

## Implementasi Model *Edutainment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Berbantuan Media Monopoli Kelas V Di SD Negeri 101821 Pancur Batu

Anjelina Permata Sari Sitohang<sup>1</sup>, Refflina Sinaga<sup>2</sup>, Darinda Sofia Tanjung<sup>3</sup>, Ester Julinda Simarmata<sup>3</sup>, Juliana Panjaitan<sup>4</sup>

<sup>1234</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Khatolik Santo Thomas, Indonesia

[anjelinasitohang1@gmail.com](mailto:anjelinasitohang1@gmail.com)<sup>1</sup>, [sinagarefflina05@gmail.com](mailto:sinagarefflina05@gmail.com)<sup>2</sup>, [darinda\\_tanjung@ust.ac.id](mailto:darinda_tanjung@ust.ac.id)<sup>3</sup>, [ejulinda@ymail.com](mailto:ejulinda@ymail.com)<sup>4</sup>, [anna.jait@gmail.com](mailto:anna.jait@gmail.com)<sup>5</sup>

### Abstract

*This study aims to improve the mathematical abilities of fifth grade students at SD Negeri 101821 Pancur Batu by implementing an edutainment model assisted by monopoly media. This research is a classroom action research. This research was conducted in 2 cycles. Subjects in this study amounted to 20 students. Data analysis in this study was collected through performance activities, observation sheets, tests and documentation. In pre-cycle activities the average student ability is 46.05%. After the action was taken in cycle I, the average capability was 57.95%. In cycle II, the average student's ability increased again to reach 75.9% from pre-cycle to cycle II on mathematical ability in fractional material for class V SD Negeri 101821 Pancur Batu and thus this research was said to be successful.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Matematika siswa kelas V SD Negeri 101821 Pancur Batu dengan implementasi model *edutainment* yang berbantuan media monopoli. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Subjek pada penelitian ini berjumlah 20 siswa. Analisis data pada penelitian ini dikumpulkan melalui kegiatan unjuk kerja, lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Pada kegiatan pra Siklus rata-rata kemampuan siswa sebesar 46,05 %. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata kemampuan menjadi 57,95%. Pada siklus II, rata-rata kemampuan siswa meningkat lagi mencapai 75,9% dari pra siklus sampai dengan siklus II terhadap kemampuan Matematika pada materi pecahan siswa kelas V SD Negeri 101821 Pancur Batu dan dengan demikian maka penelitian ini dikatakan berhasil.

### Article History:

Received: 2023-06-17

Reviewed: 2023-07-10

Published: 2023-03-31

### Keywords:

Learning Outcomes, *Edutainment*, Fractional Monopoly.

### Sejarah Artikel:

Diterima: 2023-06-17

Direview: 2023-07-10

Disetujui: 2023-03-31

### Kata Kunci:

Hasil Belajar, *Edutainment*, Monopoli Pecahan.

## PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu kebutuhan yang wajib dipadati dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa serta bernegara.

Maju mundurnya sesuatu bangsa banyak ditetapkan oleh mutu pembelajaran bangsa itu sendiri. Sebab itu peranan pendidikan sangatlah berarti, karena pendidikan ialah

lembaga yang berupaya membangun warga serta sifat bangsa secara berkesinambungan dalam rangka mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya. Tanjung Dkk (2022:177) menyatakan, “Pendidikan merupakan pondasi kehidupan yang harus dibangun dengan baik sejak usia dini. Secara umum, pendidikan adalah proses pembelajaran bagi individu atau siswa untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Proses belajar, mengajar, dan melatih merupakan Pendidikan”. Sedangkan Sinaga, Dkk (2022:162) mengemukakan, “Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk meningkatkan potensi dirinya.” Pendidikan memiliki peranan yang sangat besar sebagai pusat keunggulan untuk mempersiapkan karakter siswa dalam menghadapi tantangan global.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dan wajib diajarkan di jenjang Sekolah Dasar. Pada kenyataannya sebagian besar peserta didik terutama ditingkat sekolah dasar kurang menyenangi pelajaran Matematika tersebut. Alasan siswa sekolah dasar kurang menyenangi dan termotivasi untuk mengikutinya disebabkan mata pelajaran Matematika sulit untuk dipahami karena sebagian besar materinya bersifat abstrak, memerlukan penalaran yang sangat tinggi agar mengerti, sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran ini. Selain itu siswa merasa bahwa pelajaran Matematika yang diberikan guru selama ini kurang menarik, monoton dan tidak menggunakan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran.

Idealnya pembelajaran Matematika di SD diajarkan melalui: melihat, mendengar, membaca, mengikuti perintah, mengimitasi, mempraktekan, dan menyelesaikan latihan. Pengalaman akan benda-benda kongkrit yang

dimiliki anak sangat membantu dalam mendasari pemahaman konsep-konsep yang abstrak. Guru harus terampil membangun jembatan penghubung antara pengalaman kongkrit dengan konsep-konsep Matematika. Oleh karena itu peranan media pembelajaran, terutama alat peraga, memiliki peranan yang penting untuk kegiatan pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Selain itu dalam mengajarkan Matematika di sekolah dasar, mulailah dari apa yang diketahui anak, bukan dari apa yang diketahui guru, sajikan Matematika dalam suasana menyenangkan seperti menggunakan media permainan Monopoli, beri siswa kesempatan sebanyak-banyaknya untuk berbicara, bekerja, dan menulis mengenai Matematika, gunakan bahasa yang biasa (*familier* bagi anak).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada sekolah dasar negeri 101821 Pancur Batu dimana peneliti akan melakukan penelitian ini dari guru wali kelas, peneliti melihat pada saat guru menyampaikan materi tentang pecahan, aktifitas yang dilakukan oleh guru sangatlah kurang efektif di karenakan guru mengajar hamper semua bidang studi yang ada dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dia miliki sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran didalam kelas. Aktifitas yang dilakukan guru adalah guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, dilanjutkan tanya jawab dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang direspon diam oleh siswa, kemudian guru menugaskan siswa untuk mengerjakan latihan dan diakhiri dengan mengoreksi hasil pekerjaan siswa.

Proses pembelajaran yang demikian berdampak pada hasil belajar Matematika terutama pada materi pecahan yang sangat rendah. Siswa tidak memahami konsep tentang pecahan, sehingga dalam mengerjakan soal-soal yang berhubungan

dengan pecahan baik itu dalam hal mengurutkan, mencari pecahan yang senilai, terutama pengerjaan operasi hitung pecahan biasa dan desimal siswa mengalami kendala, Rendahnya kemampuan dan pemahaman

siswa terhadap materi pecahan yang terdapat di kelas V dapat dilihat dari persentase pencapaian kemampuan penguasaan materi yang dilakukan oleh guru seperti pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. penguasaan kemampuan materi kelas V:**

Nilai	Presentase	Keterangan
60	35%	Tidak Tuntas
	65%	Tuntas

Dari tabel di atas dapat diambil gambaran bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi pecahan sangat rendah yang terdapat di kelas V.

Berdasarkan hal yang telah dijelaskan diatas maka dibutuhkan sesuatu yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas lima dalam pembelajaran Matematika. Oleh karena itu penulis ingin mengadakan penelitian tentang implementasi model *edutainment* untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran pecahan.

## METODE PENELITIAN

### Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa-siswa kelas V SDN 101821 Pancur Batu tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 siswa, dengan rician 10 laki-laki dan 10 perempuan. Rata-rata usia siswa yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah antara 12-13 tahun. Penelitian ini direncanakan dilakukan pada bulan Maret-Mei 2023. Objek pada penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam mengerjakan materi pecahan dengan menggunakan permainan monopoli.

Desain Penelitian Penelitian yang penulis lakukan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang dijumpai langsung oleh penulis ketika

mengajarkan mata pelajaran Matematika di dalam kelas. Model Penelitian Tindakan Kelas yang dipakai adalah model Kemmis & Mc. Taggart.

Penelitian ini direncanakan dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dan dalam setiap siklusnya terdapat kegiatan : 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Pengamatan, 4. Refleksi.

### Perencanaan

Pada tahap penelitian menentukan langkah-langkah sebagai berikut :

- Mempersiapkan rencana pembelajaran.
- Mempersiapkan permainan yang akan dilakukan.
- Guru membuat format pengamatan

### Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan kegiatan penelitian dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

- Siswa dalam kelompok menerima permainan monopoli pecahan dan dengan bimbingan guru mulai memainkannya dengan teman satu kelompok.
- Siswa secara individu mengerjakan tes Pengamatan Pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh teman guru yang berperan sebagai obsever. Pada kegiatan pengamatan ini mengamati jalannya pelaksanaan proses pembelajaran dari awal hingga akhir dengan tujuan untuk

mengetahui kemungkinan-kemungkinan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

**Refleksi**

Kegiatan ini dilaksanakan pada akhir pertemuan, yang mengemukakan kembali secara rinci segala sesuatu yang terjadi dalam pembelajaran selama pertemuan pada setiap siklus. Tahap ini dilakukan untuk melihat perkembangan pelaksanaan dan membuat kesimpulan, mengetahui kekurangan ataupun kelebihan selama implementasi model *edutainment* pada materi pecahan. Tujuan refleksi ini adalah untuk mengevaluasi kegiatan, apakah perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya atau tidak. Jika telah memenuhi tujuan yang diinginkan maka tidak perlu dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya. Dengan kata lain, proses pembelajaran telah berhasil dilaksanakan dengan implementasi model *edutainment* jika hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

**Teknik Pengolah Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas siswa dan guru (dalam hal ini adalah peneliti) selama kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung. Tes dilakukan diakhir setiap siklus dengan tujuan ingin melihat kemampuan siswa dalam menjawab soal soal

yang berhubungan dengan pecahan seyelah mendapatkan tindakan. Sedangkan Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Rumus korelasi yang dapat digunakan adalah rumus korelasi *product moment* dari *person* dengan formula sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

- r<sub>xy</sub> = Koefisien Korelasi antara Variabel X dan Y
- N = Banyaknya Peserta Tes
- X = Nilai Hasil Uji Coba
- Y = Nilai Rata-Rata Siswa

**Indikator Keberhasilan Indikator**

Indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang di tetapkan, yaitu nilai 60.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

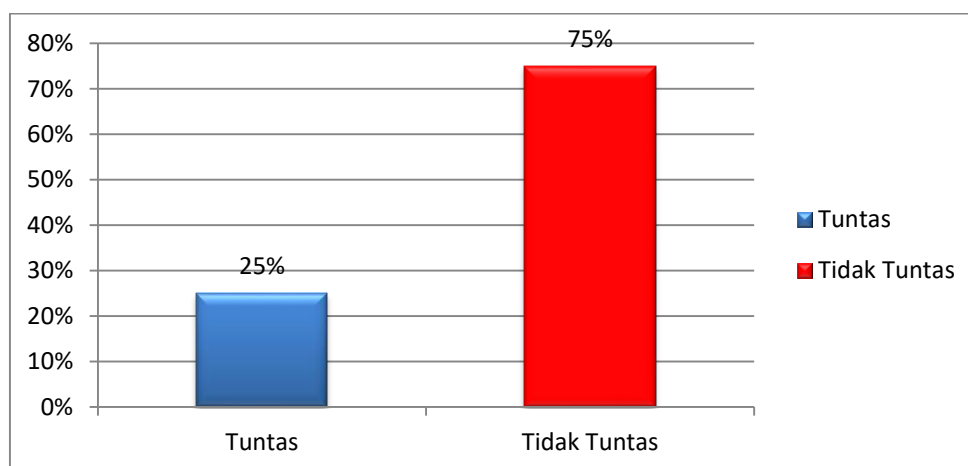
**Deskripsi Hasil Penelitian *PraTest***

Dari hasil observasi dan tes diakhir pelajaran yang dilakukan terhadap dua puluh (20) siswa kelas V SDN 101821 Pancur Batu tahun pelajaran 2022/2023, peneliti memperoleh informasi sebagai berikut :

**Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu pada *Pratest***

No	Nama Siswa	Jawaban		Nilai	Ketuntasan	
		Benar	Salah		Tuntas	Tidak Tuntas
1	Aura Sembiring Angelia A. Br	8	22	26		Tidak Tuntas
2	Ginting	27	3	90		Tuntas
3	Argia Firza	26	4	86		Tuntas
4	Catherine Siburian	23	7	76		Tuntas
5	Crisvito Ginting	9	21	30		Tidak Tuntas
6	Jeprita Tarigan	14	16	46		Tidak Tuntas

No	Nama Siswa	Jawaban		Nilai	Ketuntasan	
		Benar	Salah		Tuntas	Tidak Tuntas
7	Jesikha Kemit	23	7	76	Tuntas	
8	Heriani Olivia	22	8	73	Tuntas	
9	Elisa Elia Keke Br. Sihombing	13	17	43		Tidak Tuntas
10	Romy Rafael Ginting	11	19	36		Tidak Tuntas
11	Reza A. Perangin- angin	12	18	40		Tidak Tuntas
12	Titus Bona V. Simarmata	8	22	26		Tidak Tuntas
13	Yusuf Maulana	11	19	36		Tidak Tuntas
14	Lois Pranata Tarigan	11	19	36		Tidak Tuntas
15	Aurel Selvy Lona Br. Sembiring	10	20	33		Tidak Tuntas
16	Adinda Handayani	9	21	30		Tidak Tuntas
17	Hendri Simbolon	14	16	46		Tidak Tuntas
18	Rizky Aldo Sihombing	8	22	26		Tidak Tuntas
19	Angelica Verbina	12	18	40		Tidak Tuntas
20	Meizi Umeko	8	22	26		Tidak Tuntas
Jumlah		921				
Rata-Rata		46,05			5 Orang	15 Orang



**Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar pada Pratest**

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 20 siswa hanya 5 orang yang tuntas dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 15 orang siswa

yang mendapat nilai tidak tuntas dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 60. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih tergolong rendah.

**Siklus I (Pertama)**

Siklus pertama terdiri dari empat tahap yakni: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi seperti berikut ini:

**Perencanaan**

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
- b. Membuat lembar observasi.
- c. Mempersiapkan permainan monopoli pecahan dan menyiapkan segala media dan alat peraga yang dibutuhkan dalam mengajarkan matematika dengan menggunakan permainan monopoli pecahan.

**Pelaksanaan**

Pada tahap implementasi pelaksanaan tindakan ini guru melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat. Penggunaan permainan monopoli pecahan dilakukan dengan langkahlangkah sebagai berikut :

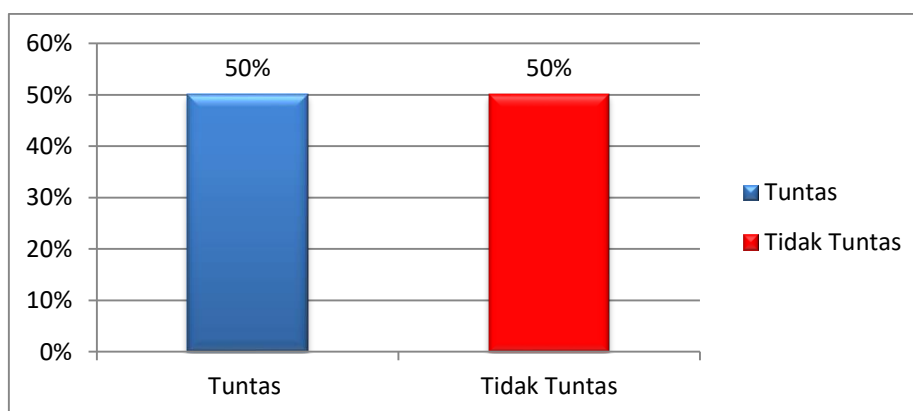
- a. Mengajarkan tentang materi pecahan melalui permainan menggunakan monopoli pecahan.
- b. Menjelaskan cara permainan monopoli pecahan kepada siswa dengan menggunakan monopoli pecahan menggunakan power point.

- c. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan monopoli pecahan dengan menggunakan papan monopoli yang sudah di siapkan dimana siswa secara bergiliran melempar dadu dan masing-masing siswa mengerjakan tugas disetiap bidak berhenti.
- d. Membagi siswa menjadi 4 kelompok.
- e. Peneliti menugaskan siswa dalam kelompok secara individu untuk bermain monopoli pecahan.
- f. Peneliti memantau aktivitas yang dilakukan siswa dalam setiap kelompok dan memberi masukan jika dalam permainan monopoli pecahan siswa mengalami kendala.
- g. Siswa mempresentasikan hasil kerja dalam permainan monopoli yang telah dilakukan.
- h. Peneliti meminta siswa lain memberikan masukan terhadap hasil kerja temannya.
- i. Peneliti melakukan refleksi, penguatan, dan tindak lanjut terhadap permainan monopoli pecahan yang baru dilakukan oleh siswa.
- j. Melakukan tes lanjutan (post- tes) terhadap siswa kelas V berjumlah 20 siswa.
- k. Menghitung nilai rata-rata tes lanjutan (post-tes) materi pecahan.
- l. Melakukan test materi pecahan siklus 1

**Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu pada Post Test Siklus I**

No	Nama Siswa	Jawaban		Nilai	Ketuntasan	
		Benar	Salah		Tuntas	Tidak Tuntas
1	Aura Sembiring	23	7	76	Tuntas	
2	Angelia A. Br Ginting	28	2	93	Tuntas	
3	Argia Firza	27	3	90	Tuntas	
4	Catherine Siburian	24	6	80	Tuntas	
5	Crisvito Ginting	13	17	43		Tidak Tuntas
6	Jeprita Tarigan	22	8	73	Tuntas	

No	Nama Siswa	Jawaban		Nilai	Ketuntasan	
		Benar	Salah		Tuntas	Tidak Tuntas
7	Jesikha Kemit	24	6	80	Tuntas	
8	Heriani Olivia	23	7	76	Tuntas	
9	Elisa Elia Keke Br. Sihombing	14	16	46		Tidak Tuntas
10	Romy Rafael Ginting	12	18	40		Tidak Tuntas
11	Reza A. Perangin-angin	23	7	76	Tuntas	
12	Titus Bona V. Simarmata	12	18	40		Tidak Tuntas
13	Yusuf Maulana	12	18	40		Tidak Tuntas
14	Lois Pranata Tarigan	12	18	40		Tidak Tuntas
15	Aurel Selvy Lona Br. Sembiring	22	8	73	Tuntas	
16	Adinda Handayani	9	21	30		Tidak Tuntas
17	Hendri Simbolon	14	16	46		Tidak Tuntas
18	Rizky Aldo Sihombing	21	9	70	Tuntas	
19	Angelica Verbina	12	18	40		Tidak Tuntas
20	Meizi Umeko	9	21	30		Tidak Tuntas
Jumlah				1159	10	10
Rata-Rata				57,95	Orang	Orang



**Gambar 2. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Post Test Siklus I**

Dari tabel dan gambar di atas terlihat gambaran kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pecahan telah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan

*pratest* setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pecahan. Untuk ketuntasan siswa dari 5 siswa atau sekitar 25% meningkat menjadi 10 siswa



atau sekitar 50% terjadi peningkatan 5 siswa atau sekitar 25% jika dibandingkan dari *pratest*.

Berdasarkan hasil tes dan observasi yang dilakukan pada siklus 1 maka hasil yang diharapkan terhadap 20 siswa kelas V SDN 101821 Pancur Batu pada penelitian ini belum sesuai dengan apa yang diharapkan dan sesuai dengan indikator keberhasilan dimana Indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang di tetapkan, yaitu nilai 60, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus 2. Pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pecahan diberikan pada proses pembelajaran siklus II, dan hasil siklus ke dua seperti gambaran di bawah ini.

### Siklus II (Kedua)

Siklus kedua juga terdiri dari empat tahap yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pecahan dilakukan peneliti sama halnya juga seperti yang dilakukan pada siklus I, namun ada beberapa tindakan yang berbeda dilakukan dari siklus I diantaranya jika pada siklus I dilaksanakan secara individu, maka pada siklus II proses pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pecahan dilaksanakan dengan cara berkelompok. Diharapkan dengan kesempatan siswa untuk lebih

memahami materi tentang pecahan siswa akan menjadi lebih baik dikarenakan kesempatan untuk berdiskusi dalam upaya memahami konsep tentang pecahan akan lebih meningkat dengan cara saling memberikan masukan dan informasi.

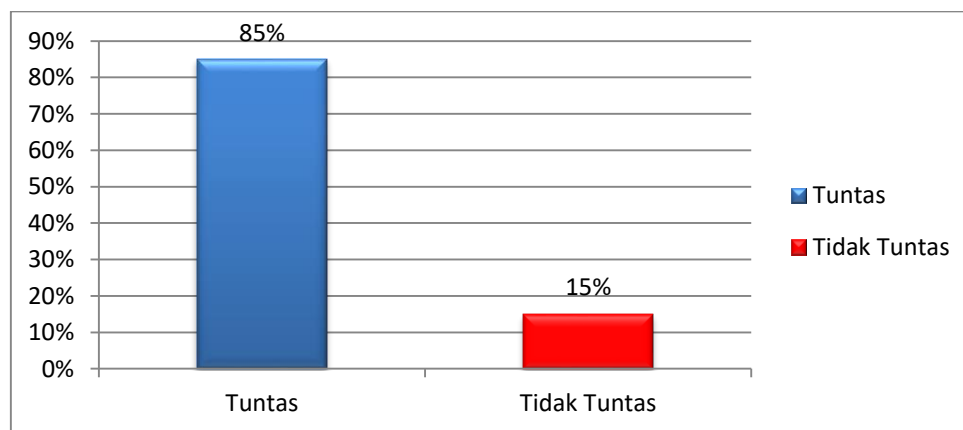
Hasil observasi pada siklus kedua terlihat pemahaman dan kemampuan siswa kelas V SDN 101821 Pancur Batu dalam pemahaman terhadap pecahan sudah lebih baik dari siklus I. Seluruh siswa sudah hampir memahami tentang materi pecahan. Hal ini disebabkan karena kesempatan siswa untuk mencoba memahami komponen materi pecahan biasa dan desimal menjadi lebih besar melalui permainan monopoli yang diterapkan oleh guru. Hanya masih ada beberapa siswa saja yang belum mampu dengan baik memahami materi tentang pecahan. Beberapa siswa tersebut masih kelihatan bingung dan tidak paham saat harus menunjukkan pecahan biasa dan desimal. Jika pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli pecahan ini terus dilakukan, peneliti yakin seluruh siswa kelas V SDN 101821 Pancur Batu yang berjumlah 20 siswa akan bisa memahami pecahan. Hasil tes dan observasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model Kemmis & Mc. Taggart siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individual Pada Post Test Siklus II**

No	Nama Siswa	Jawaban		Nilai	Ketuntasan	
		Benar	Salah		Tuntas	Tidak Tuntas
1	Aura Sembiring	25	5	83	Tuntas	
2	Angelia A. Br Ginting	30	0	100	Tuntas	
3	Argia Firza	30	0	100	Tuntas	
4	Catherine Siburian	27	3	90	Tuntas	
5	Crisvito Ginting	21	9	70	Tuntas	
6	Jeprita Tarigan	25	5	83	Tuntas	
7	Jesikha Kemit	27	3	90	Tuntas	



No	Nama Siswa	Jawaban		Nilai	Ketuntasan	
		Benar	Salah		Tuntas	Tidak Tuntas
8	Heriani Olivia	27	3	90	Tuntas	
9	Elisa Elia Keke Br. Sihombing	22	8	73	Tuntas	
10	Romy Rafael Ginting	21	9	70	Tuntas	
11	Reza A. Perangin-angin	27	3	90	Tuntas	
12	Titus Bona V. Simarmata	21	9	70	Tuntas	
13	Yusuf Maulana	21	9	70	Tuntas	
14	Lois Pranata Tarigan	15	15	50		Tidak Tuntas
15	Aurel Selvy Lona Br. Sembiring	25	5	83	Tuntas	
16	Adinda Handayani	12	18	40		Tidak Tuntas
17	Hendri Simbolon	22	8	73	Tuntas	
18	Rizky Aldo Sihombing	25	5	83	Tuntas	
19	Angelica Verbina	21	9	70	Tuntas	
20	Meizi Umeko	12	18	40		Tidak Tuntas
Jumlah		1518			17 Orang	3 Orang
Rata-Rata		75,9				



**Gambar 3. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Post Test Siklus II**

Dari tabel dan gambar di atas terlihat gambaran kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pecahan pada siklus II. Dari grafik di atas telah terlihat kemampuan siswa dalam memahami materi pecahan telah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan

permainan monopoli pecahan. Untuk ketuntasan siswa dari 10 siswa atau sekitar 50% pada siklus I meningkat menjadi 17 siswa atau sekitar 85% terjadi peningkatan 5 orang atau sekitar 35%.

#### **Pembahasan**

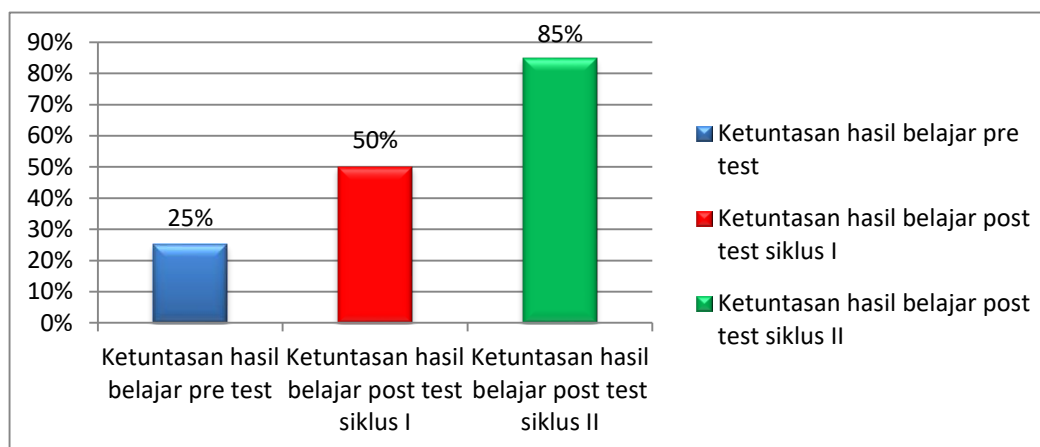
Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SDN 101821 Pancur Batu

yang beralamat di Jl. Jamin Ginting Kampug Tengah P. Batu. SDN 101821 Pancur Batu merupakan salah satu sekolah Negeri yang berada di kota Medan dan sekolah dimana peneliti pernah bertugas. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. seluruh siswa yang menjadi objek penelitian menunjukkan

sikap yang baik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model Kemmis & Mc. Taggart. Selanjutnya dilihat dari kompetensi siswa dalam memahami materi pecahan terjadi peningkatan dari siklus ke siklus sebagai berikut:

**Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal**

No	Jenis Tes	Persentase Ketuntasan Klasikal
1	Pre test	25%
2	Post test siklus I	50%
3	Post test siklus II	85%



**Gambar 4. Diagram peningkatan ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Post Test Siklus I dan Siklus II**

Dari gambar dan tabel di atas dapat dilihat bahwa pada pelaksanaan pre test ketuntasan hasil belajar 25%, post test siklus I ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh sebesar 50%, tetapi ketuntasan hasil belajar ini belum mencapai Kriteria ketuntasan klasikal yaitu 75%. Siswa yang dikatakan tuntas hasil belajarnya jika terdapat 75% dari jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai KKM yaitu 60. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada post test siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 85% dan mencapai kriteria ketuntasan klasikal, karena sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal maka penelitian

ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus III. Penelitian ini sudah berhasil.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai peningkatan hasil belajar siswa dengan implementasi model *edutainment* yang berbantuan media monopoli di kelas V SD Negeri 101821 Pancur Batu, dapat disimpulkan bahwa Implementasi model *edutainment* yang berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi pecahan, di kelas V SD Negeri 101821 Pancur Batu. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan klasikal

hasil belajar siswa dan rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh pada setiap siklus. Pada pre test diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 25% dengan rata-rata nilai siswa 46,05. Pada post test siklus I ketuntasan belajar secara klasikal meningkat menjadi 50% dengan rata-rata nilai siswa 57,95 dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal meningkat juga pada post test II menjadi 85% dengan rata-rata nilai siswa 75,90.

Implementasi model edutainment yang berbantuan media monopoli dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi pecahan, di kelas V SD Negeri 101821 Pancur Batu. Hal ini dapat dilihat dari Hasil observasi keterampilan guru selama penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan prestasi pada siklusnya, yaitu pada siklus I hasil observasi aktivitas guru diperoleh dengan jumlah 26 dengan persentase 52% dengan kriteria cukup, pada siklus II meningkat menjadi 42 dengan persentase 84% dengan kriteria baik sekali.

Sedangkan untuk aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor pada tiap siklus, pada siklus I diperoleh skor 25 dengan nilai 50 dengan kriteria cukup, pada siklus II meningkat dengan perolehan nilai 43 dengan nilai 86 dengan kriteria baik sekali.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad. (2022). Pahami Cara Main Monopoli dan Peraturannya untuk Bermain Bersama Keluarga | Orami
- Amri, S. (2016). Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Buaton, R. A., Sitepu, A., & Tanjung, D. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4066–4074.
- Damanik, R. W., Abi, A. R., & Tanjung, D. S. (2022). Analisis Pelaksanaan Bimbingan pada Kesulitan Belajar Siswa. 11(April), 467–478.
- Dyan Wulan Sari Hs, & Agus Kistian. (2020). Perbedaan Sikap Ilmiah Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry Training Dengan Model Pembelajaran Direct Instruction. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 174–188.
- Juliana. (2020). Pengaruh Pendekatan Saintifik dan Aktivitas Siswa terhadap Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa di Kelas V SDS Gracia Sustain Medan. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 295–309.
- Juliana. (2021). Penerapan Metode SQ3R untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD. *JURNAL ILMIAH AQUINAS*, 4(2), 260–274.
- Juliana, Prayuda, M. S., & Tanjung, D. S. (2023). Penerapan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 11503–11520.
- Karo, T. B., Anzelina, D., Sembiring, N., & Tanjung, D. S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Spider Webbed pada Pembelajaran Tematik. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2108–2117.
- Mailani, E. (2015). Penerapan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 1(1), 8–11.
- Mailani, E. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani*, 4(1), 1–14.
- Mailani, E., Simanihuruk, A., & Manurung, I. F. U. (2019). Pengembangan Media Berbasis Interactive Audio Interaction (IAI) Bagi Mahasiswa PGSD Unimed. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 9(4), 290–299.
- Mailani, E., & Wulandari, E. (2019). Pengembangan Buku Ajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Desimal

- Dengan Pecahan Campuran Berbasis Pendekatan Scientific Di Sdn 101771 Tembung T.A 2018/2019. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(2), 94–103.
- Murtiyani E. Implementasi Metode Edutainment Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar.
- Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617–2625.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Kencana Prenada Media Group.
- Pardosi, B., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2020). Pengaruh Model SAVI terhadap Hasil Belajar pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia di Kelas V SD Negeri 173593 Parsoburan. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(3), 175–184.
- Parhusip, E. M., Gaol, R. L., HS, D. W. S., & Tanjung, D. S. (2022). Pengaruh Pembelajaran dalam Jaringan terhadap Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV SD Negeri 091644 Bahlias Kecamatan Bandar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6, 212–221.
- Pulungan, I. (2019). *Ensiklopedia Pendidikan* (2nd ed.). Media Persada.
- Purba, F. B., Tanjung, D. S., & Gaol, R. L. (2021). The Effect Of Paikem Approach On Students' Learning Outcomes on The Theme of Lingkungan Sahabat Kita At Grade V SD Harapan Baru Medan Academic Year 2019/2020. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(2), 278–286.
- Purba, J. M., Sinaga, R., & Tanjung, D. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(4), 216–224.
- Purba, Y. E., Sinaga, R., Juliana, & Tanjung, D. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Artikulasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas V SD Negeri 060935 Medan Johor. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1420–1429.
- Ritonga, C. C., Tanjung, D. S., & Sitepu, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri 101735 Sei Semayang. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 11(3), 246–255.
- Samosir, J., Sipayung, R., Sinaga, R., & Tanjung, D. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give terhadap Hasil Belajar Siswa Tema VIII Kelas III SD Rk Budi Luhur Medan. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 108–116.
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652.
- Sembiring, A. B., Tanjung, D. S., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4076–4084. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1289>
- Sembiring, M. E., Simarmata, E. J., & Tanjung, D. S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share pada Tema Praja Muda Karana di Kelas III SD Swasta Advent Timbang Deli. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 78–87.
- Sembiring, S. B., Tanjung, D. S., & Juliana. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4075–4082.
- Sianipar, M. E. V., Gaol, R. L., Mahulae, S., & Tanjung, D. S. (2022). Pengaruh Bullying terhadap Keterampilan Sosial Anak di Lingkungan Sekolah SD Negeri 066050 Kecamatan Medan Denai. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(April), 458–466.
- Sigalingging, R., Tanjung, D. S., & Gaol, R. L. (2021). Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 11(3), 263–268.
- Sihombing, S., Sipayung, R., & Tanjung, D. S. (2020). Pengaruh Perhatian Orangtua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd Negeri 097350 Parbutaran Simalungun. *School*

- Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(4), 314–322.
- Simorangkir, F. M. A., & Tanjung, D. S. (2019a). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Multiple Intelligences berbasis Budaya Batak Angkola untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 7(4), 302–304.
- Sinaga, R., & Tanjung, D. S. (2019). Efektifitas Penggunaan Interactive Educational Multimedia Learning Berbasis Teori Kognitif terhadap Dyslexic Student di Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita*, 3(4), 338–341.
- Sinaga, Y. R., Sinaga, R., Marianus, S. M., Tanjung, D. S. 2022. “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema VIII Kelas SD Negeri 060934 Medan.” *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11 (December):1899–1911.
- Sinurat, R., Tanjung, D. S., Anzelina, D., & Abi, A. R. (2021). Analisis Cara Belajar Siswa Berprestasi Kelas IV di SDN 097376 Sippan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar*, 14(1), 28–37.
- Tampubolon, S. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Erlangga
- Tanjung, D. S. (2016). *meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe time games tournament (TGT) di kelas V SDN 200111 Padang sidempuan. IV.*
- Tanjung, D. S., & Juliana. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 12(1), 37–44.
- Tanjung, D. S., Mahulae, S., & Tumanggor, A. F. M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 7(2), 145–154.
- Tanjung, D. S., Sembiring, R. K., & Habeahan, D. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di Sekolah Dasar Medan. *School Education Journal PGSD Fip Unimed*, 12(2), 176–184.
- Tarigan, A. P., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran SQ3R terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN 040549 Pebulan. *Jurnal Handayani*, 11(2), 1–10.
- Tarigan, E. B., Simarmata, E. J., Abi, A. R., & Tanjung, D. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2294–2304.
- Wahyu Wijayanti N. Implementasi Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Cendekiawan*. 2021;3(1):59–64.
- Yunailis M, Haq TZ, Afrizal Z. Implementasi Model Pembelajaran Edutainment pada Pembelajaran Berhitung Siswa/i Kelas II SD Muhammadiyah Senggotan Bantul. *Al-Idarah J....* 2019;9.
- Widiasworo, E. 2018. Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.