

## PENGARUH MEDIA MONOPOLI BERBASIS APLIKASI GENIALLY TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD TEMA 6 SUBTEMA 1

**Mariana, Septian Prawijaya**

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: mariana884@mhs.unimed.ac.id

**Abstract:** This study aims to determine the effect of the use of genially application based monopoly media on the learning outcomes of grade V elementary school students theme 6 subtheme 1. This research is a quantitative research, type of Quasi Experiment Design. The research instrument used is a multiple-choice test of 20 questions. Data analysis techniques using t-test. The results of statistical test showed that the average learning outcomes of students using genially application-based monopoly media were 78.13, while the learning outcomes of students using conventional learning models were 69.32. The results of the t-test obtained results  $t_{count} > t_{table}$  were  $2.885 > 2.015$  and Sig. (2-tailed) values  $< 0.05$  which were  $0.006 < 0.05$ . it was stated that rejected  $H_0$  and accepted  $H_a$ . Concluded that there is an influence of genially application-based monopoly media on the learning outcomes of grade V elementary school student theme 6 subtheme 1.

**Keyword:** Media Monopoly, Genially, Learning Outcomes

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media monopoli berbasis aplikasi genially terhadap hasil belajar peserta didik tema 6 subtema 1 kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, jenis Quasi Experimen Design tipe Non-Equivalent Control Group. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes berupa pilihan berganda sebanyak 20 butir soal. Tehnik analisis data menggunakan uji-t. Hasil uji statistik menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan media monopoli berbasis aplikasi genially sebesar 78,13, sedangkan hasil belajar peserta didik ymenggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 69,32. Hasil uji-t diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2.885 > 2.015$  dan nilai Sig.(2-tailed)  $< 0.05$  yaitu  $0.006 < 0.05$ . dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Disimpulkan ada pengaruh media monopoli berbasis aplikasi genially terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD tema 6 subtema 1.

**Kata Kunci:** Media Monopoli, Genially, Hasil Belajar

### PENDAHULUAN

IPTEK mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan yaitu digunakan sebagai media pembelajaran. Kebijakan penggunaan TIK tercantum dalam Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada ayat 13 yaitu Pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan kemampuan dan keefektifan proses pembelajaran. Penggunaan teknologi

inovatif sebagai media pembelajaran akan membuat kegiatan belajar lebih menarik serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Lestari (2018, h. 97) Teknologi Pendidikan merupakan suatu sistem yang digunakan untuk membantu pembelajaran dan menarik minat siswa dalam belajar sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Menurut Susilana dan Riyana (2017, h. 25) Media pembelajaran adalah salah satu aspek penentu keberhasilan pembelajaran dan berfungsi

mengantarkan materi pembelajaran agar dipahami peserta didik. Berdasarkan pendapat diatas pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran memiliki peran besar dalam proses pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Menurut Anwar dkk. (2022, h. 207) Hasil belajar adalah sesuatu yang penting dalam proses pembelajaran, karena menjadi petunjuk bagi pendidik untuk mengetahui keberhasilan peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Maka kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik yang optimal.

Berdasarkan penyebaran angket, obsevasi dan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa pembelajaran belum berpusat kepada peserta didik, guru sebagai penyedia belum dapat membuat siswa tertarik terhadap materi ajar karena guru sebagai satu-satu sumber informasi atau *teacher centred learning*. Guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, tidak menggunakan RPP dan media dalam proses belajar mengajar. Adapun hasil belajar peserta didik kelas V masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari nilai UTS peserta didik kelas V secara keseluruhan belum mencapai KKM.

Adapun solusi yang diterapkan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik. Adapun media pembelajaran tersebut yaitu media monopoli berbasis aplikasi genially. Menurut Permatasari (2021, h. 20) Genially merupakan sebuah platform yang dapat menjadikan konten yang telah dibuat menjadi lebih hidup.

Genially sering digunakan untuk membuat presentasi, permainan, gambar interaktif, peta, ilustrasi, CV, *e-book*, info grafi, dan poster dengan cara yang mudah. Media Monopoli berbasis aplikasi genially adalah media pembelajaran monopoli berisi unsur materi pembelajaran yang digunakan dengan cara bermain seperti monopoli melalui aplikasi atau web genially secara online serta ideal untuk digunakan karena memiliki berbagai fitur yang dapat membuat konten pembelajaran lebih hidup dan interaktif.

## METODE

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian eksperimen. Tepatnya *Quasi Experiment* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Rukminingsih dkk. (2020, h. 50) menyatakan bahwa *Quasi Experiment Design* merupakan bentuk design yang melibatkan dua kelompok paling sedikit. Satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol.

Populasi penelitian terdiri atas empat kelas yaitu kelas V-A, V-B, V-C, dan V-D yang berjumlah 90 orang peserta didik, sampel penelitian yaitu kelas V-C sebagai kelas eksperimen dan kelas V-D sebagai kelas kontrol dengan jumlah 46 orang peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes berupa pilihan berganda sebanyak 20 soal. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi.

Tehnik analisis data penelitian menggunakan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat dan uji-t sebagai uji hipotesis penelitian. Penelitian ini menggunakan media monopoli berbasis aplikasi genially sebagai perlakuan terhadap kelas

eksperimen. Adapun desain penelitian eksperimen ini disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1 *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

(Sugiyono, 2017, h. 512)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar peserta didik didapat dari dua tahap yang dilaksanakan dalam penelitian yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tes terdiri atas 20 butir soal pilihan berganda. Tes pada penelitian ini berupa *pre-test* yang diberikan sebelum perlakuan dan *post-test* yang diberikan sesudah perlakuan.

Hasil *pre-test* peserta didik untuk kelas eksperimen (V-C) terdapat 3 orang peserta didik mendapat nilai memenuhi KKM (Tuntas) dan 21 orang peserta didik mendapat nilai dibawah KKM (Belum Tuntas). Sedangkan untuk kelas kontrol (V-D) 2 orang peserta didik nilai memenuhi KKM (Tuntas) dan 20 peserta didik mendapat nilai dibawah KKM (Belum Tuntas). Adapun hasil *pre-test* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Hasil *Pre-test*

Descriptive Statistics					
Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	24	40	75	58,54	10,579
Kontrol	22	30	75	55,23	12,675

Sedangkan hasil *post-test* peserta didik untuk kelas eksperimen (V-C) terdapat 17 orang peserta didik mendapat nilai memenuhi KKM (Tuntas) dan 7 orang peserta didik mendapat nilai dibawah KKM (Belum Tuntas). Sedangkan untuk kelas kontrol (V-D) terdapat 9 orang mendapat nilai memenuhi KKM (Tuntas) dan 13 orang peserta didik mendapat nilai dibawah KKM (Belum Tuntas). Hasil *Post-test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3 Hasil *Post-test*

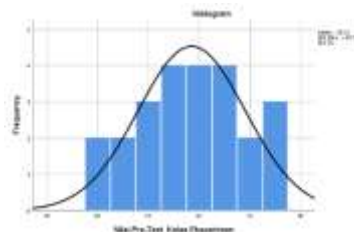
Descriptive Statistics					
Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	24	55	95	78,13	10,715
Kontrol	22	50	85	69,32	9,916

Setelah data *pretest* dan *posttest* didapatkan maka selanjutnya dilakukan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas dan homogenitas serta analisis data menggunakan uji t. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas yang dilakukan adalah uji Shapiro-Wilk. Hasil uji normalitas di sajikan dalam tabel berikut ini:

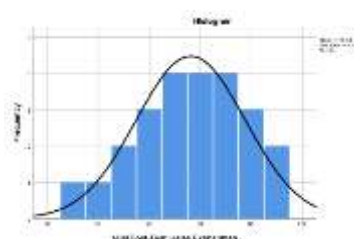
Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk			Kesimpulan
	Statistic	df	Sig.	
Pre-Test Eksperimen	0,954	24	0,337	Sig. > Sig. 0,05; 0,337 > 0,05 (NORMAL)
Post-Test Eksperimen	0,967	24	0,589	Sig. > Sig. 0,05; 0,589 > 0,05 (NORMAL)
Pre-Test Kontrol	0,97	22	0,701	Sig. > Sig. 0,05; 0,701 > 0,05 (NORMAL)
Post-Test Kontrol	0,961	22	0,514	Sig. > Sig. 0,05; 0,514 > 0,05 (NORMAL)

Hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan 0,337 dan 0,589, maka nilai sig. > sign. 0,05; atau 0,337 > 0,05 dan 0,589 > 0,05 dengan demikian data hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen berdistribusi normal. Berikut grafik normalitas kelas eksperimen.

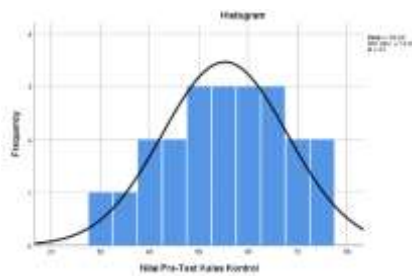


Gambar 1 Grafik Normalitas *Pre-test*

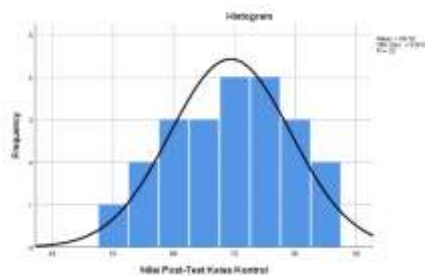


Gambar 2 Grafik Normalitas *Post-test*

Sedangkan hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol diperoleh nilai sig. 0,701 dan sig. 0,514 maka nilai sig. > sign. 0,05; atau  $0,701 > 0,05$  dan  $0,514 > 0,05$  dengan demikian data hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol berdistribusi normal. Berikut grafik normalitas *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol. Berikut grafik normalitas kelas kontrol.



Gambar 3 Grafik Normalitas *Pre-test*



Gambar 4 Grafik Normalitas *Post-test*

Setelah menguji normalitas data maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Pengujian homogenitas menggunakan uji Levene dengan bantuan SPSS 26. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kesimpulan
Based on Mean Pre-Test	0,691	1	44	0,41	Nilai Sig. Based on Mean > Sign. 0,05; $0,410 > 0,05$ (HOMOGEN)
Based on Mean Post-Test	0,133	1	44	0,72	Nilai Sig. Based on Mean > Sign. 0,05; $0,717 > 0,05$ (HOMOGEN)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi (sig.) *Based on Mean pre-test* 0,410, sehingga nilai Sig. Based on Mean > Sign. 0.05; atau

$0,410 > 0,05$  yang bermakna bahwa data homogen. Uji homogenitas *post-test* diketahui nilai signifikansi (sig.) *Based on Mean sebesar* 0,717 sehingga nilai Sig. Based on Mean > Sign. 0.05; atau  $0,717 > 0,05$  Maka dapat disimpulkan bahwa data homogen.

Setelah memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas, maka dilakukan pengujian hipotesis. Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t dengan bantuan SPSS 26 dimana hasil yang didapatkan dibandingkan dengan t tabel yang berada pada taraf signifikan 95% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $df = N - 2$ . Adapun hasil uji t disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Uji t

Independent Samples Test					
	Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)
	F	Sig.			
Equal variances assumed	0,133	0,717	2,885	44	0,006

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai  $t_{hitung} = 2,885$  dan  $t_{tabel} = 2,015$  Maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,885 > 2,015$  dan nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,006 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan media media monopoli berbasis aplikasi genially dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional di kelas V SDN 106158 Pematang Johar pada tema 6 subtema 1 suhu dan kalor. Dengan demikian berdasarkan kriteria pengambilan keputusan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan

sig. (2-tailed) < 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan media media monopoli berbasis aplikasi genially dengan peserta didik yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional di kelas V SD pada tema 6 subtema 1 suhu dan kalor. Hal ini diketahui dari hasil uji independent t-test diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2.885 > 2.015$  dan nilai Sig.(2-tailed) < 0.05 yaitu  $0.006 < 0.05$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dinyatakan: Ada pengaruh media monopoli berbasis aplikasi genially terhadap hasil belajar peserta didik kelas V tema 6 subtema 1.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, N. W., Latri, & Faisal, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekan. *Pinisi Journal Of Education*, 2(2), 206–221.
- Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2013). *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestrari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Permatasari, S.V.G. (2021). *Pengembangan E-modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model Vak Learning*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.
- Rukminingsih, D. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan, Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2017). *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.