



**PENERAPAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BAHASA INDONESIA
KELAS IV SD NEGERI 2 LUBUK NGIN**

Cicilia Septriani¹, Satinem², Andriana Sofiarini³

STKIP PGRI Lubuklinggau

Email : ciciliaseptriani9@gmail.com

Article Info

Received : 11-11-2021

Accepted : 11-12-2021

Published : 31-12-2021

Abstract: *This study aims to determine the completeness of the results of learning Indonesian on the application of monopoly media for class IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin. The type of research is quasi-experimental. Population of all grade IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin. A total of 34 students. The sample is Class IV.A students, totaling 16 students. Data collection through essay tests. The collected data were analyzed using the t-test at a significant level = 0.05. Obtained tcount (6.87) > ttable (1.76). So it can be concluded that the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 2 Lubuk Ngin are complete after participating in learning Indonesian with monopoly media.*

Keywords: *Media monopoly, Indonesian language learning outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar bahasa Indonesia terhadap penerapan media monopoli siswa kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin. Jenis penelitiannya adalah eksperimen semu. Populasi seluruh kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin. Berjumlah 34 siswa. Sampelnya siswa Kelas IV.A yang berjumlah 16 siswa. Pengumpulan data melalui tes essay. Data terkumpul dianalisis menggunakan Uji-t pada taraf signifikan = 0,05. Diperoleh thitung (6,87) > ttabel (1,76). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin tuntas setelah mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan media monopoli.

Kata Kunci: Media monopoli, Hasil belajar bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses untuk menumbuhkan semua aspek kepribadian siswa, yang mencakup pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilannya. Pendidikan bertujuan untuk mencapai kepribadian pada diri siswa agar lebih baik. Pendidikan harus sesuai dengan karakteristik, bakat dan kebutuhan setiap siswa yang memiliki karakteristik berbeda. Maka dari itu guru harus mampu memahami siswa dengan

cara-cara tertentu sehingga seluruh siswa dapat belajar secara efektif. Menurut Dimiyanti & Mudjiono (2015:17) belajar adalah kegiatan yang dilakukan sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dilihat dari dua subjek yaitu dari siswa dan guru. Dari segi siswa, belajar dialami melalui proses. Dari segi guru poses belajar tersebut terlihat dari tindakan atau tingkah laku belajar dari suatu hal.

Salah satu pembelajaran yang terdapat di Sekolah Dasar adalah bahasa Indonesia. Berdasarkan kurikulum 2013 penguatan peran mata pelajaran bahasa Indonesia dilakukan secara utuh melalui penggabungan kompetensi dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial ke dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Kedua ilmu pengetahuan tersebut menyebabkan mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi kontekstual, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menarik.

Agar pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih aktif maka dari itu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif agar dapat menarik

keaktifan siswa. Saifuddin (2018:132) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang kreatif merupakan alat bantu atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau pesan dari materi yang kreatif atau selalu berbeda dari setiap materi dan menarik untuk siswa.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 29 Januari 2020 yang dilakukan oleh penulis terhadap siswa kelas IVA SD Negeri 2 Lubuk Ngin nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Indonesia yang ditetapkan adalah 65. Namun masih banyak siswa yang belum tuntas dan siswa pada kegiatan pembelajaran belum aktif, dan dalam kegiatan pembelajaran menoton guru hanya menggunakan papan tulis sedangkan panduan siswa hanya buku cetak yang telah ada. Dari 16 siswa, sebanyak 10 siswa (62,5%) dengan rata-rata (49) mencapai kriteria ketuntasan

minimal dan 6 siswa (37,5%) dengan rata-rata (76,67) yang belum kriteria ketuntasan minimal.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis, adanya masalah yang harus dipecahkan dan diselesaikan yaitu rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurang aktifnya siswa di kegiatan pembelajaran dan guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku panduan dalam pembelajaran di mana siswa hanya sebagai pendengar sehingga kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung. Mengingat waktu yang telah ditentukan sesuai jam pembelajaran yang ada di sekolah, media papan tulis dan buku panduan dianggap sebagai media yang paling tepat dan cepat dalam menyelesaikan materi pengajaran. Akan tetapi media papan tulis dan buku panduan dalam pembelajaran kurang bervariasi. Maka diperlukan suatu media yang dapat menumbuhkan semangat aktif, kreatif, dan inovatif bagi siswa. Media pembelajaran monopoli yang diharapkan siswa dapat lebih aktif dan menarik minat siswa untuk belajar lebih giat lagi.

Rusyanto (2019:13) menyatakan bahwa monopoli adalah permainan yang menggunakan papan yang termasuk terkenal di dunia. Permainan ini memiliki tujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti. Permainan monopoli ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan memiliki strategi, kepemimpinan, ketekunan, kedisiplinan dan pengetahuan umum dan keterampilan sosial dengan teman sebaya.

Media monopoli adalah media yang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Cara belajar sambil bermain dapat menimbulkan sikap, keterampilan dan pengetahuan serta keaktifan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan suasana pembelajaran yang menyenangkan seperti tanya jawab, berkelompok, dan berlomba untuk mendapatkan nilai yang terbaik serta suasana belajar tercipta lebih menyenangkan dan bermakna.

Penerapan media monopoli dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat didahulukan dengan cara guru meminta siswa membaca wacana setelah itu guru menjelaskan materi kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk belajar sambil bermain dengan media monopoli yang berisi soal-soal pada kartu soal monopoli. Penggunaan media bertujuan untuk memancing daya ingat siswa tentang materi yang telah disampaikan melalui kartu media monopoli. Guru sebagai fasilitator pada pelaksanaan permainan media monopoli berlangsung.

Atas dasar pemikiran ini penulis melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu. *Desain pada penelitian ini adalah one group pretest-posttest* Subjek dalam penelitian ini siswa kelas IV SD 2 Negeri Lubuk Ngin Tahun Ajaran 2020/2021. Adapun sampel dari penelitian ini yaitu Populasi seluruh kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin. Berjumlah 34

siswa. Sampelnya siswa Kelas IV.A yang berjumlah 16 siswa.

Dalam menentukan kevalidan adapun teknik yang digunakan untuk mengukur validitas soal koefisien korelasi dihitung dengan rumus. (Arikunto, 2013:211)

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi.

N = Jumlah subjek.

X = Skor butir soal.

Y = Skor soal.

Instrumen penelitian ini adalah berbentuk tes yang dapat di uji dengan berupa tes essay dengan jumlah soal tes sebanyak 10 butir soal. Instrumen penelitian menunjukkan tingkat reliabilitas dengan rumus $r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_k^2}{\sigma_t^2} \right]$ (Jakni, 2016 :166)

koefisien sebesar 0,58. Ini berarti soal tes tersebut mempunyai derajat reabilitas Sedang dan dapat dipercayai sebagai alat ukur. Validitas instrumen, tingkat kesukaran, daya pembeda serta data yang telah terkumpul dianalisis dengan cara menghitung skor rata-rata, simpangan baku, uji normalitas, homogenitas dan uji keasamaan rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Data *Pretest*

Kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan media monopoli merupakan data penelitian yang diperoleh dari tes awal (pre-test) berupa tes Esay sebanyak 8 soal. Pelaksanaan pre-test pada tanggal 11 Agustus 2020 dengan jumlah siswa yang hadir 16 siswa. Pre-test berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang suatu materi sebelum dilakukan pembelajaran dan menerapkan media monopoli tersebut.

Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi data pre-test dapat dilihat pada tabel. 4.1

Tabel 4.1
Rekapitulasi Data Hasil Pre-test

| Nilai Rata-rata | Simpangan Baku | Siswa yang Tuntas | Siswa yang Belum Tuntas |
|-----------------|----------------|----------------------|-------------------------|
| 44,81 | 13,82 | 3 siswa (18,75) % | 13 siswa (81, 25) % |

Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 69 dan yang terendah adalah 21 berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil pre-test sebesar 44,81 dan jumlah siswa yang tuntas sebesar 18,75 Jadi secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan media monopoli belum tuntas.

2. Hasil Data Posttest

Kemampuan akhir siswa merupakan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia materi gagasan pokok dan gagasan pendukung menggunakan media monopoli. Kemampuan akhir diperoleh melalui tes akhir (post-test) melalui tes Esay yang berjumlah 8 soal dengan jumlah siswa yang hadir 16 siswa. Pelaksanaan post-test dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2020. Berdasarkan hasil perhitungan, rekapulasi hasil Post-test dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2
Rekapitulasi Data Hasil Post-test

| Nilai Rata-rata | Simpangan Baku | Siswa yang Tuntas | Siswa yang Belum Tuntas |
|-----------------|----------------|---------------------|-------------------------|
| 77,5 | 9,96 | 14 siswa (87,5%) | 2 siswa (12,5%) |

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat dilihat bahwa siswa yang mencapai nilai

lebih dari 65 (tuntas) dari post-test sebanyak 14 siswa (87,5). Sedangkan siswa yang belum tuntas 2 siswa (12,5%) dengan nilai rata-rata siswa secara keseluruhan adalah sebesar 77,5. Bila dibandingkan data tes awal (pre-test) dengan persentase 18,75% siswa yang tuntas dan 87,5% siswa yang tuntas pada post-test (tes akhir). Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media monopoli dapat menuntaskan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 2 Lubuk Ngin.

3. Analisis Inferensial Data Penelitian

Data penelitian yang diperoleh dari hasil post-test digunakan sebagai pengujian hipotesis secara statistik, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah " Penerapan media monopoli dapat menuntaskan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 2 Lubuk Ngin". Sebelum hipotesis diuji, data analisis dengan menggunakan uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah kelompok data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan statistik mengenai uji normalitas data dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Dengan ketentuan jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal, dalam hal lainnya jika data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas data post-test diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 1,98$. Selanjutnya χ^2_{hitung} dibandingkan $\chi^2_{tabel} = 9,49$ dengan derajat kebebasan $(dk) = j - 1$, dimana j adalah banyaknya kelas interval, jadi diperoleh $\chi^2_{tabel} = 9,49$, sehingga dapat disimpulkan data tes akhir berdistribusi normal, karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan berdasarkan hasil uji normalitas, data post-test berdistribusi normal maka

pengujian hipotesis data post-test dilakukan uji t. Adapun hipotesis statistik data post-test adalah sebagai berikut:

Ho : Rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin setelah penerapan Media Monopoli lebih dari atau sama dengan 65 (\square 65).

Ha : Rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin setelah penerapan Media Monopoli kurang dari 65 (\square 65).

Adapun kriteria pengujiannya yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Ho diterima Ha ditolak, dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ho diterima dan Ha ditolak pada taraf signifikan yaitu 0,05 dan $dk = n-1$. Berdasarkan hasil perhitungan hasil uji hipotesis untuk data post test dapat dilihat pada tabel.4.3

Tabel 4.3
Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis Data Post-Test

| Data | t_{hitung} | dk | t_{tabel} | Kesimpulan |
|-----------|--------------|----|-------------|------------|
| Post-test | 6,87 | 15 | 1,76 | Normal |

Pada tabel 4,3 di atas hasil analisis uji-t mengenai kemampuan akhir siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 6,87$. Selanjutnya t_{hitung} 6,87 dibandingkan dengan t_{tabel} pada daftar distribusi t pada taraf signifikansi yaitu dengan $dk= 16- 1$, yaitu t_{tabel} 1,76 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk taraf 5% berarti Ho diterima dan Ha ditolak. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa “Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin tuntas setelah penerapan media monopoli pembelajaran bahasa Indonesia”

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pada rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian yaitu “Apakah penerapan media monopoli dapat menuntaskan hasil belajar

bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin?”

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin tuntas setelah diterapkan media monopoli. Untuk mengetahui lebih jelas 4.2 dan tabel 4.3 setelah dilakukan perbandingan hasil pre-test dan post-test maka dapat diketahui adanya ketuntasan nilai siswa setelah materi diajarkan dengan menggunakan media monopoli. Pada pre-test siswa mendapat nilai lebih dari 65 (tuntas) sebanyak 3 siswa (18,75%) dan rata-rata 44,81. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil pre-test sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli termasuk kategori belum tuntas. Hal ini bisa terjadi karena pada saat pemberian pre-test, materi gagasan pokok dan pendukung belum dipelajari siswa.

Setelah penyampaian materi dengan menggunakan media monopoli diadakan post-test. Jumlah siswa yang mendapatkan lebih dari 65 sebanyak 14 siswa (87,5%) dan rata-rata post-test sebesar 77,5. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli termasuk kategori tuntas.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin tuntas setelah penerapan media monopoli pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yandari dan Kuswaty (2012) yang berjudul “*Penggunaan Media Monopoli terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*”. Dalam jurnal tersebut diketahui bahwa Kemampuan pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik. Peranan media pembelajaran sangat penting dalam

upaya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui penggunaan media monopoli. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen, desain penelitian *nonequivalent control group design*. Teknik penarikan sampel menggunakan *purposive sampling*, karena menggunakan sampel yang sudah ada pada kelompok di kelas V SDN XI Cilegon. Pada penelitian ini kelas VA sebagai kelas eksperimen menggunakan media monopoli dan kelas VB sebagai kelas kontrol menggunakan media replika bangun datar

Temuan-temuan yang terjadi pada saat penerapan media monopoli yaitu, pada pertemuan pertama penulis mengenalkan diri sebelumnya agar penulis dengan siswa berhubungan dengan baik, kemudian melakukan tanya-jawab tentang kegiatan pembelajaran siswa dengan wali kelas, selanjutnya penulis mengaitkan tentang materi, setelah itu penulis menjelaskan secara umum media monopoli kepada siswa. Langkah-langkah permainan dan peraturan media monopoli tersebut.

Pada pertemuan kedua penulis mengingatkan kembali cara pembelajaran dengan menggunakan media monopoli. Penulis memulai proses pembelajaran dengan menerapkan media monopoli tersebut dilakukan dengan langkah pertama, penulis meminta siswa membaca terlebih dahulu wacana yang ada di buku, kemudian penulis menjelaskan materi gagasan pokok dan pendukung. Siswa diminta mengamati dan mencari tahu ciri-ciri, tata letak biasanya menemukan gagasan pokok dan pendukung. Setelah itu guru membagikan kelompok menjadi 4 kelompok. Siswa melaksanakan petunjuk yang ada di arahkan oleh guru. Siswa meletakkan alat permainan di kolom

START. Siswa siap bermain dengan menggunakan alat permainan masing-masing dengan cara melempar dadu dan menjalankan sesuai jumlah dadu yang dilempar. Apabila permainan sudah selesai maka masing-masing peserta menghitung sisa uang yang dimiliki dan menentukan nilai sesuai dengan pedoman nilai yang sudah ada. Siswa menyerahkan uang sisa uang kepada guru. Siswa bersama-sama merapikan media dan menyerahkan kembali perangkat media ke guru. Siswa bersama guru melakukan evaluasi dan refleksi.

Pada pertemuan ketiga penulis mengingatkan kembali cara pembelajaran dengan menggunakan media monopoli. Penulis memulai proses pembelajaran dengan menerapkan media monopoli tersebut dilakukan dengan langkah pertama, Siswa diminta untuk membaca senyap teks yang tersedia. Siswa diminta untuk menemukan gagasan pokok dan pendukung setiap paragraf. Setelah itu guru membagikan kelompok menjadi 4 kelompok. Siswa melaksanakan petunjuk yang ada diarahkan oleh guru. Siswa meletakkan alat permainan di kolom START. Siswa siap bermain dengan menggunakan alat permainan masing-masing dengan cara melempar dadu dan menjalankan sesuai jumlah dadu yang dilempar. Apabila permainan sudah selesai maka masing-masing peserta menghitung sisa uang yang dimiliki dan menentukan nilai sesuai dengan pedoman nilai yang sudah ada. Siswa menyerahkan uang sisa uang kepada guru. Siswa bersama-sama merapikan media dan menyerahkan kembali perangkat media ke guru. Siswa bersama guru melakukan evaluasi dan refleksi.

Pada pertemuan pertama pembelajaran di kelas dengan menggunakan media monopoli yang dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2020, penulis mengalami banyak kesulitan dan menemukan hambatan-hambatan. Penulis

dan siswa belum penyesuaian dan adanya perubahan cara mengajar yang dirasakan siswa sebagai hal yang baru. Saat proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli khususnya langkah awal mulai dengan pemberian materi dan memperkenalkan media monopoli tersebut, siswa lebih berfikir bahwa penulis mengajak bermain tanpa mengetahui adanya kegiatan belajar.

Hambatan-hambatan yang terjadi saat proses pembelajaran perlahan-lahan mulai berkurang pada pertemuan 15 Agustus 2020 siswa sudah lebih terbiasa dengan penulis dan lebih memahami tujuan dari media monopoli tersebut. Setelah dibagikan kelompok dan memulai melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media monopoli. Meskipun munculnya hambatan baru setelah menerapkan langsung kegiatan tersebut yaitu siswa masih ragu-ragu menjawab pertanyaan yang telah disediakan pada media monopoli tersebut. Pada pertemuan ketiga tanggal 18 Agustus 2020 yang dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dalam kegiatan pembelajaran ini siswa mulai merasa senang dan aktif belajar dan bermain menggunakan media monopoli, dikarenakan siswa lebih memahami materi dan cara menggunakan media monopoli tersebut. Terbukti saat siswa mendapatkan soal, siswa dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar. Analisis data dan hasil belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media monopoli tuntas. Hal ini dikarenakan setiap siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahapan yang ada dalam pembelajaran menggunakan media monopoli. Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan Uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Diperoleh $t_{hitung} = 6,87 > t_{tabel} (1,77)$ sehingga dapat dinyatakan terima H_a dan tolak H_0 . Terbukti bahwa pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dilihat dari

perbandingan hasil pre-test dan post-test maka dapat diketahui adanya ketuntasan nilai siswa setelah materi diajarkan dengan menggunakan media monopoli.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia tuntas penerapan media monopoli siswa kelas IV SD Negeri 2 Lubuk Ngin. Dari uji statistik dengan uji t diperoleh nilai diperoleh $t_{hitung} = 6,87$ Dan t_{tabel} pada signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,76$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil perhitungan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} Maka, dapat kita tarik kesimpulan bahwa penerapan media monopoli menuntaskan hasil belajar bahasa Indonesia dan diterima kebenerannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astriani, E. (2018). Kompetensi Komunikatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4 (2), 1-8.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dimiyati & Mudjiyono. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka cipta.
- Hasmawati, Syamsuddin. & Nur'aeni,I (2014). Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas IV SDN Pajalele Menentukan Pikiram Utama Teks Bacaan Melalui Metode Diskusi. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4 (1), 78-89
- Hawa. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SDN 116 Enrekang melalui Metode

- Debat. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6 (2), 113-119.
- Hidayah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Bandung: Alfabeta.
- Ibda, H. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)*. Semarang : Pilar Nusantara.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Bandung: Bumi Alfabeta.
- Moh, Suardi. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish
- Pane, A. dan Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. *Jurnal Kajian Ilmu – ilmu Keislaman*, 3 (2), 333-352.
- Rahmawati, D. Haryadi. & Luriawati. (2017). *Membaca Intensif Menemukan Gagasan Utama dengan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) melalui Teknik Kepala Bernomor Terstruktur pada Siswa VII C SMP Negeri 1 Bonang Demak*. *Lingua*, XIII. (1), 89-99.
- Rokmana, E. D. (2018). *Keefektifan Model PAIKEM Berbantu Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Pkn Materi Harga Diri pada Siswa Kelas III SDN Palebon 01*. *Jurnal Sekolah*, 2 (2), 119-123.
- Rusyanto. (2019). *Guru Menulis*. Semarang : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Saifuddin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta : Budi Utama.
- Samsiyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*. Jawa Timur: AE. Media Grafika.
- armadan dan Alu. 2019. *Buku Ajar Bahasa Indonesia dan Karya Tulis Ilmiah*. Yogyakarta : Budi Utama
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Susilana dan Riyana. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima
- Suciati, S. Septiana, I. dan Untari, M. F. A. (2015). *Penerapan Media Monopoli (Monopoli Bahasa) Berbasis Keekomandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 2 (2), 175-188.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Yandari, I. A. & Kuswaty, M. (2017) *Penggunaan Media Monopoli terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3 (1)