pelaksanaan pembelajaran matematika berbantuan media pembelajaran MONOTIKA berjalan dengan baik. Pada pertemuan pertama, siswa terlihat antusias ketika peneliti akan menerapkan MONOTIKA, namun sebagian besar siswa dari tiap kelompok masih kurang percaya diri, kurang aktif, atau malu bertanya ketika mengalami kesulitan dalam mengerjakan kartu soal. Namun, pada pertemuan kedua beberapa siswa sudah mulai aktif dalam bertanya.

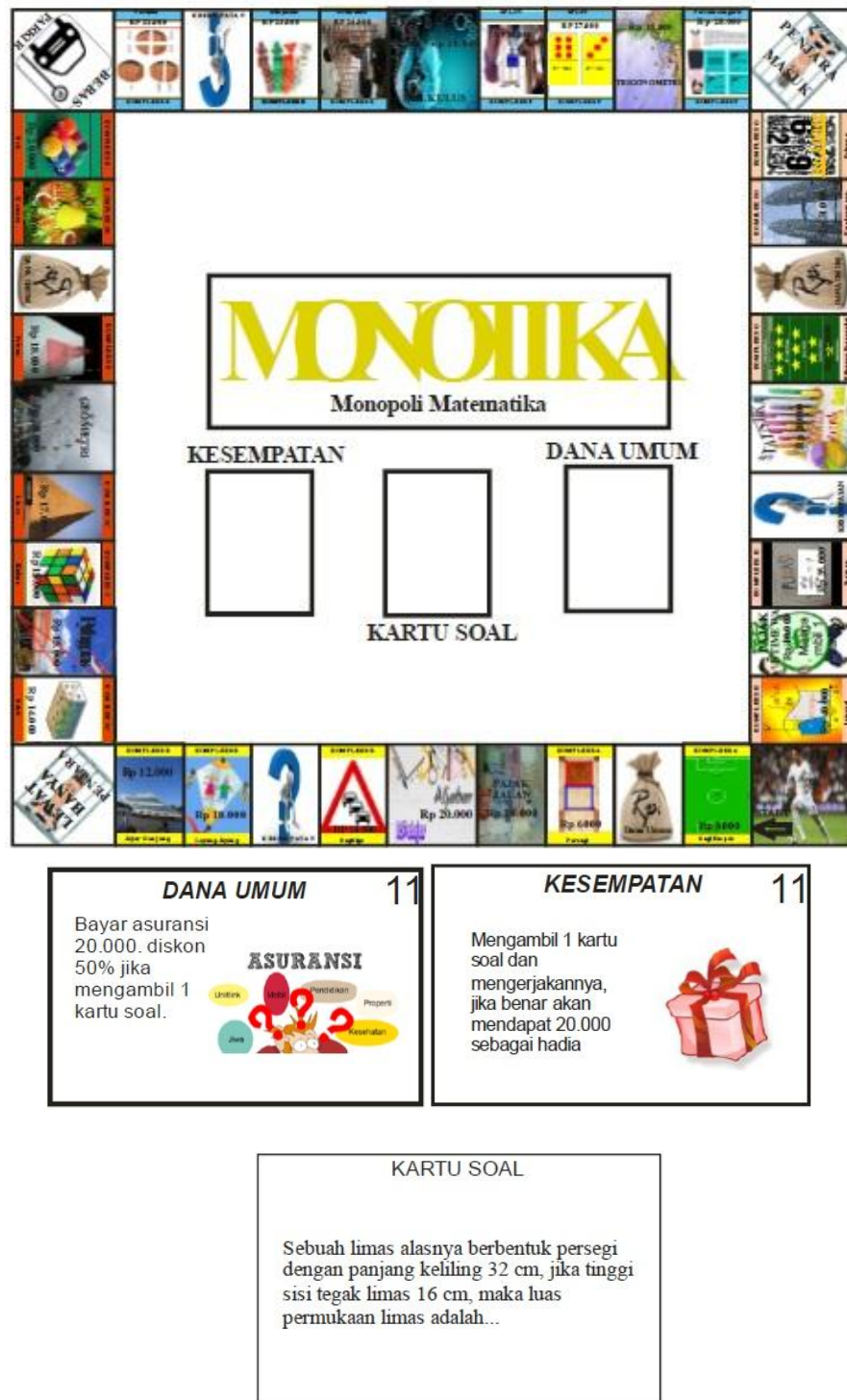


**Gambar 2.** Kelompok Siswa Belajar menggunakan MONOTIKA

Selanjutnya, pada pertemuan ketiga sebagian siswa terlihat lebih percaya diri untuk mengerjakan kartu soal. Peneliti dan guru pun juga memberikan penghargaan berupa hadiah bagi kelompok yang memperoleh poin tertinggi. Selanjutnya pada pertemuan keempat terlihat sebagian besar siswa dari tiap-tiap kelompok sudah lebih aktif lagi dalam mengerjakan kartu soal dan aktif dalam bertanya. Hal ini dikarenakan siswa dari tiap-tiap kelompok termotivasi untuk mendapatkan poin tertinggi dan juga hadiah.

## **B. Pembahasan**

Data yang digunakan pada analisis statistik ini adalah data yang diperoleh dari kelas eksperimen sesudah perlakuan dan kelas kontrol. Data sesudah perlakuan digunakan untuk melakukan pengujian normalitas, homogenitas, dan hipotesis penelitian. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $\text{Sig.} < \alpha$  ( $0,006 < 0,05$ ) atau  $t_{\text{hit}} = 2,830 > t_{(\alpha,72)} = 1,993$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh perlakuan berbeda yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kreativitas guru dalam memanfaatkan media sebagai perantara dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini karena MONOTIKA memfasilitasi siswa dalam berpikir dan siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan teman sekelompok. Dari interaksi tersebut membantu siswa dalam merealisasikan tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar yang optimal.



**Gambar 3.** Monopoli Matematika (MONOTIKA) yang digunakan beserta sampel Kartu Dana Umum, Kesempatan, dan Kartu Soal

Tujuan dari penerapan MONOTIKA adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sesuai yang diharapkan. Salah satu dampak positif dari penggunaan MONOTIKA sebagai media pembelajaran di kelas yakni dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Bukti meningkatnya hasil belajar siswa ditunjukkan berdasarkan nilai *posttest* di kelas eksperimen yang cenderung meningkat lebih tinggi daripada di kelas kontrol. Hal ini sesuai dan mendukung hasil penelitian dari Dina (2015) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan media monopoli. Selanjutnya, Vikagustika, Sudarmin, & Pamelasari (2014) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini juga sejalan dengan yang dilakukan oleh Rahaju & Rudi (2017) serta Purwanto & Annisa (2016) yang menyimpulkan bahwa media monopoli terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lebih lanjut, pembelajaran dengan permainan monopoli juga dapat mengembangkan karakter siswa, seperti kerja sama dan jujur.

Dalam pelaksanaannya pula, siswa terlihat antusias saat proses pembelajaran menggunakan MONOTIKA. Hal ini dikarenakan adanya kompetisi untuk memperoleh poin tertinggi dan juga hadiah. Selain itu, di dalam penerapan pembelajaran menggunakan MONOTIKA terdapat Kartu Soal yang berisi soal-soal tantangan berisi materi Prisma dan Limas. Sebagaimana teori belajar dari Thorndike (Rusuli, 2014) yang menyatakan bahwa belajar akan berhasil jika siswa memiliki kesiapan dalam belajar, memperbanyak latihan, dan adanya hadiah. Hal tersebut sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar guru di sekolah, sehingga pembelajaran di kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Pada kelas kontrol terlihat hanya sebagian siswa yang antusias untuk mengikuti pelajaran. Hal ini dimungkinkan karena siswa tersebut merasa kurang tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung, sehingga siswa cenderung pasif.



**Gambar 4.** Pembelajaran Langsung (satu arah)

Selanjutnya, setelah menganalisis hasil belajar dari kedua kelas tersebut, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar materi Prisma dan Limas antara kelas yang menggunakan media pembelajaran MONOTIKA dengan kelas yang tidak menggunakan media. Oleh karena itu, hasil belajar materi Prisma dan Limas dengan model pembelajaran langsung berbantuan MONOTIKA lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran langsung tanpa menggunakan variasi media.

#### **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang memperoleh pembelajaran langsung berbantuan media MONOTIKA lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran langsung pada kelas VIII SMP Negeri 7 Balikpapan Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini terlihat dari nilai  $\text{Sig.} < \alpha$  ( $0,006 < 0,05$ ) atau  $t_{\text{hit}} = 2,830 > t_{(\alpha,72)} = 1,993$  yang berarti bahwa  $H_0$  ditolak. Selain itu, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen juga lebih baik dari pada kelas kontrol.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ananda, R., Sari, S. A., & Rusman. (2017). Pengembangan Media Chemopoly Game Struktur Atom untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)* , 2 (1), 73-82.
- Ananta, R., Pratama, R. A., & Yuniarti, S. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Monopoli Matematika (MONOTIKA) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Balikpapan Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Balikpapan: Universitas Balikpapan.
- Arifin, E. G., Akhdinirwanto, W., & Fatmaryanti, S. D. (2014). Penggunaan Permainan Monopoli Fisika Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Radiasi* , 4 (1), 81-85.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ayu, S., Khuzaemah, E., & Lesmanawati, I. R. (2015). Penerapan Media Monopoly Games Smart (MGS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas VII MTs Al-Wahdah. *SCIENTIAE EDUCATIA: Jurnal Pendidikan Sains* , 4 (2).
- Budiyono. (2016). *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davidi, E. I. (2018). Permainan Monopoli Berbasis Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio* , 10 (1), 59-69.
- Dina. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dengan Menggunakan Media Politik (Monopoli Matematika) Pada Matematika Materi Pengukuran Berat Di MIN Manisrejo Kota Madiun Tahun Pelajaran 2013/ 2014. *Jurnal Review Pendidikan Islam* , 1 (2), 195-204.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herawati. (2016). Penerapan Permainan Monopoli Bintang Cerdas Dalam Materi Ajar Sistem Pemerintahan Indonesia. *Dinamika: Jurnal Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar & Menengah* , 6 (5), 1-7.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Purwanto, & Annisa, J. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa pada Materi Fluida Statis. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan* , 2 (2), 34-39.
- Puspitasari, & Hardini. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, Implementasi)*. Yogyakarta: Familia.
- Rahaju, & Rudi, S. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Monopoli Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* , 130-139.

**Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika, 3 (1), 2019 - 28**  
**Ryan Angga Pratama, Rudy Ananta, Suci Yuniarti**

- Rusuli, I. (2014). Refleksi Teori Belajar Behavioristik dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pencerahan* , 38-54.
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Saputra, H. J. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA. *Profesi Pendidikan Dasar* , 4 (2), 136-144.
- Utami, R. D., Cahyono, B. E., & Wicaksana, M. F. (2015). Penggunaan Media Monopoli Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Membaca Komprehensif Pada Siswa SMP Negeri 1 Nguntoronadi Kabupaten Magetan. *Widyabastra* , 3 (1), 33-41.
- Vikagustika, D., Sudarmin, & Pamelasari, S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal* , 3 (2), 468-4752014.