

ABSTRAK

Hasil belajar siswa yang rendah sering kali diakibatkan dari proses pembelajaran yang kurang menyenangkan, karena siswa terkesan mendengar namun tanpa adanya pengalaman belajar yang memudahkan siswa memahami pelajaran dengan maksimal, oleh sebab itu keberadaan media pembelajaran sangat diharapkan oleh setiap siswa, seperti media permainan monopoli. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar IPS di Kelas V SD 06 Muara Dua Kota Lhokseumawe. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi* eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 6 Muara Dua Kota Lhokseumawe yang terdiri dari 3 kelas yaitu $V_a = 28$ siswa, $V_b = 27$ siswa, dan $V_c = 28$ siswa, maka secara keseluruhan jumlah siswa yaitu 83 siswa. Penarikan sampel penelitian menggunakan *Random Sampling*, maka terpilih kelas V_a sebagai kelas eksperimen, dan V_b sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa teknik tes berbentuk *pretest* dan *posttest*, selanjutnya hasil jawaban siswa dianalisis menggunakan *spss* versi 21 untuk memperoleh hasil hipotesis uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu $76.07 > 67.86$. sehingga diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 2.376 > 1.67$ dan signifikan $0,021 < 0,05$, maka tolak H_0 dan terima H_a . Sehingga disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar IPS di Kelas V SD 06 Muara Dua Kota Lhokseumawe.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Media Permainan Monopoli, IPS*

ABSTRACT

Low student learning outcomes are often the result of an unpleasant learning process, because students seem to hear but without any learning experience that makes it easier for students to understand the lesson optimally, therefore the existence of learning media is highly expected by every student, such as the monopoly game media. The aim of this research is to describe the influence of the Monopoly Game Media on Social Studies Learning Outcomes in Class V of SD 06 Muara Dua, Lhokseumawe City. The type of research used is quasi-experimental with a quantitative approach. The population in this study were all class V students of SDN 6 Muara Dua, Lhokseumawe City, consisting of 3 classes, namely Va = 28 students, Vb = 27 students, and Vc = 28 students, so the total number of students was 83 students. The research sample was drawn using Random Sampling, so class Va was chosen as the experimental class, and Vb as the control class. The data collection technique in this research is in the form of a pretest and posttest, then the results of students' answers are analyzed using SPSS version 21 to obtain the results of the t test hypothesis. The results of the research show that the average score for experimental class students' learning outcomes is higher than the average score for the control class, namely $76.07 > 67.86$. so that the value obtained is $t_{count} > t_{table} = 2.376 > 1.67$ and the significance is $0.021 < 0.05$, then reject H_0 and accept H_a . So it is concluded that there is an influence of the Monopoly Game Media on Social Studies Learning Outcomes in Class V of SD 06 Muara Dua, Lhokseumawe City.

Keywords: Learning Outcomes, Monopoly Game Media, Social Sciences