

PENGARUH MEDIA MONOPOLI BAHASA (MONOBA) TERHADAP KEKATIFAN BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 53 LATEKKO KECAMATAN AWANGPONE KABUPATEN BONE

Abd. Kadir. A¹, Sitti Rahmi², Nila Cahyani^{3*}

¹Makassar State University, Makassar

² Makassar State University, Makassar

³Makassar State University, Makassar

*Corresponding Address: nilacahyani211@gmail.com

Received: September 14, 2025

Accepted: Oktober 02, 2025

Online Published: Oktober 31, 2025

ABSTRACT

This research is a quantitative pre-experimental type which aims to determine the influence of Language Monopoly (Monoba) media on the activeness of learning Indonesian for class IV students. The research design used was one group pretest-posttest with a total of 22 students selected based on cluster sampling techniques. The data collection techniques used were pretest and posttest with 20 statement questions each in the form of a questionnaire. The data analysis technique in this research is descriptive and inferential statistical analysis. Based on the results of the analysis before the introduction of Monoba media, the average student pretest score was 53.40 and after the application of Monoba media, students' learning activity increased with a posttest average of 65.22. Thus, it can be concluded that Monoba media has an influence on the activeness of learning Indonesian for class IV students at SD Negeri 53 Latekko.

Keywords: Media, Language Monopoly (Monoba), active learning, Indonesian

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar yang sangat penting dalam perkembangan individu dan masyarakat, berfungsi untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam hal kecerdasan, kreativitas, keterampilan, inovasi, serta budi pekerti yang baik. Dalam konteks globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat, pendidikan menjadi elemen krusial yang dapat mempersiapkan generasi mendatang untuk menghadapi berbagai tantangan global, berinovasi, dan memberikan kontribusi yang produktif di berbagai sektor kehidupan. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan teknis, tetapi juga dilengkapi dengan nilai-nilai etika, kemampuan berpikir kritis, dan sikap sosial yang mendukung terciptanya keharmonisan dalam masyarakat. Pendidikan perlu dimiliki oleh manusia untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya hal tersebut sejalan dengan pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan sangat bergantung pada peran guru sebagai tenaga pendidik yang didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa selama proses belajar. Penggunaan media pembelajaran dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa (Hasan et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian Ardhani et al., (2021) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang inovatif dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif selama proses belajar mengajar. Menurut E.R.Sari et al., (2022) menyatakan bahwa dalam meningkatkan keaktifan siswa guru berperan dalam menyiapkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar. Media monopoli bahasa (Monoba) adalah permainan edukatif yang menggabungkan unsur edukasi dengan aktivitas yang menyenangkan. Media ini memadukan bahasa Indonesia dengan gambar-gambar kreatif dalam bentuk permainan monopoli untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil pra penelitain yang dilakukan oleh peneliti pada 21 Agustus 2024 di kelas IV SD Negeri 53 Latekko Kecamatan Awangpone kabupaten Bone, peneliti mengamati proses pembelajaran menunjukkan bahwa 1) hanya terdapat beberapa siswa yang antusias belajar dan merespon guru; 2) Pada saat proses belajar ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, hanya beberapa yang menjawab dan siswa lainnya bersikap tidak peduli; dan 3) Ketika guru memberikan tugas sebagian besar siswa hanya menyalin tugas temannya.

Berdasarkan penggunaan media pembelajaran Monopoli Bahasa (Monoba) penelitian sebelumnya yang relevan menunjukkan hasil positif keterkaitan antara media pembelajaran monopoli dengan keaktifan belajar siswa. Subroto et al., (2016) menyatakan bahwa dalam penelitiannya penggunaan media monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, terdapat peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Y. P. Sari et al., (2020) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian Nurhasanudin & Syah, (2022) menyatakan bahwa media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil karangan deskripsi siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Monopoli Bahasa (Monoba) terhadap Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 53 Latekko Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone”.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui instrument penelitian, dan analisisnya dilakukan secara kuantitatif atau statistik dengan tujuan utama dari penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya sejalan dengan pendapat Paramita et al., (2021) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memusatkan perhatian pada pengumpulan data numerik untuk menjelaskan fenomena tertentu. Dalam pendekatan ini, pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian yang menghasilkan data numerik, yang kemudian dianalisis secara statistik. Jenis penelitian digunakan adalah *Pre-eksperimen*. Sugiyono, (2021) menyatakan bahwa penelitian *Pre-eksperimen* adalah untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel yang diteliti, meskipun desain ini tidak sepenuhnya mengontrol variabel luar. *Pre-eksperimen* bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai efek perlakuan dengan melakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga peneliti dapat membandingkan hasilnya. Media permainan monopoli bahasa (Monoba) berperan sebagai variabel bebas karena perlakuan (*Treatment*) yang diterapkan untuk memberikan perubahan atau mempengaruhi keaktifan belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 53 Latekko Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone yang bersifat variabel terikat. desain penelitian *one-group pretest-posttest design*, penelitian ini dilakukan

pada satu kelompok tanpa melibatkan kelompok kontrol, yaitu kelas IV SD Negeri 53 Latekko Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone. Desain *One-Group Pretest-Posttest design* melibatkan *Pretest* yang dilakukan sebelum perlakuan, sehingga memungkinkan perbandingan yang lebih akurat dengan mengukur kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 53 Lattekko Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 89 orang. Teknik pengambilan sampel oleh peneliti yaitu *Probability Sampling*. Secara lebih spesifik, penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*. Sampel dalam penelitian ini meliputi semua siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang. Penelitian ini menerapkan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan penyajian 4 alternatif jawaban. Proses penelitian dilakukan secara bertahap, penelitian ini melibatkan lima kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan *pretest* untuk mengidentifikasi bagian yang memerlukan perhatian khusus dan menyesuaikan dengan media pembelajaran yang akan digunakan nantinya, sedangkan pertemuan kedua, ketiga dan keempat diberikan perlakuan dengan menggunakan media monopoli bahasa (Monoba), pada pertemuan kelima dilakukan *posttest*. Setelah itu, hasil dianalisis dengan cara membandingkan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar siswa. Analisis juga dilakukan untuk mengetahui pengaruh media monopoli bahasa (Monoba) terhadap keaktifan belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Ada dua hasil yang diuraikan dalam penelitian ini yaitu hasil analisis statistik deskriptif dan hasil analisis inferensial, kedua hal ini diuraikan sebagai berikut :

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 53 Latekko melalui pemberian *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* untuk mengetahui keaktifan belajar siswa melalui penggunaan media Monoba. Adapun hasil data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut. :

Data *Pretest* dan *posttest* Keaktifan Belajar siswa kelas IV SD Negeri 53 Lattekko Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone

Pretest dilaksanakan pada hari Senin, 10 Februari 2025 dan *posttest* dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Februari 2025 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 22 orang. Setelah data *pretest* dan *posttest* diperoleh, kemudian diolah menggunakan program IBM SPSS Statistic versi 26, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Deskripsi Skor Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel (n)	22	22
Rata-rata (<i>Mean</i>)	53,40	65,22
Standar Deviasi	5,88	4,96

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 26

Berdasarkan tabel di atas, data *pretest* dan *posttest* yang diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata yang dihitung dari jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh dan jumlah subjek penelitian. Karena tidak terdapat nilai median maupun modus. Analisis berfokus pada nilai rata-rata untuk menggambarkan distribusi data. Sebagian siswa memperoleh nilai di bawah *pretest* 53,40 serta *posttest* 65,22 dan sebagian lainnya memperoleh nilai di atas *pretest* 53,40 serta *posttest* 65,22. Standar deviasi dihitung untuk melihat variasi nilai di sekitar rata-rata.

a. Kategori Skor Pretest Keaktifan Belajar

Penentuan skor keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 53 Latekko ditentukan melalui analisis angket guna mengetahui kategori keaktifan belajar siswa pada kategori rendah, sedang, dan tinggi. Informasi lebih lanjut mengenai skor keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Distribusi Kategori Skor Data *Pretest* Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < 48$	Rendah	5	23%
$48 \leq X < 59$	Sedang	13	59%
$X \geq 59$	Tinggi	4	18%
Total		22	100%

Sumber: Hasil olah data *Microsoft Excel 2010*

Berdasarkan tabel 4.2 analisis data menunjukkan bahwa sebelum penerapan penggunaan media Monoba keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 53 Latekko sebagian besar berada pada kategori rendah, dengan 23% dari 22 siswa memperoleh nilai di bawah 48. Sementara itu, 59% dari 22 siswa berada dalam kategori sedang dengan nilai antara 48 hingga 59, dan 18% lainnya masuk dalam kategori tinggi dengan nilai di atas 59.

b. Kategori skor *posttest* keaktifan belajar

Penentuan skor keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 53 Latekko ditentukan melalui analisis angket guna mengetahui kategori keaktifan belajar pada kategori rendah, sedang, dan tinggi. Informasi lebih lanjut mengenai skor keaktifan belajar dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.3 Distribusi Kategori Skor Data *Posttest* Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < 60$	Rendah	2	9%
$60 \leq X < 70$	Sedang	14	64%
$X \geq 70$	Tinggi	6	27%
Total		22	100%

Sumber: Hasil olah data *Microsoft Excel 2010*

Berdasarkan tabel 4.3 analisis data menunjukkan bahwa setelah penerapan penggunaan media Monoba, keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 53 Latekko sebagian besar berada pada kategori rendah, dengan 9% dari 22 siswa memperoleh nilai di

bawah 60. Sementara itu, 64% dari 22 siswa berada dalam kategori sedang dengan nilai antara 60 sampai 70, dan 27% lainnya termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai di atas 70.

2. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis inferensial Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas, dan uji hipotesis..

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan program IBM SPSS Statistic 26. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai probabilitas pada output Shapiro-Wilk lebih besar dari nilai yang ditetapkan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Keaktifan Belajar

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,268	$0,268 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Posttest</i>	0,414	$0,414 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 26

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa data tersebut menunjukkan data hasil *pretest* dan *posttest* siswa berdistribusi normal. Hal ini dilihat dari hasil uji normalitas pada kedua data keaktifan belajar siswa diperoleh nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media Monoba berpengaruh terhadap keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa. Dalam penelitian ini digunakan uji Paired Sampel t-Test dengan program IBM SPSS Statistic Version 26 dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} .

Tabel 4.5 Hasil Uji *Paired Sampel t-Test* Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> dan <i>posttest</i>	11.484	21	0,000	$0,000 < 0,05 = \text{terdapat perbedaan}$

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 26 (Lampiran)

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sampel t-Test*, ditemukan perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa sebelum dan sesudah penerapan penggunaan media Monoba. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang memenuhi kriteria $0,000 < 0,05$ sehingga perbedaan tersebut signifikan. Selain itu, nilai t_{hitung} sebesar 11.484 dibandingkan dengan t_{tabel} pada tingkat signifikan 5% dengan $df = 21$, yang menghasilkan t_{tabel} sebesar 2.07961. Karena t_{hitung} (11.484) lebih besar dari t_{tabel} (2.07961), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam Keaktifan belajar bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Monoba.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media Monoba terhadap keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan penggunaan media Monoba memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 53 Latekko Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone.

Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 53 Latekko Sebelum Penggunaan Media Monoba

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa sebelum penerapan penggunaan media Monoba keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen berada pada kategori sedang dengan rata-rata 53,40. Adapun rinciannya terdapat 4 siswa yang mendapatkan skor pada kategori tinggi, 13 siswa kategori sedang, dan 5 siswa kategori rendah.

Sebelum penggunaan media Monoba di kelas IV, pembelajaran berpusat pada guru dengan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Kondisi siswa hanya mencatat, mendengarkan, menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa akan kesulitan memahami materi pembelajaran. Hal ini dapat menghambat perkembangan akademik siswa. Selain itu, siswa akan kesulitan untuk berinteraksi dengan temannya dan tidak percaya diri untuk bertanya atau ikut serta dalam kegiatan belajar. Namun, setelah penggunaan media Monoba siswa dapat lebih mudah memahami materi, berinteraksi, dan meningkatkan keterampilan dasar mereka secara lebih menyenangkan, sehingga siswa memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran.

Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 53 Latekko Sesudah Penggunaan Media Monoba

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa sesudah penggunaan media Monoba, keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 53 Latekko berdasarkan hasil posttest yang memiliki nilai rata-rata 65,22. Adapun rinciannya yaitu terdapat 6 siswa termasuk kategori tinggi, 14 siswa termasuk kategori sedang dan 2 siswa termasuk kategori rendah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 53 Latekko berdasarkan hasil perhitungan data rata-rata nilai sesudah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Monoba dalam proses pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor penting yang berperan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan E.R.Sari et al., (2022) menyatakan bahwa dalam meningkatkan keaktifan siswa guru berperan dalam menyiapkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Monoba pada proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik perhatian siswa, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media Monoba ini melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, memiliki semangat belajar yang tinggi serta memiliki jiwa kompetitif dalam menyelesaikan tantangan yang terdapat pada media Monoba. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Monoba memiliki pengaruh dalam meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa. Keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik.

Perbedaan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 53 Latekko Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Monoba

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terkait keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 53 Latekko dengan penerapan penggunaan media Monoba. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, keaktifan belajar dengan penggunaan media Monoba mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan hasil nilai pretest siswa rata-rata 53,40 sedangkan setelah diberikan perlakuan hasil nilai posttest siswa rata-rata 65,22. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar bahasa Indonesia siswa meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan media Monoba.

Penggunaan media Monoba dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Sebelum penggunaan Media Monoba, keaktifan siswa cenderung terbatas siswa hanya mendengarkan penjelasan, mencatat, dan mengerjakan tugas secara individu. Keaktifan siswa seringkali terbatas pada mereka yang lebih berani berbicara di kelas, sementara siswa yang pendiam cenderung kurang terlibat. Namun, setelah penerapan media Monoba, terjadi peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar siswa.

Media Monoba dalam pembelajaran terbukti memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Dalam permainan yang diterapkan melalui media Monoba, siswa diminta untuk mewakili kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang ada pada media dan diberi kesempatan untuk bertanya kepada anggota kelompok lainnya agar dapat memperoleh jawaban yang tepat. Proses tanya jawab ini memperkuat kerja sama dan interaksi antar siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam diskusi dan pembelajaran. Selain itu, adanya sistem penilaian untuk kelompok dan individu memberikan motivasi tambahan, karena jawaban yang diberikan akan mempengaruhi nilai yang diperoleh. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif, baik dalam mencatat informasi penting, bertanya, memberikan pendapat, maupun bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk mencapai hasil yang maksimal. Dengan demikian, penggunaan media Monoba memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 53 Latekko.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Y. P. Sari et al., (2020) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa hal tersebut terlihat pada nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 70,44 lebih besar dari kelas kontrol sebesar 56,41.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen jenis dengan instrumen penelitian berupa angket dengan desain penelitian pre-eksperimental design berbentuk one group pretest-posttest design dengan jumlah sampel sebanyak 22 siswa. Selain itu, variabel yang diteliti pada penelitian sebelumnya, variabel dependen berfokus pada hasil belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar siswa. Dengan demikian penelitian ini menggunakan metode yang berbeda untuk memperkuat temuan penelitian sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, hasil penelitian, dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 53 Latekko Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone sebelum penggunaan media Monoba berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai 53,40.

2. keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 53 Latekko Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone sesudah penggunaan media Monoba berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai 65,22.
3. Terdapat pengaruh signifikan penerapan penggunaan media Monoba terhadap keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 53 Latekko Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone, terbukti dari nilai t_{hitung} 11.484 lebih besar dari t_{tabel} 2.07961.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen*. Jawa Timur: Widya Gama Press.
- Nurhasanudin, M. R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh media monopoli pada karangan deskripsi di kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1230–1239.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591.
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2020). Pengaruh media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS gugus 15 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236.
- Subroto, A. G., Kiswardianta, R. B., & Laksana, M. S. D. (2016). Pemanfaatan media monopoli untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan tahun Pelajaran 2015/2016. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 3(2), 49–54.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.