**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MONOPOLY SMART GAMES* TERHADAP KETERAMPILAN MENULISKAN KEMBALI ISI CERITA SISWA KELAS IV SD SE KECAMATAN LAKARSANTRI**

Iqomatul Chakiki

PGSD, FIP Universitas Negeri Surabaya, [iqomatul.chakiki@yahoo.com](mailto:iqomatul.chakiki@yahoo.com)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Media *Monopoly Smart Games* dapat digunakan untuk memudahkan siswa kelas IV dalam menuliskan isi cerita. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media *Monopoly Smart Games* terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa kelas IV SD se Kecamatan LakarsantriSurabaya . Jenis penelitian ini menggunakan *quasi experimental*. Adapun penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas IV SDIT Utsman Bin Affan sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB MI At-Taufiq sebagai kelas kontrol.Hasil Penelitian dengan uji Hipotesis sebesar <1,67943 dan signifikan 0,181>0,05. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan tidak adanya perbedaan antara pretest eksperimen dan kontrol. Sementara itu, untuk posttest kelas eksperimen dan kontrol diperoleh sebesar >1,67943 dan signifikan 0,52<0,05. Nilai tersebut menunjukan adanya pengaruh yang sigifikan pada penggunaan media MSG terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa kelas IV SD di Kecamatan Lakarsantri Surabaya .. **Kata kunci** : Media *monopoly smart games*, Keterampilan menuliskan kembali isi cerita

*Abstract*

*Monopoly Smart Games can use for 4th grade learning media to rewrite the story. The purpose of this exsperimen is knowing how this media gives influence in the writing skill in writing a story for 4th grade elementary school in Lakarsantri district Surabaya. This exsperimen is using quasi experimental which exsperimented in two class, on 4th grade of SDIT Utsman Bin Affan as a exsperimental class and 4th B grade in MI At-Taufiq as a control class.The result of the exsperimen by using hypothesis is 1,8155 > 1,67993 and significance 0,181>0,05. Based on this value it can be sum up that there is no difference between pretest and postest exsperimental and control. While for postest class exsperimen and control value T-test as 2,9088> 1,67993 and significance is 0,5270 > 0,05. Thaht value shown there is a significant influence in using MSG media upon rewriting a story skill in 4th grade elementary school in Lakarsantri district Surabaya* **Key word** : Media *monopoly smart games, Rewrite the story skill*

# **PENDAHULUAN**

Pembelajaran di sekolah dasar memerlukan sumber belajar dalam pelaksanaannya. Sumber belajar di sekolah dasar terdiri dari berbagai jenis, seperti media, fasilitas sekolah, ide, benda disekitar dan lain-lain. Tidak hanya menerapkan materi ajar saja, pemanfaatan dari sumber belajar tersebut harus dilaksanakan dalam setiap proses pembelajaran Agar pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan maka perlu dimanfaatkan salah satu sumber belajar yaitu media pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen wajib, karena berperan dalam membantu dan memudahkan baik siswa maupun guru didalam kelas. Hamalik (dalam Arsyad, Azhar, 2013:19) mengemukakan bahwa penggunaan media pada proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar, memberikan pengaruh-pengaruh psikologis termasuk menumbuhkan keinginan atau minat yang baru pada siswa. Penggunaan media selain berpengaruh pada siswa juga membantu guru dalam meningkatkan keterampilan mengajar dan memudahkan penafsirankan data atau informasi kepada siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus melibatkan siswa, sehingga menjadikan pembelajaran yang bermakna atau *meaningfull learning.* Media dalam pembelajaran harus sesuai baik dengan siswa maupun guru. Adanya media dalam pembelajaran membutuhkan persiapan, sehingga dalam persiapannya diperlukan pemilihan media yang sesuai kebutuhan. Pengadaan serta kesesuaian media pembelajaran bergantung kepada guru dalam memilihnya, sehingga pemilihan media pembelajaran yang tepat harus dipertimbangkan. Pertimbangan pemilihan media dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, penguasaan materi yang diharapkan, kurikulum yang digunakan, dan karakteristik siswa. Pemilihan media yang tidak sesuai dapat mengakibatkan penggunaan media tidak maksimal dan tidak terpakai.Selain itu, dalam pemilihan media juga mempertimbangkan jenis dan karakteristik media yang akan digunakan, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Karakteristik media pembelajaran disesuaikan pada kebutuhan siswa sekolah dasar yang memasuki masa operasional konkrit. Menurut Nursalim, Mochamad,2016:27) pada tahapan operasional konkret, anak mulai berpikir logis dengan objek kongkret serta pikiran mendahului perbuatan. Kebutuhan objek kongkret untuk mengasah siswa belajar siswa membutuhkan media pembelajaran yang kongkret, sehingga dipilihlah media Monopoly Smart Games sebagai media pembelajaran yang kongkret. Media *Monopoly Smart Games* yang seterusnya disingkat dengan MSG merupakan media konkret, karena nyata dan dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa melalui gambar-gambar didalamnya. Gambar dalam media ini bertujuan untuk menyampaikan materi yang terdapat dalam pembelajaran, sehingga membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa. Menurut Rahman ( 2013:192) media MSG mempunyai berbagai kelebihan yaitu bersifat fleksibel dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, mudah digunakan dan menambah semangat siswa dalam belajar. Media ini mengajak siswa bermain sambil belajar, serta ada *reward* yang diberikan untuk kelompok yang memenangkan permainan terlebih dahulu. Dengan semua kelebihan yang dimiliki oleh MSG, tentunya media ini sangat berbeda dengan media monopoli sebelumnya maupun media sejenis permainan. Perbedaan MSG dengan media monopoli lainnya adalah media ini hanya mengadopsi model papan permainan monopoli dan cara bermainnya yang menggunakan dadu dan beberapa kartu petunjuk. Peraturan permainnanyapun terdapat modifikasi untuk menyesuaikan dengan materi ajar. Siswa ketika menggunakan media ini tidak akan kesulitan dalam melakukannya karena permainan monopoli yang sudah ada dimasyarakat sekitar. Selain itu, MSG tidak akan membuat siswa bosan dikeranakan media ini terdapat kompetisi untuk mendapatkan reward bagi kelompok yang menang. Media MSG dalam pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam memahamkan siswa pada materi ajar. Selain itu penggunaan media MSG sebagai salah satu sumber belajar, sehingga penggunaannya penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Media MSG dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran, seperti pembelajaran keterampilan menulis yang merupakan keterampilan yang penting dikuasai oleh siswa. Keterampilan menulis sangat penting dalam pembelajaran dikarenakan keterampilan menulis digunakan oleh semua mata pelajaran. Bagi siswa keterampilan menulis dibutuhkan, sebagai dasar dalam belajar. Jika siswa kurang menguasai keterampilan menulis maka akan kesulitan dalam menguasai semua mata pelajaran di sekolah. Menurut Saddono 2014:150 menulis merupakan pengungkapan ide, pengetahuan ilmu, dan pengalaman hidup dalam bahasa tulis Menulis di SD diajar sejak kelas awal, karena menulis membutuhkan praktek dan pembiasaan.. Siswa dapat terbiasa menuangkan ide atau gagasannya dalam bentuk tulisan. Selain itu keterampilan menulis dapat memotivasi siswa dalam mengembangkan minat dan bakatnya pada bidang kepenulisan. Cara mengajarkan menulis kepada siswa yaitu dengan mengajarkan keterampilan menulis kembali, yaitu siswa diajak untuk menuliskan kembali isi cerita yang telah dibaca sebelumnya. Siswa herus mampu memahami isi cerita mulai dari tema, latar, tokoh, amanat,alur dan gaya bahasa serta mampu memahami makna kata sulit pada cerita. Kemampuan siswa setelah membaca cerita dapat diketahui dengan meminta siswa untuk menuliskan kembali isi cerita dengan bahasanya sendiri. Berdasarkan kemampuan siswa dalam belajar menulis dapat dikaitkan dengan pendapat Hamalik,( dalam Saddhono 2014:210) bahwa penggunaan media yang tepat untuk pembelajaran bahasa adalah media yang bersifat autentik. Media MSG yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV yang masih membutuhkan media yang autentik. Media MSG merupakan salah satu media permainan yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Keterampilan menulis kembali isi cerita termasuk pembelajaran bahasa yang memerlukan media autentik seperti media MSG, sebagai salah satu latihan dalam keterampilan menulis kembali isi cerita. Keterampilan menulis kembali isi cerita harus sering dilatih agar siswa terbiasa dengan dengan menulis. Sebagaimana pendapat Hardjono (dalam Nurmalisa:2014) yang mengungkapkan bahwa pertanyaan yang jawabannya dicari dalam teks adalah salah satu latihan menulis berdasarkan teks. Maka media MSG dapat diterapkan dalam keterampilan menuliskan kembali isi cerita. Nantinya, dalam menjawab pertanyaan yang ada didalam permainan, siswa tidak melihat teks cerita tersebut namun mengandalkan ingatan tentag isi cerita yang telah dibaca sebelumnya. Sehingga guru harus memberikan waktu yang cukup untuk sisiwa membaca dengan pemahaman yang menyeluruh. Serta membuat suasana dikelas yang menyenangkan Rumusan masalah yang diambil dari penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penggunaan media *Monopoly Smart Games* (MSG) terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa kelas IV SD Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah.Mengetahui pengaruh penggunaan media *Monopoly Smart Games* terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita pada siswa kelas IV SD.

**METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasy experimentaldesign* dengan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam penerapannya. Rancanagan penelitian yanga akan digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control grup design*.

……………………………………..

Keterangan

Q1 = pretest untuk kelompok eksperimen

Q2 = posttest untuk kelompok eksperimen

O3 = pretest untuk kelompok kontrol

O4 = posttest untuk kelompok kontrol

X = perlakuan berupa pelaksanaan pembelajaran dengan (Sugiyono,2010:118)

Penelitian ini akan dilaksanakan di jenjang sekolah dasar. Lokasi penelitian pada SDIT Ustman Bin Affan yang terletak di JL Lakarsantri No 24-27 dan MI At-Taufiq yang terletak di Lakarsantri Surabaya. Alasan memilih sekolah dasar tersebut adalah sama-sama sekolah berbasis islam dan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media Monopoly Smart Games terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa kelas IV SD di Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD/MI di Kecamatan Lakarsantri. Jumlah populasi tersebut ber jumlah 1254 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobility sampling* dengan jenis *purposivesampling* dalam pengambilan sampelnya. Teknik ini digunakan karena dalam pengambilan sampelnya berdasarkan pertimbangan tertentu tentang karakteritik yang disesuaikan dengan persyaratan untukjjdijadikan sampel. Karakteristik yang diambil adalah Keaktifan siswa, kemampuan menulis siswa serta sama-sama sekolah berbasis islam. Hasil *purposivesampling* menunjukansiswa kelas IV SDIT Surabaya sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang dan siswa kelas IVB MI At-Taufiq Surabaya sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Instrument penelitian menggunakan lembar tes dan observasi tentang keterampilan menuliskan kembali isi cerita. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes (pretest dan posttest). Jumlah soal dalam posttest antara kelompok kontrol dan kelompok eksperiment sama. Perbedaan soal pretest pada kelompok control tidak diterapkan media MSG dan pada kelompok eksperiment diterapkan media MSG Data hasil posttest akan dijadikan sebagai nilai akhir. Dari nilai posttest akan dianalisi ada atau tidak pengaruh penggunaan media MSG terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita. Dari pretest dan posttes dapat diperoleh data berupa hasil tes. Analisis data penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Uji validitas dalam penelitian diperlukan untuk mengetahui kevalidan suatu instrument penelitian.Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang belum diuji kevalidannya. Perhitungan agar diketahui valid atau tidaknya menggunakan rumus *product moment*

Rumus *product moment* adalah sebagai berikut :

rxy=

Keterangan :

rxy = koefisien korelasi antara variable x dan y

N = banyaknya siswa

X = Skor tiap butir soal

Y = Skor total (Arikunto 2010:213

Tabel 1.Intepretasi Nilai r

|  |  |
| --- | --- |
| Besar Nilai r | Interpretasi |
| Antara 0,800 sampai 1,00 | Tinggi |
| Antara 0,600 sampai dengan 0,800 | Cukup |
| Antara 0,400 sampai dengan 0,600 | Agak rendah |
| Antara 0,200 sampai dengan 0,400 | Rendah |
| Antara 0,00 sampai dengan 0,200 | Sangat rendah (Tidak berkolerasi) |

(Arikunto,2013:319)

Penelitian ini juga menggunakan pengujian reabilitas instrument tes dengan memakai rumus alpha. Karena rumus alpha digunakan untuk mencari reabilitas instrument yang skornya bukan 1 dan 0, seperti angket atau soal uraian. Rumus Alpha persamaan Alpha sebagai berikut :

Keterangan :  
 : reliablitas instrumen

k : banyaknya soal

: jumlah varians butir

: jumlah varians total

(Arikunto, 2012 : 239).

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang telah diperoleh. Uji noramalitas tersebut dilakukan ketika pretest dan posttest menggunakan teknik lilliefors di kelas eksperimen dan kontrol. Rumus yang digunakan dapat dijelaskan sebagai berikut :

Keterangan :

z : luas

x : data

x : mean

s : simpangan baku (Sundayana, 2015 : 83).

Teknik analisis hasil penelitian menggunakan uji t-test. Uji t-test digunakan ketika uji normalitas dan uji homogenitas telah selesai dilakuakan. Uji t-test dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *monopoly smart games* terhadap keterampilan Menulis kembali isi cerita pada siswa kelas IV SD. Berdasarkan desain yang digunakan dalam penelitian ini, maka rumus yang akan digunakan adalah :

Keterangan :

M : nilai rata-rata hasil per kelompok

N : bayaknya subyek

X : deviasi setiap nilai dan

Y : deviasi setiap nilai Y dan

db : ditentukan dengan

(Arikunto, 2012 : 311).

Setelah diperoleh hasil dari perhitungan t-test, kemudian hasil tersebut dihubungkan dengan tabel nilai t. Hasil dikatakan signifikan apabila perbedaan dari hasil pretest dan posttest menunjukan ≥

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Uji Validitas** Hasil uji validitas instrumen penelitian menunjukkan berdasarkan hasil skor rata-rata yang dapat dilihat pada tabel 4.1 tentang hasil validasi perangkat eksperimen dan kontrol. Skor rata-rata yang diperoleh dari dua perngkat tersebut yaitu kelas eksperime dengan skor rata-rata sebesar 3, 8 dan kelas kontrol dengan skor rata-rata sebesar 3,8. Hasil uji validitas media *Monopoly Smart Games* menunjukkan bahwa media dinyatakan baik dan layak digunakan dalam penelitian. Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa skor rata rata sebesar 3,6 Hasil perhitungan secara manual menggunakan Rumus *product moment pearson* angka kasar sebagai berikut :

Diketahui :

: 84 : 85

: 292 : 299

: 578 : 585

:169 :1163

N : 25

Rumus *product moment pearson* angka kasar sebagai berikut :

Soal no. X6

= 0,717

Soal no. X7

= 0,725

Dari hasil perhitungan manual diperoleh dengan signifikasi 5% (0,325). Berikut hasil perolehan uji validitas instrumen penelitian :

**Tabel 2. Hasil Korelasi Hitung**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nomor Soal | Korelasi Hitung | Status | Interpretasi |
| Soal 6 | .717 | Valid | Cukup |
| Soal 7 | .725 | Valid | Cukup |

1. **Uji Reliabilitas**

Hasil Uji Reliabilitas menggunakan rumus Alpha Combrac adalah sebagai berikut :

Diketahui :

: 84 : 85

: 292 : 299

: 578 : 585

:169 : 1163

N : 25

Rumus *alpha cronbach*

Menentukan nilai varians setiap butir soal

Soal no.X6

Soal no.X7

+ 0, 39 + 0,4

Menentukan nilai varians total

Menentukan reliabilitas instrumen

**Tabel 3 Tabel Kontingengsi Kesepakatan**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| O  B  S  E  R  V  E  R  II | Observer I | | | | | Jumlah |
|  | 4 | 3 | 2 | 1 |  |
| 4 | 1, 4,5,6,8,10,12,14,15 | 7,9 |  |  | 11 |
| 3 | 2,3,11 | 13 |  |  | 4 |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 1 |  |  |  |  |  |
| Jumlah | | 12 | 3 |  |  | 15 |

1. **Uji Normalitas**

Hasil Uji Normalitas dengan liliefors adalah sebagai berikut :

Kelas Eksperimen IV SDIT Ustman Bin Affan Surabaya

1. Uji Normalitas *Pretest*

1. Uji normalitas *pretest* secara manual

Mean = = 63,51  
  
SD  
=

= 12,81

Nilai

Terbesar = 0,598908

= 0,161

1. Uji normalitas *postestt* secara manual

Mean = = 84,07  
SD  
=

= 6,16

Nilai

Terbesar = 0.701871

= 0,161

Berdasarkan uji secara manual didapatkan nilai pretest sebesar 0,598908 dan posttest sebesar 0.701871dengan nilai sebesar 0,161. Dari hasil tersebut <sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Kelas kontrol IVB MI At-Taufiq Surabaya

1. Uji Normalitas Pretest

a. Uji Normaltas Pretest Secara Manual

Mean = = 60,25  
SD  
=

= 12,19

Nilai

Terbesar = 1,4474

= 0,190

2. Uji Normalitas Posttest

b. Uji Normaltas Pretest Secara Manual

Mean = = 77  
SD  
=

= 10,58

Nilai

Terbesar = 0,5734

= 0,190

Berdasarkan uji secara manual didapatkan nilai *pretest* sebesar 0.5887 dan *posttest* sebesar 0,5734 dengan nilai sebesar 0,190. Dari hasil tersebut <sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

1. **Uji Hipotesis**

Adapun hasil perhitungan uji t-tses secara manual adalah sebagai berikut :

a. Uji *Independent Sample Test Pretest* Ekspermen Dan Kontrol

**Tabel 4**

**Penghitungan Pretest Ekspermen Dan Kontrol Secara Manual**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kelas Eksperimen | | Kelas Kontrol | |
| X |  | X |  |
| 1 | 35 | 1225 | 35 | 1225 |
| 2 | 45 | 2025 | 35 | 1225 |
| 3 | 45 | 2025 | 50 | 2500 |
| 4 | 50 | 2500 | 50 | 2500 |
| 5 | 50 | 2500 | 50 | 2500 |
| 6 | 50 | 2500 | 55 | 3025 |
| 7 | 50 | 2500 | 55 | 3025 |
| 8 | 50 | 2500 | 55 | 3025 |
| 9 | 55 | 3025 | 60 | 3600 |
| 10 | 60 | 3600 | 60 | 3600 |
| 11 | 60 | 3600 | 60 | 3600 |
| 12 | 60 | 3600 | 65 | 4225 |
| 13 | 65 | 4225 | 65 | 4225 |
| 14 | 65 | 4225 | 65 | 4225 |
| 15 | 65 | 4225 | 70 | 4900 |
| 16 | 70 | 4900 | 70 | 4900 |
| 17 | 70 | 4900 | 75 | 5625 |
| 18 | 70 | 4900 | 75 | 5625 |
| 19 | 70 | 4900 | 75 | 5625 |
| 20 | 75 | 5625 | 80 | 6400 |
| 21 | 75 | 5625 |  |  |
| 22 | 75 | 5625 |  |  |
| 23 | 80 | 6400 |  |  |
| 24 | 80 | 6400 |  |  |
| 25 | 80 | 6400 |  |  |
| 26 | 80 | 6400 |  |  |
| 27 | 85 | 7225 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Jumlah | 1715 | 113575 | 1205 | 75575 |

Rumus Independent Samle T-Test

Perhitungan :

Mencari nilai

Mencari nilai

Mencari nilai

Mencari nilai

Mencari nilai

Berdasarkan uji t-test melalui spss maupun secara manual menggunakan rumus independent sample test diperoleh hasil thitung 1,8155 dengan nilai signifikan 0,250. Jika nilai signifikan < 0,05 atau maka hipotesis adanya perbedaan yang signifkan antara kelas eksperimen dan kontrol diterima. Jika nilai signifikan > 0,05 atau maka hipotesis ditolak.

b. Uji *Independent Sample Test* Postest Eksperimen Dan Kontrol

**Tabel 5**

**Penghitungan Postest Eksperimen dan Kontrol Secara Manua**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kelas Eksperimen | | Kelas Kontrol | |
| X |  | X |  |
| 1 | 65 | 4225 | 60 | 3600 |
| 2 | 65 | 4225 | 60 | 3600 |
| 3 | 75 | 5625 | 60 | 3600 |
| 4 | 75 | 5625 | 65 | 4225 |
| 5 | 75 | 5625 | 70 | 4900 |
| 6 | 75 | 5625 | 70 | 4900 |
| 7 | 75 | 5625 | 75 | 5625 |
| 8 | 80 | 6400 | 75 | 5625 |
| 9 | 80 | 6400 | 75 | 5625 |
| 10 | 80 | 6400 | 75 | 5625 |
| 11 | 80 | 6400 | 80 | 6400 |
| 12 | 80 | 6400 | 80 | 6400 |
| 13 | 85 | 7225 | 80 | 6400 |
| 14 | 85 | 7225 | 85 | 7225 |
| 15 | 85 | 7225 | 85 | 7225 |
| 16 | 85 | 7225 | 85 | 7225 |
| 17 | 90 | 8100 | 85 | 7225 |
| 18 | 90 | 8100 | 90 | 8100 |
| 19 | 90 | 8100 | 90 | 8100 |
| 20 | 90 | 8100 | 95 | 9025 |
| 21 | 90 | 8100 |  |  |
| 22 | 95 | 9025 |  |  |
| 23 | 95 | 9025 |  |  |
| 24 | 95 | 9025 |  |  |
| 25 | 95 | 9025 |  |  |
| 26 | 95 | 9025 |  |  |
| 27 | 100 | 10000 |  |  |
|  |  |  |  |  |
| jumlah | 2270 | 193100 | 1540 | 120650 |

Rumus Independent Samle T-Test

Perhitungan :

Mencari nilai

Mencari nilai

Mencari nilai

Mencari nilai

Mencari nilai

Perbedaan selisih posttest dan pretest eksperimen dan kontrol dengan manual.

**Tabel 6**

**Nilai selisih posttest dan pretest eksperimen dan kontrol**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kelas Eksperimen | | | | Kelas Kontrol | | | |
| X | X | X1 |  | Y | Y | Y1 |  |
| 1. | 55 | 75 | 20 | 400 | 50 | 70 | 20 | 400 |
| 2. | 60 | 80 | 20 | 400 | 60 | 90 | 30 | 900 |
| 3. | 50 | 85 | 35 | 1225 | 55 | 75 | 20 | 400 |
| 4. | 65 | 90 | 25 | 625 | 60 | 80 | 20 | 400 |
| 5. | 70 | 85 | 15 | 225 | 65 | 90 | 25 | 625 |
| 6. | 50 | 75 | 25 | 625 | 35 | 60 | 25 | 625 |
| 7. | 60 | 90 | 30 | 900 | 35 | 60 | 25 | 625 |
| 8. | 35 | 80 | 45 | 2025 | 50 | 70 | 20 | 400 |
| 9. | 45 | 65 | 20 | 400 | 55 | 65 | 10 | 100 |
| 10. | 70 | 80 | 10 | 100 | 50 | 85 | 35 | 1225 |
| 11. | 75 | 95 | 20 | 400 | 60 | 75 | 15 | 225 |
| 12 | 65 | 95 | 30 | 900 | 65 | 75 | 10 | 100 |
| 13. | 65 | 90 | 25 | 625 | 70 | 75 | 5 | 25 |
| 14. | 50 | 75 | 25 | 625 | 75 | 85 | 10 | 100 |
| 15. | 50 | 80 | 30 | 900 | 65 | 80 | 15 | 225 |
| 16. | 45 | 75 | 30 | 900 | 75 | 85 | 10 | 100 |
| 17. | 75 | 100 | 25 | 625 | 80 | 85 | 5 | 25 |
| 18. | 70 | 85 | 15 | 225 | 75 | 95 | 20 | 400 |
| 19. | 80 | 95 | 15 | 225 | 70 | 80 | 10 | 100 |
| 20. | 60 | 65 | 5 | 25 | 55 | 60 | 5 | 25 |
| 21. | 70 | 90 | 20 | 400 |  |  |  |  |
| 22. | 80 | 85 | 5 | 25 |  |  |  |  |
| 23. | 75 | 90 | 15 | 225 |  |  |  |  |
| 24. | 80 | 80 | 0 | 0 |  |  |  |  |
| 25. | 80 | 95 | 15 | 225 |  |  |  |  |
| 26. | 85 | 95 | 10 | 100 |  |  |  |  |
| 27. | 50 | 75 | 25 | 625 |  |  |  |  |
| Jml |  |  | 555 | 13975 |  |  | 335 | 7025 |

Rumus Independent Samle T-Test

Penghitungan :

Mencari nilai

Mencari nilai

Mencari nilai

Mencari nilai

Mencari nilai

2. **Pembahasan**

a. Uji Validitas

Hasil uji validitas instrumen penelitian menunjukkan validitas yang tinggi dan dapat dilaksanakan dalam penelitian. Uji validitas tersebut di uji oleh ahli yang meliputi, perangkat pembelajaran, lembar observasi dan lembar tes.

Instrumen perangkat pembelajaran dikatakan layak digunakan oleh Dr Hendratno M.Hum.. Hal ini berdasarkan hasil skor rata-rata yang dapat dilihat pada tabel 4.1 tentang hasil validasi perangkat eksperimen dan kontrol. Skor rata-rata yang diperoleh dari dua perngkat tersebut yaitu kelas eksperime dengan skor rata-rata sebesar 3, 8 dan kelas kontrol dengan skor rata-rata sebesar 3,8

Hasil uji validitas media *Monopoly Smart Games* menunjukkan bahwa media dinyatakan baik dan layak digunakan dalam penelitian. Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa skor rata rata sebesar 3,6

Instrumen lembar tes dikatakan baik digunakan oleh ahli dan dapat dilaksanakan dalam penelitian. Hal ini berdasarkan hasil skor rata-rata yang dapat dilihat pada tabel 4.3 tentang hasil validasi lembar tes. Skor rata-rata yang diperoleh sebesar 3,8

Uji validitas lembar tes yang digunakan di SDN Lidah Kulon IV menggunakan rumus *product moment*dengan manual dan bantuan spss 20. Hasil yang diperoleh 7 soal dinyatakan valid. Dari hasil perhitungan manual dan bantuan SPSS soal yang dikatakan valid apabila diperoleh dengan signifikasi 5% (0,395). Berdasarkan tabel 4.4 Diperoleh Hasil validitas nomor 6 diperoleh nilai sebesar 0,717 dan dapat dikatakan nomor 6 valid dengan rincian 0,717>0,395 Hasil validitas nomor 7 diperoleh nilai sebesar 0,725 dan dapat dikatakan nomor 7 valid dengan rincian 0,725>0,395

Menurut arikunto, 2013:315) menyatakan bahwa interpretatasi validitas instrumen memiliki beberapa kriteria. Soal nomor 6 memiliki koefisien sebesarr 0,717 yang artinya memiliki kriteria validitas cukup dengan rentang koeisien 0,600-0,799. Soal nomor 7 memiliki koefisien sebesarr 0,725 yang artinya memiliki kriteria validitas cukup dengan rentang koeisien 0,600-0,799.

2. Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas intrumen lembar tes menujukan hasil 0,746. Hasil perhitungan tersebut termasuk reliabiltas kategori sangat tinggi jika dilihat pada tabel intepretasi koefisien reabilitas menurut Arikunto (2012:123) yaitu terdapat pada rentang 0,60-0,80. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrument – instrument yang digunakan reliable atau terpercaya. Hasil uji normalitas dengan bantuan SPSS 20 dan secara manual didapatkan data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh signifikan nilai pretest sebesar 0,094>0,05 menggunakan SPSS dan secara manual 0.606897< 0,190 sehingga dapat dikatakan berdistribusi normal. Signifikan nilai posttest sebesar 0,110>0,05 menggunakan SPSS 20 dan secara manual 0.50786 <0,190 sehingga dapat dikatakan data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada kelas kontrol diperoleh signifikan nilai pretest sebesar 0,239>0,05 menggunakan SPSS 20 dan secara manual 0.6111 < 0,161 sehingga dapat dikatakan berdistribusi normal.. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Sundayana (2015 : 83) data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai sigifikasi > 0,05 dan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikasi < 0,05 atau <. Nilai yang diketahui untuk kelas eksperimen yaitu 0,190, sedangkan kelas kontrol yaitu 0,161. Sementara itu hasil dari uji reliabilitas innstrumen lembar observasi menunjukan koefiesien kesepakatan sebesar 0,667. Hasil perhitungan tersebut termasuk reliabiltas kategori tinggi. Hasil dari uji tersebut menyatakan bahwa instrumen lembar observasi reliabel dengan rincian 0,667 > 0,600.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *lilifors* dan sphiro wilk dengan bantuan SPSS 20 dan secara manual. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai sigifikasi > 0,05 dan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikasi < 0,05 untuk uji menggunakan SPSS. Sementara itu, untuk pengujian secara manual data dikatakan normal apabila nilai < dan diketahui untuk kelas eksperimen 0,190 sedangkan kelas kontrol 0,161. Hasil uji normalitas dengan bantuan SPSS 20 dan secara manual didapatkan data berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh signifikan nilai pretest sebesar 0,094>0,05 menggunakan SPSS dan secara manual 0,598908< 0,190 sehingga dapat dikatakan berdistribusi normal. Signifikan nilai posttest sebesar 0,110>0,05 menggunakan SPSS 20 dan secara manual 0.701871<0,190 sehingga dapat dikatakan data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada kelas kontrol diperoleh signifikan nilai pretest sebesar 0,239>0,05 menggunakan SPSS 20 dan secara manual 1,4474< 0,161 sehingga dapat dikatakan berdistribusi normal. Signifikan nilai posttest pada kelas kontrol sebesar 0,110>0,05 menggunakan SPSS 20 dan secara manual 0,5734<0,190 sehingga dapat dikatakan data berdistribusi normal Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Sundayana (2015 : 83) data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai sigifikasi > 0,05 dan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikasi < 0,05 atau <. Nilai yang diketahui untuk kelas eksperimen yaitu 0,190, sedangkan kelas kontrol yaitu 0,161.

4. Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian ini yaitu “ada pengaruh penggunaan media MSG terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa kelas IV SD di Kecamatan Lakarsantri Surabaya”. Hasil hipotesis tersebut teruji dari hasil data penelitian yang telah dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata pretest dan postest kelas eksprimen dan kontrol. Hasil penelitian di kelas IV SDIT Utsman Bin Affan lebih besar dibandingkan skor rata-rata di kelas IV MI At-Taufiq. Rata-rata dari siswa kelas IV SDIT Utsman Bin Affan adalah pretest sebesar 63,51 dan postest 85,96. Sedangkan nilai rata-rata dari siswa kelas IVB MI At-Taufiq adalah pretest sebesar 60,25 dan postest sebesar 77. Hipotesis tersebut dapat dibuktikan melalui uji t-test (uji beda) menggunakan rumus *independent sample test* dengan bantuan SPSS dan secara manual. Untuk menguji pengaruh perlakuan sebelum dan sessudah di kelas eksperimen dapat dilakukan dengan rumus uji *paired sampel test*. Hasil uji pengaruh tersebut didapatkan adanya pengaruh sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan. Hasil penelitian menunjukan rata-rata sebelum perlakuan sebesar 63,51, sedangkan setelah dilakukanya perlakuan diperoleh rata-rata sebesar 84,07 Hasil penelitian uji beda dengan metode independent sampel tes menggunakan bantuan SPSS 20 dan secara manual dapat diketahui df = 45 dengan t tabel pada taraf sinifikan 5% adalah 1,67943. Jika nilai signifikan < 0,05 atau maka hipotesis adanya perbedaan pengaruh yang signifkan antara kelas eksperimen dan kontrol diterima. Untuk pretes ekperimen dan kontrol didapatkan nilai t hitung sebesar <1,67943 dan signifikan 0,181>0,05. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan tidak adanya perbedaan antara pretest eksperimen dan kontrol. Sementara itu, untuk posttest kelas eksperimen dan kontrol diperoleh sebesar >1,67943 dan signifikan 0,52<0,05. Nilai tersebut menunjukan adanya pengaruh Uji hipotesis pengaruh perlakuan pada pretest dan posttest kelas eksperimen menggunakan metode paired sampe test dengan bantuan spss 20 dapat dikeahui df= 26 dengan t tabel pada taraf signifikan adalah 2,055 . Jika nilai signifikan < 0,05 atau maka hipotesis adanya perngaruh yang signifkan antara posttest dan pretest dikelas eksperimen diterima. Uji hipotesis pengaruh perlakuan pada pretest dan posttest kelas eksperimen didapatkan nilai 10,750 > 2,055 dan signifikan 0,00<0,05. Sementara itu, untuk mengetahui pengaruh perbedaan signifikan posttest-pretest eksperimen dan kontrol diperoleh hasildengan nilai signifikan 0.001. Jika nilai signifikan < 0,05 atau maka hipotesis diterima Dari nilai yang didapatkan menunjukan adanya pengaruh penggunaan media MSG terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa kelas IV SD Se Kecamatan Lakarsantri Media *Monopoly Smart Games* mempengaruhi keterampilan menuliskan kembali isi cerita. Hal ini sesuai dengan pendapat Hardjono (dalam Nurmalisa:2014) yang mengungkapkan bahwa Media yang berisi pertanyaan yang jawabannya dicari dalam teks adalah salah satu latihan menulis berdasarkan teks, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menuliskan isi cerita. Teori-teori tersebut ternyata terbukti dan sangat mendukung hasil rata-rata nilai prostest yang menggunakan media *Monopoly Smart Games* dibandingkan nilai pretest yang tidak menggunakan media *Monopoly Smart Games*. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Monopoly Smart Games lebih baik dindingkan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Monopoly Smart Games berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa SD se kecamatan Lakarsantri.

1. **Temuan-Temuan dalam Penelitian.**

Adapun temuan-temuan selama penelitian penggunaan media MSG terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita yaitu sebagai berikut.

Keaktifan anak semakin meningkat setelah diberikan Media MSG. hal ini sesuai dengan pendapat vigosky bahwa penekanan social pada siswa melalui kelompok teman sejawat untuk memodelkan cara berpikir sesuai dan saling mengemukakan serta menantang miskonsepsi-miskonsepsi diantara mereka.

Anak menjadi tertib selama pembelajaran dan setelah memainnkan media MSG. karena media MSG memberikan anak pembelajaran yang bermakna sesuai dengan pendpat Jawandi,2010:58. Bawa media monopoli dapat memberikan suasana menyenangkan pada anak.

Kejujuran siswa dalam selama bermain media MSG. ini sesuai dengan pendapat Jawandi,2010:58. bahwa salah satu tujuan dari media monopoli adalah mengajarkan sikap kejujuran selama permainan.

**PENUTUP**

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta rumusan masalah yang digunakan, dapat disimpulkan bahwa media *Monopoly Smart Games* (MSG) memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa kelas IV SD di kecamatan Lakarsantri Surabaya. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai yang lebih baik pada tes keterampilan menuliskan kembali isi cerita setelah menggunakan media *Monopoly Smart Games*. Rata-rata nilai pretest adalah 63,62 dengan niali postest adalah 85,96. Artinya perbedaan penggunaan *Monopoly Smart Games* dalam pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita. Hal ihi juga didukung dengan pengujian hipotesis dengan uji t. hasil uji t menunjukkan bahwa hipotesis kerja yang telah dirumuskan diterima. Untuk pretes ekperimen dan kontrol didapatkan nilai t hitung sebesar <1,67943 dan signifikan 0,181>0,05. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan tidak adanya perbedaan antara pretest eksperimen dan kontrol. Sementara itu, untuk posttest kelas eksperimen dan kontrol diperoleh sebesar >1,67943 dan signifikan 0,52<0,05. Nilai tersebut menunjukan bahwa Hipotesis Kerja (Ha) “ ada pengaruh penggunaan media MSG terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa kelas IV SD di Kecamatan Lakarsantri Surabaya” diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya pengaruh nilai yang didapatkan disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media *Monopoly Smart Games* terhadap keterampilan menuliskan kembali isi cerita siswa kelas IV SD di Kecamatan Lakarsantri Surabaya. Dengan adanya media media *Monopoly Smart Games* dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menuliskan isi cerita.

1. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, adapun saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut :

1. Perlunya penggunan media pembelajaran oleh guru dalam setiap pembelajaran dikelas.
2. Pemanfaatan Media MSG dalam pembelajaran disekolah terutama dalam pembelajaran menulis.
3. Pembelajaran menulis sebaiknya menggunakan media pembelajaran agar meningkatkan minat siswa dalam menulis.
4. Pengguna Media MSG sebaiknya digunakan untuk pembelajaran menulis terutama keterampilan menuliskan kembali Isi cerita karena memudahkan siswa memahami isi cerita.
5. Dapat menjadi bahan pembanding oleh penelitian sejenis dan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media MSG.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto,Suharsimi.2010.*Prosedur Penelitian,* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar.2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Dalman.2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Jawandi, Ahmad.2013.*Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan “Smart Monopoly” Untuk meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas V SDN Tumenggungan Tahun Ajaran 2012/2013*.Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Nurmalisa, Dina.2014.*Keterampilan Menulis Kembali Dongeng Dengan Teknik Bola Panas*.Universitas Negeri Semarang.

Nursalim,Mochamad.2016.*Psikologi Pendidikan :*Surabaya:Unesa Press.

Prastowo, Andi.2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: Diva Press.

Rohman, Muhammad dkk.2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*.Jakarta: Penerbit Prestasi Pustakarya

Saddhono, Kundharu dkk.2014.*Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha ilmu

Sugiyono.2010.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, Rostina. 2015*. Statistika penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Vikagustanti, Dea Aransa.2014.*Pengaruh Media Pembelajaran Monooli IPA Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP*.Universitas Negeri Semaran