



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOAKSI TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS IV DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK

Umi Habibah¹, Lukman Nulhakim², Ana Nurhasanah³

^{1,2,3}Pendidik Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 15 Desember 2022
Revisi: 20 April 2023
Diterima: 25 April 2023
Diterbitkan: 30 April 2023

Keywords:
Learning media, monoaxic,
students' social interaction

Kata Kunci:
Media pembelajaran,
monoaksi, interaksi sosial

DOI :
10.31932/jpdp.v9i1.2083

Surel Korespondensi:
2227180033@untirta.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the use of monoaxic learning media on the social interaction of grade 4 students in thematic learning. The research method used is Quasi Experiment, this study uses two classes, the control class and the experimental class. Class 4 A is the control class with 28 students and class B is the experimental class with 28 students. This research was conducted from August 2021 to October 2022 located at SDN 09 Serang City. Based on the research that has been done, it shows that there is high effectiveness from the use of monoaxic learning media for students' social interactions. This can be seen from the results of student questionnaire data calculations using monoaxic learning media is 80,7 while student questionnaire calculations using image learning media are 56 .based on the results of the t test which obtained results $0,00 < 0,05$ then it can be concluded that the use of monoaxic learning media for interactions has effectiveness. As well as when compared to the use of monoaxic learning media it is better than image learning media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran monoaksi terhadap interaksi sosial peserta didik kelas 4 dalam pembelajaran tematik. Metode penelitian yang digunakan yaitu Quasi Eksperimen, penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas 4 A sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 28 peserta dan kelas B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021 sampai bulan Oktober 2022 berlokasi di SDN 09 Kota Serang. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya efektivitas yang tinggi dari penggunaan media pembelajaran monoaksi terhadap interaksi sosial peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan data angket peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran monoaksi adalah 80,7 sedangkan perhitungan angket peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran gambar adalah 56 berdasarkan hasil uji t yang memperoleh hasil $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran monoaksi efektif terhadap interaksi sosial peserta didik. Serta jika dibandingkan penggunaan media pembelajaran monoaksi lebih baik daripada media pembelajaran gambar.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pada umumnya pendidikan menjadi pendukung terhadap kemajuan suatu bangsa dan sebagai wadah pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Sesuai

dengan yang disampaikan oleh Hikmah (2020) "Pendidikan merupakan bentuk proses yang dilakukan setiap individu untuk mewujudkan cita-cita serta

kesejahteraan untuk kehidupan yang lebih baik di masa depan”.

Negara republik Indonesia menjadi salah satu negara yang mengutamakan pendidikan, namun sayangnya negara ini masih menduduki pendidikan yang rendah akibat dari proses perkembangan pendidikannya yang lambat. Berdasarkan data yang dipublikasi oleh *World Population review* pada tahun 2021 lalu Indonesia masih menduduki peringkat ke-54 dari 78 Negara yang masuk dalam pemeringkatan tingkat pendidikan dunia. Data tersebut menjadi peringatan tersendiri untuk pemerintah Indonesia bahwasanya pendidikan Indonesia masih membutuhkan banyak pembenahan.

Pembelajaran saat ini sangat berbeda pada pembelajaran sebelumnya, kini kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam seperti pembelajaran daring (melalui media sosial atau jaringan internet) dan luring (Pembelajaran langsung di sekolah seperti pada umumnya). Akibat dari munculnya wabah virus covid-19 ini kegiatan pembelajaran mengalami banyak kendala ketika dilakukan

secara daring salah satunya, seperti ketidaksiapan pihak sekolah untuk memfasilitasi peserta didik yang tidak memiliki sarana belajar di rumah, kurangnya kemampuan pendidik dan peserta didik dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi, kondisi wilayah yang berbeda-beda sehingga sering terjadi gangguan jaringan yang tidak stabil dan lain-lain, sehingga membuat kurangnya kegiatan interaksi sosial yang dilakukan antara guru dan peserta didik, ketika proses pembelajaran berlangsung interaksi yang baik akan mempengaruhi terhadap proses pembelajaran, karena Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial yang ada di lingkungan sekitar khususnya untuk anak sekolah guna mendukung proses perkembangan fisik dan psikologis” (Annisa, 2020). Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Ketidakefektifan ini menjadi masalah yang cukup serius dalam proses pembelajaran. Terlebih pada saat pembelajaran dalam jaringan (Daring) yang membuat kurangnya interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan peserta didik ataupun peserta didik dengan guru. Kurangnya

interaksi tersebut dapat ditimbulkan oleh beberapa faktor baik dari dalam individu ataupun dari faktor luar. Salah satunya keterbatasan media yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran daring. Dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri peserta didik akan berjalan lebih efektif apabila seorang guru menggunakan media pembelajaran yang tepat. Guru harus memiliki kemampuan dalam membuat maupun mengembangkan media pembelajaran, baik yang memanfaatkan teknologi maupun tidak. Media sendiri memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, seperti yang tertulis dalam (Susanto, 2019) menjelaskan bahwa “Media berasal dari kata dalam bahasa Latin “medius” yang dalam bentuk jamaknya “medium”, diartikan secara harfiah sebagai perantara karena itu, dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi perantara disebut sebagai media, adapun jenis media pembelajaran dapat di klasifikasikan dalam tiga macam, yaitu : 1) media audio, media yang menekankan pada kemampuan suara, 2) media visual, media yang menonjolkan pada gambar, 3) media audio-visual, media

yang mengkolaborasikan suara dan gambar (Suprihatiningrum, 2016: 323). Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media monoaksi dimana media tersebut menyerupai permainan monopoli. Permainan Monopoli merupakan permainan yang mempunyai peraturan ketat, salah satu permainan papan yang terkenal di dunia. Tujuan permainan dalam permainan menguasai petak melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran ekonomi yang disederhanakan (Munawaroh, 2019: 19). Hal lain dinyatakan Fitriyani (2013: 226) bahwa media permainan monopoli ini adalah salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Materi yang akan dikaitkan yaitu materi pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum yang berlaku, pelaksanaan pembelajaran tematik

berprinsip pada pembelajaran terpadu, yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam bentuk tema dan subtema. Subroto (2015) menjelaskan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dan pengalaman dalam kehidupan nyata peserta didik, sehingga dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik. Adapun materi yang digunakan pada media monoaksi ini yaitu materi tema 1 tentang indahnya kebersamaan, subtema 1 keragaman budaya bangsaku. Dengan muatan mata pelajaran bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Materi dari beberapa mata pelajaran tersebut akan dikemas dalam media monoaksi seperti mengenalkan keanekaragaman suku dan budaya yang ada di daerah serta menentukan sifat-sifat bunyi.

Seperti dalam penelitian sebelumnya bahwasanya media monopoli telah berhasil menunjukkan adanya ketercapaian pada variable yang ditentukan. Pada penelitian yang berjudul, Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media

Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii MTS Wahid Hasyim Brebes menyatakan bahwa permainan monopoli ini menjadi media yang efektif dalam pembelajaran (Munawaroh, 2018).

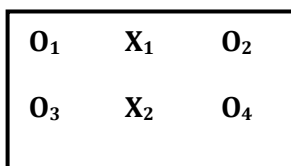
Pada hasil prapenelitian yang dilakukan pada Rabu, 1 Desember 2021 di SD Negeri 09 Kota Serang pada guru wali kelas IV mengatakan "Pembelajaran kini sulit dikendalikan, anak-anak kurang fokus mengikuti pembelajaran, kemampuan anak dalam berpikir, berinteraksi dan kerjasama antar peserta didik terlihat menurun. Hal itu dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang sangat jauh berbeda ketika pembelajaran online dengan pembeajaran offline, hampir 50% peserta didik yang mengalami hal itu sehingga perlu mengembalikan, membentuk dan membangun ulang keinginan belajar peserta didik yang diutamakan. Berdasarkan beberapa uraian yang telah dipaparkan maka dapat dilakukan penelitian dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monoaksi Terhadap

Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas 4 Dalam Pembelajaran Tematik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif quasi eksperimen. Metode eksperimen semu (Quasi experimental) didasari sama seperti eksperimen murni, namun perbedaannya terletak pada variabel kontrolnya, yang hanya dapat

dilakukan pada satu variabel saja, yakni variabel yang paling penting. (Sukmadinata, 2011:59). Desain penelitian ini yaitu *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2015: 16) dalam desain ini, objek tidak dipilih secara acak, penelitaian ini menggunakan dua kelompok orang yang menerima perlakuan berbeda, divisualisasikan seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian nonequivalent control group

Keterangan:

O₁=angket sebelum adanya perlakuan; o₂=angket setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media monoaksi; o₁= angket sebelum adanya perlakuan; o₂=angket setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media gambar biasa; x₁=perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran monoaksi; dan x₂=perlakuan dengan menggunakan media gambar.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 09 Kota Serang pada kelas IV A dan IV B tahun ajaran 2021/2022.

Penggunaan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sample* yaitu dengan cara mengambil subjek berdasarkan adanya tujuan tertentu Purwanto (2015:242) sampel adalah bagian yang dipilih dari jumlah populasi dengan karakteristik yang sama. Penentuan sampel dihasilkan yaitu IV A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 28 peserta didik dan kelas IV B sebagai kelas control dengan jumlah 28 peserta didik. Adapun teknik dan prosedur pengumpulan datanya

dengan dokumentasi, observasi, dan angket.

Sebelum melakukan penelitian instrument yang digunakan di uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Terdapat validitas logis diajukan pada dosen ahli dan validitas emrisis validitas yang dilakuka pada sampel yang

berpengalaman. Adapun sampel hasil daripada validitas logis dinyatakan "layak" dengan perolehan skro 76,3. Hasil pada validitas empiris dilakukan perhitungan melalui alat bantu excel, rumus yang digunakan untuk menguji validitas Arikunto, (2013: 213) sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y, dua variabel yang dikorelasi; $\sum X$ = jumlah skor item; $\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor item; $\sum XY$ = jumlah skor perkalian item dengan skor soal; $\sum Y$ = jumlah skor total; $\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor total; N= jumlah peserta

tes; X= skor tiap-tiap item; dan Y= jumlah dari skor.

Setelah itu dari hasil validitas yang telah diperoleh nilai r_{hitung} dari korelasi product moment diuji tingkat signifikannya dengan uji-t dengan rumus berikut ini:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

n = banyak responden; r = koefisien korelasi r_{hitung}
Kemudian hasil r_{hitung} yang telah didapatkan dari perhitungan dibandingkan dengan distribusi (tabel t) untuk $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk=n-2). Kaidah keputusan, Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti

valid, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid.

Hasil dan Pembahasan

Data yang sudah dianalisi pada penelitian ini merupakan data interaksi sosial peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran Monoaksi (Monopoli Interaksi yang

diperoleh melalui hasil observasi, dokumentasi dan skor angket peserta didik, yang digunakan untuk menguji hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya.

1. Analisis Deskriptif Data Interaksi Sosial Peserta Didik Melalui Media Gambar

Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa skor angket sebelum perlakuan pada kelas kontrol memiliki skor maximum yaitu 61 dan skor minimumnya yaitu 44. Adapun data perhitungan angket sebelum dan setelah perlakuan pada kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Angket Interaksi Sosial pada Pembelajaran Menggunakan Media Gambar Biasa

Hasil Perhitungan	Nilai	
	Pretest	Posstest
N	26	26
Mean	54	56
Median	53	54
Mode	53	48
STDEV	5.14	7.16
Variance	26.48	51.28
Range	26	26
Minimum	44	46
Maximum	61	71
Sum	1404	1456

Tabel 1., menunjukkan bahwa interaksi sosial peserta didik masih rendah dengan prolehan skor rata-rata nilai 54 dengan standar deviasi 5,14. Sesudah dilakukannya penelitian awal, selanjutnya peserta didik pada kelas diajarkan menggunakan media pembelajaran gambar. Pada pertemuan terakhir peserta didik diberikan angket sesudah adanya perlakuan untuk mengetahui interaksi sosial peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan

dapat diketahui bahwa skor makimum 71 dan skor minimum 44 Skor angket setelah mendapatkan perlakuan nilai rata-rata 56 dengan standar deviasi 7,16 jika standar deviasi tinggi maka data akan menyebar tidak mendekati rata-rata dan jika standar deviasi kecil maka keseluruhan data mendekati rata-rata nilai.

2. Analisis Deskriptif Data Interaksi Sosial Peserta Didik Melalui Media Monoaksi

Sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen peserta didik diberikan angket terlebih dahulu untuk mengetahui interaksi awal peserta didik, Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan excel diketahui bahwasanya skor angket sebelum

perlakuan pada kelas eksperimen memiliki skor maximum yaitu 79 dan skor minimumnya yaitu 42. Skor angket sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Angket Interaksi Sosial pada Pembelajaran Menggunakan Media Gambar Monoaksi

Hasil Perhitungan	Nilai	
	Pretest	Posttest
N	27	27
Mean	57	80.7
Median	56	83
Mode	58	65
STDEV	10.9	10.2
Variance	118.7	103
Range	27	27
Minimum	42	63
Maximum	79	95
Sum	1540	2180

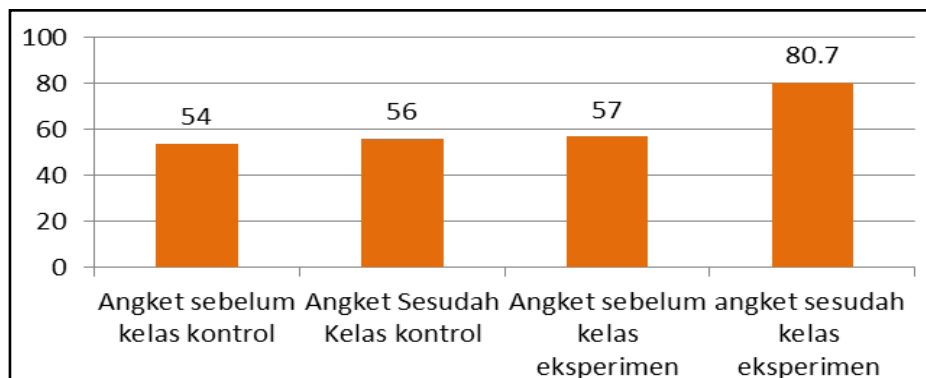
Tabel 2., menunjukkan bahwa interaksi sosial peserta didik masih rendah dengan prolehan skor rata-rata nilai 57 dengan standar deviasi 10,9. Hasil perhitungan juga menunjukkan skor maksimum yaitu 79 setelah menggunakan media pembelajaran monoaksi skor maximumnya 95 dan skor minimumnya dari 42 berubah menjadi 61. Merujuk pada hasil analisis data diatas, dapat diartikan interaksi sosial peserta didik menjadi

lebih aktif dengan adanya penggunaan media monoaksi hal itu dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata 80,7 dan standar deviasi 10,2 jika standar deviasi tinggi maka data akan menyebar tidak mendekati rata-rata dan jika standar deviasi kecil maka keseluruhan data mendekati rata-rata nilai.

Melihat pada hasil yang diperoleh penggunaan media pembelajaran monoaksi memiliki pengaruh untuk meningkatkan

kefektifan interaksi peserta didik dalam pembelajaran tematik. Untuk lebih jelasnya perbandingan tersebut

dapat dilihat melalui diagram seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Data Perbandingan Hasil Angket

Berdasarkan Gambar 2., terdapat skor rata-rata angket sebelum perlakuan di kelas kontrol dan kelas eksperimen terlihat interaksi sosialnya tidak jauh beda. Setelah mengakumulasi nilai rata-rata sebelum dan sesudah nilai rata-rata angket sesudah perlakuan kelas kontrol yaitu 56 sehingga kategori pencapaian akhir interaksi sosial peserta didik yang menggunakan media gambar adalah cukup. Sedangkan untuk nilai rata-rata angket sesudah perlakuan kelas eksperimen yaitu 80,7. Untuk itu kategori pencapaian akhir interaksi yang menggunakan media pembelajaran monoaksi adalah baik. Dengan begitu dapat disimpulkan terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran monoaksi pada

interaksi sosial peserta didik. (Arikunto, 2012:81)

3. Analisis Inferensial Data Interaksi Sosial Peserta Didik

Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah *Liliefors*. Pada data angket di kelas kontrol yang diperhitungkan menghasilkan data dengan taraf signifikansinya $\alpha = 0,05$. Nilai L tabel uji *Uji Liliefors* 0.1699 dan L-hitung 0.154. selanjutnya pada hasil perhitungan data angket sebelum adanya perlakuan pada kelas eksperimen $\alpha = 0,05$. Nilai L tabel *Uji Liliefors* 0.1665 dan L_{hitung} 0,139 Uji normalitas ini diambil dari hasil angket interaksi sosial peserta didik melalui media pembelajaran gambar pada kelas kontrol dan media pembelajaran

monoaksi pada kelas eksperimen dari kedua hasil yang di perhitungkan dapat disimpulkan kedua data tersebut berdistribusi normal karena

nilai L_{hitung} lebih kecil dari pada L_{tabel} yang telah ditentukan. Hasil rekapitulasi uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas Angket Sebelum Perlakuan Kelas kontrol dan Kelas Eksperimen

Ukuran	Hasil Kelas Kontrol		Hasil Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	26	26	27	27
Mean	54	56	57	80.7
Std. Devation	5.15	7.16	10.9	10.15
L hitung	0.153	0.071	0.139	0.08
L tabel	0.1699	0.1699	0.1665	0.1665
Taraf Signifikansi	0.05	0.05	0,05	0,05

Berdasarkan data pada Tabel 3., pada kelas kontrol dengan signifikansi 0,05, diperoleh L_{hitung} 0.153 sedangkan L_{tabel} 0,1699. Sementara pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monoakasi dengan signifikansi 0,05, diperoleh L_{hitung} 1.139 dan L_{tabel} 0,1665. Hasil setelah perlakuan pada kelas kontrol dengan signifikansi 0,05, diperoleh L_{hitung} 0.071 sedangkan L_{tabel} 0,1699. Sementara pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monoakasi dengan signifikansi 0,05, diperoleh L_{hitung} 0,08 dan L_{tabel} 0,1665. Hasil pada Tabel 3., dapat disimpulkan hasil perhitungan pada

kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal baik pada sebelum maupun setelah perlakuan. Oleh karena berdistribusi normal maka dilakukan perhitungan lanjutan.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas untuk menguji varians kedua sampel homogen atau tidak, maka uji homogenitas varians dapat menggunakan uji *Levene* dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ (Nuryadi, 2017). Hasil Uji Homogenitas data kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Data Posttest

Ukuran	Kontrol	Eksperimen
Mean	56	80.74
Variance	51.28	103.04
Observations	26	27
Df	25	26
F		0.497
P(F<=f) one-tail		0.042
F Critical one-tail		0.513

Berdasarkan Tabel 4., diketahui bahwa data pada kelas kontrol dan eksperimen masing-masing adalah homogen, dimana nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ yakni $0,497 < 0,513$. Dengan demikian, data hasil penelitian tersebut dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji parametrik.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka

selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus Uji T Independen yang dipakai untuk menguji nilai angket yang digunakan untuk mengetahui apakah interaksi sosial peserta didik terjadi keefektivitasan dengan kriteria, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sedangkan Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima (Nuryadi, 2017). Hasil rekapitulasi uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Ukuran	Kontrol	Eksperimen
Mean	56	80.74074074
Variance	51.28	103.045584
Observations	26	27
Hypothesized Mean Difference		0
Df		47
t Stat		10.28
P(T<=t) one-tail		0.06
t Critical one-tail		1.67
P(T<=t) two-tail		0.12
t Critical two-tail		2.01

Berdasarkan Tabel 5., setelah dilakukan uji kesamaan dua rata-rata pada postes, didapat bahwa data T_{tabel} 2,01 dan T_{hitung} 10.28 . karena

terdapat kriteria pada uji ini yaitu jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka tolak H_0 dan terima H_1 begitupun sebaliknya jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka terima H_0 .

Berdasarkan perhitungan yang didapat bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka tolak H_0 dan terima H_1 . Sehingga dapat disimpulkan terdapat efektivitas dalam penggunaan media monoaksi terhadap interaksi peserta didik, atau ada pengaruh yang signifikan antara interaksi peserta didik kelas eksperimen dengan interaksi kelas kontrol.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan penggunaan media pembelajaran monoaksi efektif digunakan terhadap interaksi sosial peserta didik kelas IV SD Negeri 9 Kota Serang dengan hasil T_{tabel} 1,70 dan T_{hitung} 10,28 yang menyatakan tolak H_0 dan Terima H_1 .

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Ed-2. Jakarta: Bumiaksara.
- Fitriani, A. 2013. "Penguasaan Media Berbasis Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Usaha dan Energi di SMP Negeri 12 Kabupaten Tebu". Fkipunja-ok. Versi 2a. 1-8.

Hikmah, E. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berorientasi HOTS Pada Materi Ipa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*. 7 : 114-115.

Munawaroh, V. S. (2018). Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Pada Materi Hukum Bacaan Mim Sukun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII.

Nuryadi at, al (2017). *Dasar-dasar statistic*, Yogyakarta: Si Buku Media.

Purwanto. (2015). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Subroto. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.

Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya)*.