

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOKEBU TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN
IPAS DI SDN 18 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

ADINDA DERI OKTARIA

NIM: 21591004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

2025

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Di-Curup

Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Setelah dilaksanakan pemeriksaan dan perbaikan dari pembimbing terhadap skripsi ini, maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama:

Nama : Adinda Deri Oktaria
NIM : 21591004
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran MONOKEBU Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 18 Rejang Lebong

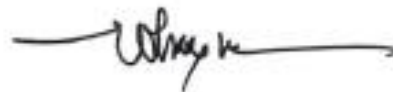
Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN Curup). Demikianlah permohonan ini kami ajukan, ats perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 21 Juni 2025

Mengetahui.

Pembimbing I



Dr. Edi Wahyudi M, M. TPd
NIP: 197303131997021001

Pembimbing II



Rizki Yunita Putri, M. TPd
NIP: 199306012023112048

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertnda tangan dibawah ini:

Nama : Adinda Deri Oktaria
NIM : 21591004
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran MONOKEBU Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 18 Rejang Lebong” tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya tau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan dan dirujuk dlaam naskah ini dan disebutkan sebagai referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sangsi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 21 Juni 2025



Penulis

Adinda Deri Oktaria

NIM.21591004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan : Dr. AS. Gani No. 81 PO BOX 108 Tlp (0732) 71010-21759 Fax 21994
Homepage: <http://www.iaicurup.ac.id> Email: admo@iaicurup.ac.id Kode Pos 99119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **716** /In.34/FT/PP.00.9/07/2025

Nama : Adinda Deri Oktaria
NIM : 21591004
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran MONOKEBU Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong

Telah di monaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Rabu, 02 Juli 2025
Pukul : 11.00-12.30 WIB
Tempat : Gedung Munazarah Fakultas Tarbiyah Ruang 2

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Edi Wahyudi M, M.TPd
NIP. 197303131997021001

Sekretaris

Rizki Yunita Putri, M.TPd
NIP. 199306012023212048

Penguji I,

Dr. Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 198007032009011007

Penguji II,

Febriahsyah, M.Pd
NIP. 199002042019031006



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Syukur alhamdulillah puji bagi Allah Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan nikmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “***Pengaruh Media Pembelajaran MONOKEBU Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong***” ini dengan baik. Sholawat beserta salam tak lupa kita kirimkan kepada baginda nabi Muhammad shallallahu’Alaihi wa sallam beserta keluarga dan para sahabat.

Adapun skripsi ini peneliti susun dalam rangka memenuhi persyaratan guna untuk menyelesaikan studi tingkat strata satu pada Institut Agama Islam Negeri Curup, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menyadari tanda adanya bantuan dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan karena peneliti hanyalah manusia biasa.

Tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak peneliti mengalami kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag., selaku Wakil Rektor I.
3. Bapak Dr. M. Istah, M.Pd., MM, selaku Wakil Rektor II
4. Bapak Dr. H. Nelson, M.Pd.I., selaku Wakil Rektor III
5. Bapak Dr. H. Sutarto, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori., M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.
7. Bapak Dr. Kurniawan S.Ag, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik.
8. Bapak Dr. Edi Wahyudi, M.TPd, selaku dosen pembimbing I dan Ibu Rizki Yunita Putri, M.TPd., selaku dosen pembimbing II yang telah banyak

memberikan pengarahan, petunjuk dan bimbingan yang sangat besar dalam penulisan skripsi ini.

9. Ibu Rosety Apriliya, M.Pd selaku validator.
10. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan staf pengajar di IAIN Curup yang telah membekali banyak pengetahuan dan pengalaman.
11. Kepala Sekolah SDN 18 Rejang Lebong yaitu Ibu Helmidiana, S.Pd, dan bapak/ibu guru serta siswa kelas IV yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.
12. Teristimewa untuk orang tua, keluarga, serta sahabat yang telah memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa untuk saya menyelesaikan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati, berharap agar skripsi ini dapat dimanfaatkan bagi semua orang. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Atas bantuan dari berbagai pihak, penulis ucapkan terimakasih dan semoga Allah membalas kebaikan dengan pahala di sisi-Nya Aamiin.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Curup, 21 Juni 2025

Penulis

Adinda Deri Oktaria

NIM.21591004

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (QS. Al-Insyirah: 5)

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak akan membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya” (QS. Al Baqarah: 286)

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT. Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segenap hati, ketulusan serta rasa syukur, dan bahagia telah sampai pada titik ini, ternyata bukan hal yang mudah, tetapi dengan niat, dukungan dan juga doa dari orang-orang baik sekitar saya, pada akhirnya tugas akhir saya dapat terselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa bangga saya mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Orang terkasih yang kusayangi, ayahanda Rizondra dan ibunda Desi Maryeni (Alm) tercinta. Papa, terimakasih atas segala doa, dukungan dan motivasi yang selalu papa berikan kepada saya selama ini. Papa telah menjadi contoh kekuatan dan keteguhan dalam hidup saya, dan saya sangat berterima kasih atas segala nasihat dan bimbingan yang papa berikan. Mama, terimakasih atas segala kasih sayang dan perhatian yang mama berikan kepada saya selama ini. Walaupun mama tidak menemani saya dalam proses perkuliahan ini tapi saya tahu mama selalu mendukung saya dalam setiap langkah hidup saya. Saya berharap karya ini dapat menjadi sedikit bukti bagi papa dan mama bahwa segala usaha dan pengorbanan yang papa dan mama berikan selama ini tidak sia-sia, dan bisa membuat papa dan mama bangga dengan segala pencapaian saya.
2. Saudara perempuanku uniku tersayang Melati Husni Putri, S.Pd, yang selalu ada dalam suka dan duka, terimakasih atas segala bantuan, dukungan dan

motivasi yang kamu berikan selama ini. Semoga karya ini dapat menjadi sedikit bukti bagi kamu bahwa segala usaha dan pengorbanan yang kamu lakukan tidak sia-sia. Dan terimakasih untuk abang iparku Roza Setiawan Toro yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya.

3. Seluruh keluarga besarku, ibu, tante, om dan sepupuku yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada saya, terimakasih atas segala dukungan, perhatian dan kasih sayang yang telah diberikan kepada saya.
4. Kepada teman-teman KSR PMI IAIN Curup Terkhusus Angkatan 9 terimakasih selalu memberikan semangat,dan dukungan kepada saya.
5. Kepada teman-teman kelas B teman seperjuangan yang telah bersama-sama kurang lebih 4 tahun ini yang menjadi bagian perjalanan perkuliahan saya.
6. Kepada teman-teman KKN dan PPL yang telah menjadi bagian dalam perjalanan perkuliahan saya.
7. Terimakasih almamaterku IAIN Curup.
8. Kepada diri saya sendiri, Adinda Deri Oktaria. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini, memilih berusaha dan bertanggung jawab menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Walaupun seringkali merasa putus asa, namun terimakasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan. Berbahagia dan sukseslah selalu dimanapun berada, Adinda Deri Oktaria.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

ABSTRAK

Adinda Deri Oktaria, NIM 21591004 “Pengaruh Media Pembelajaran MONOKEBU Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 18 Rejang Lebong”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Latar belakang dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS dimana nilai rata-rata siswa masih ada yang dibawah KKM yaitu 68, salah satu penyebabnya ialah kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang digunakan disekolah. Tujuan penelitian ini untuk: 1) Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum menggunakan media pembelajaran MONOKEBU pada mata pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong, 2) Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah menggunakan media pembelajaran MONOKEBU pada mata pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong, 3) Mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran MONOKEBU terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif (*Quasi Eksperimen*) dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini siswa kelas IV dengan sampel 41 siswa yang terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data berupa tes soal pilihan ganda dan dokumentasi berupa foto kegiatan, serta teknik analisis data berupa uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan memiliki nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 61,25 dan kelas eksperimen sebesar 53,33, 2) Setelah diberi perlakuan terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa diperoleh nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 75,50 dan kelas eksperimen sebesar 61,43 dan 3) Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai sig.(2-tailed) dengan taraf $\alpha = 0,05$ yaitu sebesar 0,000, dimana nilai sig. $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak atau terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran MONOKEBU terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong.

Kata Kunci: Media Monopoli Keberagaman Budaya (MONOKEBU), Hasil Belajar

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	43
D. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Dan Desain Penelitian.....	45
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	46
C. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	47
D. Variabel Penelitian.....	48
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data.....	49
F. Uji Coba Instrumen.....	53

G. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
A. Hasil Penelitian.....	66
B. Pembahasan	86
BAB V PENUTUP	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	99
BIODATA.....	152

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	43
Bagan 3.1 Hubungan Antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat	49
Bagan 4.1 Struktur Organisasi Sekolah	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Ulangan Harian	4
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	46
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	47
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i>	51
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas.....	55
Tabel 3.6 Hasil Hitung Uji Reliabelitas	57
Tabel 3.7 Hasil Tingkat Kesukaran.....	58
Tabel 3.8 Hasil Daya Beda.....	60
Tabel 4.1 Data Tenaga Pendidik SDN 18 Rejang Lebong	70
Tabel 4.2 Data Pesserta Didik SDN 18 Rejang Lebong	70
Tabel 4.3 Sarana Prasarana SDN 18 Rejang Lebong.....	71
Tabel 4.4 Program Kerja SDN 18 Rejang Lebong	71
Tabel 4.5 Nilai Pretest Kelas Eksperimen	76
Tabel 4.6 Nilai Posttest kelas Eksperimen.....	77
Tabrl 4.7 Nilai Pretest kelas Kontrol	79
Tabel 4.8 Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	80
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro wilk</i>	83
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas.....	84
Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	85

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	78
Garafik 4.2 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Daftar Ulangan Harian Kelas A	100
Lampiran Daftar Ulangan Harian Kelas B.....	101
Lampiran Modul Ajar	102
Lampiran Surat Pernyataan Validasi.....	110
Lampiran Kisi-Kisi Soal (Instrumen Penelitian)	111
Lampiran Uji Validitas	119
Lampiran Uji Tingkat kesukaran	131
Lampiran Uji Reliabel.....	132
Lampiran Uji Daya Beda	133
Lampiran Soal Pretest dan Posttest.....	134
Lampiran Hasil Analisis Mean, Median, Modus	138
Lampiran Uji Normalitas	140
Lampiran Uji Homogenitas.....	141
Lampiran Uji Hipotesis.....	142
Lampiran Berita Acara Seminar Proposal	143
Lampiran Sk Pembimbing	144
Lampiran Permohonn Penelitian.....	145
Lampiran Izin Penelitian.....	146
Lampiran Surat Keterangan Penelitian	147
Lampiran Kartu Bimbingan Skripsi.....	148
Lampiran Dokumentasi.....	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹ Pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Salah satu usaha dalam peningkatan mutu pendidikan yaitu dengan meningkatkan mutu pembelajaran, karena belajar merupakan proses yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran.²

Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode pembelajaran digunakan sebagai strategi penyampaian dan pengorganisasian materi. Selain itu juga, kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran dinilai melalui pengukuran hasil belajar yang efektif dan efisien.³ Permasalahan yang terjadi didunia pendidikan adalah

¹Desi Pristiwanti, "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 2, <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/download/36859/17190>.

² Nur widiyana anwar, "Penggunaan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Pada Pembelajaran IPA Dikabupaten Enrekang," *Journal of Education* 2, no. 5 (2022): 2.

³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 172, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

lemahnya proses pembelajaran. Dimana dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa lebih banyak belajar teori, karena pembelajaran di kelas lebih fokus pada kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran. Akan tetapi, teori yang dipelajari siswa tidak banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa tidak memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. Kehadiran guru dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat membantu mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Hal ini dilakukan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga dapat menerapkannya untuk masa depan.⁴

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang menyalurkan pesan berupa materi kepada siswa. Maka media pembelajaran dianggap sebagai pengantar komunikasi antara guru dengan siswa. Dengan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memecahkan permasalahan yang tengah dihadapi. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Hal ini didukung oleh pendapat Kustandi dan Darmawan yang menyatakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

⁴ Ibid, 172.

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.”⁵

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Monopoli Keberagaman Budaya (MONOKEBU). Monokebu adalah salah satu media pembelajaran yang menggabungkan permainan monopoli dengan materi keberagaman budaya. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga efektif dalam mengajarkan konsep-konsep keberagaman budaya dalam masyarakat serta fenomena alam dan sosial. Dengan menggunakan Monokebu pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami, karena siswa dapat belajar sambil bermain. Media monopoli juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mengasah kemampuan pemahaman konsep dan menambah rasa percaya diri peserta didik.⁶

Pada hasil observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa ada masalah yang dihadapi siswa dalam mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Masih ada sebagian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah sebesar 68 dilihat dari hasil ulangan

⁵ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 15.

⁶ Indhira Asih Vivi Yandari and Maya Kuswaty, “Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 1 (March 13, 2017): 10, <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i1.1037>.

harian. Berikut hasil belajar ulangan harian peserta didik kelas IV A dan IV B pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Harian

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai $\leq$ KKM		Nilai $\geq$ KKM		Rata-Rata Kelas
		Jumlah	%	Jumlah	%	
IV A	21	14	67	7	33	63,09
IV B	20	12	60	8	40	64,25

Berdasarkan dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik pada kelas IV A siswa yang mencapai persentase tuntas KKM sebesar 33% dan yang tidak tuntas sebesar 67% dengan rata-rata kelas yaitu 63,09 dan kelas IV B siswa yang mencapai persentase tuntas KKM sebesar 40% dan yang tidak tuntas KKM sebesar 60% dengan rata-rata kelas 64,25. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memahami materi dengan baik, kurangnya semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan kurangnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini bisa membuat siswa menjadi jenuh dan bosan, sehingga materi pembelajaran tidak terserap dengan baik. Dalam proses belajar guru tidak hanya mendidik, tetapi guru berusaha untuk memberikan pembelajaran kepada siswa agar dapat tercapai target pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Monokebu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang memahami materi dengan baik, dikarenakan penggunaan media pembelajaran belum digunakan secara optimal.
2. Kurangnya semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan mereka dituntut untuk fokus pada materi yang disampaikan oleh guru.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif, pembelajaran masih menggunakan model konvensional.
4. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar dikarenakan tidak diselingi dengan permainan atau praktik.

C. Batasan Masalah

Dari berbagai identifikasi masalah diatas, maka pada penelitian ini dibatasi pada objek penelitian yaitu: Pengaruh Media Pembelajaran Monokebu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong.

D. Rumusan Masalah

Dari Batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Monokebu Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong?

2. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Monokebu Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong?
3. Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Monokebu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Monokebu Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Monokebu Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong
3. Untuk Mengetahui Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Monokebu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan referensi bagi peneliti untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran

Monokebu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini tidak hanya akan menambah pengetahuan peneliti tentang penelitian eksperimen, tetapi juga akan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman mengajar menggunakan media pembelajaran monokebu terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan yang bermanfaat tentang media pembelajaran monokebu terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

c. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa karena mereka akan terlibat langsung dalam pemahaman materi pelajaran dengan bimbingan guru secara langsung, yang memungkinkan mereka untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran dalam ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, guna untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian dan minat belajar siswa. Hal tersebut senada dan sesuai dengan apa yang dikatakan *Ruth Lautfer* bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat pengajaran bagi guru untuk memberikan materi pendidikan, meingkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang efektif.⁷

Menurut Cecep dan Darmawan Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya media pembelajaran tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan cepat.⁸

⁷ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

⁸ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 6.

Menurut Wina Sanjaya dalam bukunya memaparkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, merubah sikap dan menasnamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.⁹ Hal ini disebabkan karena pemanfaatan media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik guna memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dengan menggunakan media pembelajaran guru akan mudah menjelaskan kepada peserta didik dan memberikan rangsangan serta membangkitkan motivasi dalam belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa fungsi media pembelajaran menurut Wina sanjaya dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1) Fungsi komunikasi

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan pesan.

⁹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 61.

2) Fungsi motivasi

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Pembelajaran dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tingkat rendah serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan menciptakan aspek kognitif.

4) Fungsi individualitas

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu kebutuhan individu peserta didik yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda.¹⁰

Menurut Levie dan Lentz sebagaimana dikutip oleh Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan dalam buku “Pengembangan Media Pembelajaran” mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang

¹⁰ Ibid. 73-75

bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹¹

Fungsi media pembelajaran menurut Andi kristanto:

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah

- 3) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

¹¹ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 16.

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak perlu menjelaskan pelajaran berulang-ulang, dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik. Jika siswa hanya mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa akan kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik

5) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan¹²

Dapat penulis simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas proses belajar. Media yang beragam, seperti media visual, dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan emosi, dan memperlancar proses pemahaman dan ingatan siswa, serta mendukung perkembangan

¹² Andi Kustanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016), 10–11.

kognitif mereka dengan memberikan yang lebih jelas dan bermakna. Selain itu, media meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta mempermudah komunikasi antara guru dan siswa.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari jenisnya media dibagi kedalam media auditif, visual dan audio visual. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, *Cassette recorder*, piringan hitam, dan lain-lain. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti film strip, slid, film bisu, foto/gambar/foster, grafik, globe/peta, chart/bagan, diagram, OHP, dan lain-lain. Sedangkan media audio visual adalah media yang menggabungkan anraa media auditif dan media visual.¹³

Media Visual adalah media yang dapat dilihat, media ini mengandalkan media penglihatan. Contohnya media foto, gambar, komik, gambar templet, poster, majalah.¹⁴

Media audio adalah media yang dapat didengar, dimana media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan peserta didik untuk belajar. Media audio yang lebih bnayak

¹³ Marshanda, “Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas IV SDN 04 Rejang Lebong” (Rejang Lebong, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024), 11.

¹⁴ Indriani Lestari, “Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Video Scribe Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI SDIT Juara” (Rejang Lebong, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024), 12.

menggunakan suara dan Bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan Bahasa yang baik. Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar. Contohnya radio dan laboratorium Bahasa.¹⁵

Media audiovisual adalah seperangkat media yang dapat secara bersamaan menampilkan gambar dan suara yang mengandung pesan-pesan pembelajaran.¹⁶

Ada banyak jenis media pembelajaran, salah satunya adalah visual dan suara. Teks, gambar (Vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan bentuk media lainnya yang telah terkomputerisasi dan dikemas menjadi file digital untuk menyampaikan pesan adalah contoh multimedia.¹⁷

Dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis yaitu media audio, media visual dan media audiovisual. Didalam proses pembelajaran media sangat penting agar dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien.

¹⁵ Ibid, 14-15

¹⁶ Ibid, 16

¹⁷ Nadia Purnamasari, “Pengaruh Media Flash Start Liba (Lingkungan Indah, Bersih Dan Asri) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 115 Rejang Lebong” (Rejang Lebong, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023), 10.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristiknya terlebih dahulu, seperti usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, kebudayaan, etnis, dan faktor sosial ekonomi. Dengan memperhatikan karakteristik ini dapat membantu kita dalam memilih metode, strategi dan media untuk pembelajaran.¹⁸

Menurut Vembiarto dalam *Jurnal International Journal of Education* terdapat delapan karakteristik dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Sebuah paket pembelajaran yang merupakan instruksi diri
- 2) Pengakuan adanya perbedaan individu
- 3) Berisi tujuan yang dirumuskan secara eksplisit atau jelas
- 4) Berkaitan dengan adanya struktur asosiasi dan pengetahuan
- 5) Menggunakan berbagai variasi pembelajaran
- 6) Adanya partisipasi peserta didik
- 7) Adanya respon peserta didik
- 8) Penilaian terhadap kegiatan pembelajaran¹⁹

Selanjutnya ada sembilan kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media, yaitu biaya, ketersediaan fasilitas pendukung,

¹⁸ Maya Siskawati, Pargito, and Pujiati, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa," *Jurnal Studi Sosial* 4 (2016): 75, <http://dx.doi.org/10.23960%2Fjss.v4i1.11522>.

¹⁹ Thofan Aradika Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri" (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 21.

kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, dan kegunaan. Berikut adalah beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran.

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi materi pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan mendapatkan media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat pembelajaran.
- 4) Keterampilan guru menggunakannya, artinya secanggih apapun sebuah media apabila tidak tahu cara menggunakannya, maka media tersebut tidak memiliki arti apa-apa.
- 5) Tersedia alokasi waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir dan perkembangan siswa sehingga makna yang

terkandung di dalamnya dapat dipahami dan mudah dimengerti oleh para siswa.²⁰

Dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran harus dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, mudah digunakan dan diakses oleh guru, dan sesuai dengan perkembangan siswa. Selain itu, penggunaan media juga harus didukung oleh kemampuan guru dan alokasi waktu yang cukup untuk membantu siswa memahami materi dengan efektif.

e. Landasan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto dalam penggunaan media pembelajaran sebaiknya didasari oleh beberapa landasan berikut ini:

- 1) Landasan filosofi berpendapat bahwa dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik.
- 2) Landasan psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak.
- 3) Landasan teknologis merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mengevaluasi dan mengelola

²⁰ Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran," *Jurnal Al:Afkar* 5 (2016): 9–10.

pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar mempunyai tujuan dan terkontrol.

- 4) Landasan Empiris yaitu pemilihan media pembelajaran hendaknya atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran dan karakteristik media itu sendiri.²¹

Landasan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan Batasan usia peserta didik, materi yang akan diajarkan, sehingga peserta didik mudah dalam menangkap pesan yang disampaikan oleh suatu media tersebut.²²

Tujuan penggunaan media pembelajara diuraikan secara mendalam beberapa landasan penggunaan media:

- 1) Landasan Empiris bahwa media pembelajaran dapat lebih memahami siswa terhadap pelajaran, hal itu bisa terjadi karena dengan bantuan visual dan gambar akan lebih meningkatkan daya ingat peserta didik.
- 2) Landasan psikologis media pembelajaran ditinjau dari kondisi psikis siswa dan kondisi belajar.

²¹ Septy Nurfadhillah, "Pengertian Media pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran," CV *Jejak*, 2011, 19–20.

²² Ibid.20-21

- 3) Landasan teknologis adalah landasan yang berhubungan dengan kehadiran teknologi yang memberikan dampak kepada proses pembelajaran.²³

Dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berdasarkan landasan filosofis, psikologis, empiris dan teknologis itu penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan efektif, sesuai, dan dapat mendukung tujuan pembelajaran secara optimal. Dimana landasan-landasan tersebut memberikan dasar teori dan prinsip yang mengarahkan pemilihan dan penggunaan media yang tepat. Dengan dasar-dasar ini, penggunaan media pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan efektif, membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi, serta memfasilitasi proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

2. Monopoli Keberagaman Budaya (MONOKEBU)

a. Pengertian Monopoli Keberagaman Budaya (MONOKEBU)

Monopoli merupakan suatu permainan papan, di mana para pemain berkompetisi untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak yang tersedia pada papan permainan dengan mengikuti bilangan yang diperoleh dari

²³ Delora Jantung Amelia, *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences* (malang: universitas Muhammadiyah Malang, 2019), 10–12.

lemparan dadu tadi beserta menjawab pertanyaan yang tersedia pada petak.²⁴

Menurut susanto Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai.²⁵

Monopoli dapat melatih daya ingat siswa untuk menguasai konsep suatu materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Melalui pembelajaran monopoli siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media monopoli dapat berpusat pada siswa.²⁶

Monopoli Keberagaman Budaya adalah sebuah permainan edukatif yang mengadaptasi konsep permainan Monopoli yang sudah sangat dikenal, dengan tujuan untuk mengenalkan dan mengajarkan konsep keberagaman budaya kepada para peserta didik. Dalam permainan ini, unsur-unsur keberagaman budaya seperti berbagai suku, adat istiadat, bahasa, musik, tarian, pakaian

²⁴ Eny Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn," *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (January 31, 2021): 2, <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>.

²⁵ Arif Susanto, Raharjo, and Muji Sri Prastiwi, "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA," *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya* 1 (2012): 2.

²⁶ Lailia Kurniawati, Nana Ganda, and Ahmad Mulyadiprana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (December 20, 2021): 865, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41752>.

tradisional, dan kepercayaan yang ada di suatu negara atau wilayah diintegrasikan ke dalam mekanisme permainan monopoli.

Dapat penulis simpulkan bahwa permainan monopoli adalah media yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, hidup, dan santai, serta dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam menguasai konsep materi. Dimana Monopoli Keberagaman Budaya ini mengenalkan dan mengajarkan keberagaman budaya, hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain, meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya toleransi, saling menghargai, dan memahami keberagaman yang ada di sekitar mereka.

b. Langkah-Langkah Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman Budaya (MONOKEBU)

Menurut Rohmawati langkah-langkah dalam melaksanakan permainan monopoli sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan bahan dan peralatan terlebih dahulu
- 2) Dimainkan 2-4orang/lebih
- 3) Untuk memulaikan permainan maka melemparkan dadu terlebih dahulu di kotak
- 4) Jika pemain sudah berhenti disalah satu kotak
- 5) Pemain mendapatkan pertanyaan dan perintah dalam kartu tersebut maka pemain harus bisa menjawab sebuah dan melaksanakan perintah

- 6) Seorang pemenang mendapatkan hadiah dan pujian dari seorang guru.²⁷

Sedangkan Lena langkah-langkah pengguna permainan monopoli yaitu:

- 1) Menyiapkan bahan-bahan terlebih dahulu
- 2) Peserta didik akan memainkan dadu lalu berjalan sesuai angka yang didapatkan pada dadu tersebut
- 3) Peserta didik menjalankan pion sesuai angka pada dadu lalu pion itu berhenti pada kotak yang telah di sediakan
- 4) Peserta didik akan mendapatkan sebuah pertanyaan/perintah pada kotak yang disediakan.²⁸

Adapun langkah-langkah penggunaan media monopoli keberagaman Budaya (Monokebu) dalam pembelajaran:

- 1) Papan permainan diletakkan di atas meja. Kartu kesempatan dan kartu dana umum diletakkan terbalik di dalam petak yang telah tersedia.
- 2) Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-6 orang. Satu orang di antara pemain bertugas menjadi pejabat bank.

²⁷ Muhammad Ilham, Liza Murniviyanti, and Mega Prasrihamni, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 5057, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7422>.

²⁸ Ibid, 5057

- 3) Tiap pemain pada permulaan diberi uang sebanyak Rp.150.000 dibagi dalam berbagai nilai: Rp.50.000 = 1 lembar
Rp.20.000 = 2 lembar Rp.10.000 = 3 lembar Rp.5.000 = 5 lembar
Rp.500 = 9 lembar Rp.100 = 5 lembar Sisanya diserahkan kepada bank.
- 4) Masing-masing anggota kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang akan bermain terlebih dahulu.
- 5) Pemain melemparkan dadu, kemudian mulai berjalan di petak start dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang tertunjuk di mata dadu.
- 6) Pemain yang baru saja berjalan boleh membeli tanah bangunan setelah melewati garis start. Syarat membeli bangunan yaitu dengan cara menjawab pertanyaan yang telah di persiapkan oleh pihak bank.
- 7) Bila seorang pemain berhenti di atas tanah bangunan yang belum dimiliki oleh pemain lain, berhak membelinya dari bank dengan menjawab pertanyaan yang akan diberikan oleh pihak bank. Apabila pemain berhasil menjawab pertanyaan dari pihak bank, maka pemain berhak memiliki tanah bangunan tersebut, dan apabila pemain tak bisa menjawab pertanyaan dari pihak bank maka pemain tidak bisa memiliki tanah bangunan tersebut dan harus membayar denda dari pihak bank.

Harga tanah bangunan dan denda ditentukan di papan permainan.

- 8) Pemain yang berhenti pada tanah yang sudah ada pemiliknya, maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik tanah, apabila pemain tidak bisa menjawab maka pemain wajib membayar uang kepada pemilik tanah (sebesar harga yang telah tertera pada kartu tanah), dan apabila pemain berhasil menjawab, pemain boleh membeli bangunan tersebut jika diberi izin oleh sang pemilik bangunan.
- 9) Pemain yang berhenti di kartu kesempatan mengambil kartu yang teratas, kemudian menjawab pertanyaan yang tertera di kartu tersebut. Jika pemain salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka harus masuk penjara.
- 10) Pemain yang berhenti di kartu dana umum mengambil kartu yang teratas, kemudian menjawab pertanyaan yang tertera di kartu tersebut. Jika pemain salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka harus masuk penjara. Dan bisa kembali main ketika salah satu pemain tim nya melewati penjara dan membayar denda ke penjara.
- 11) Pemain yang berhenti di petak what maka pemain tersebut harus menunjuk satu pemain tim lain untuk diberi pertanyaan yang sesuai dengan materi. Pertanyaan yang dilontarkan bebas asalkan sesuai materi. Jika pemain dapat memberikan

pertanyaan dan teman yang ditunjuk tidak bisa menjawab, maka pemain mendapat uang Rp.5.000 tim yang di beri pertanyaan. Sebaliknya, jika yang ditunjuk bisa menjawab, maka yang mendapat uang Rp.5.000 dari tim pemain tim yang memberi pertanyaan.

Dapat penulis simpulkan bahwa dalam permainan monopoli ini meliputi giliran pemain untuk melempar dadu, membeli properti, membayar sewa, dan membangun rumah atau hotel. Pemain juga dapat mengambil kartu dana umum atau kartu kesempatan yang berisi pertanyaan tentang materi pelajaran. Tujuan utama adalah mengelola aset dan membuat pemain lain bangkrut, dengan pemain terakhir yang bertahan sebagai pemenang.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman Budaya (MONOKEBU)

Kelebihan media monopoli menurut Ahmad Wahyudi yaitu: Proses pembuatannya sederhana, tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam menyimpannya, perawatan dan pemeliharannya relative mudah, mudah dibawa dan di pindahkan, permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan, dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan, dapat dimainkan lebih dari 5 orang, pemain dapat merasakan rasa senang

dan rasa ingin tau dan mudah di operasikan. Sedangkan kekurangannya yaitu: tidak dapat dimainkan secara perorangan (minimal 3 orang), hanya dapat di gunakan untuk melatih pemahaman konsep tentang keberagaman budaya, membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan, karena harus membagi uang, untuk memainkannya dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar dan untuk menentukan pemenang harus menukarkan jumlah kekayaan kepada bank atau pengawas, hal ini juga tidak praktis dan membutuhkan waktu.²⁹

Kelebihan dari media permainan monopoli yaitu dirancang semenarik mungkin, meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, dapat meningkatkan kekompakkan kelompok dan individu. Sedangkan kekurangannya media permainan monopoli membatasi hanya terfokus pada satu mata pelajaran saja tidak tematik, bermain monopoli membutuhkan waktu yang lama, media permainan monopoli tidak cocok untuk diterapkan kepada anak yang suka belajar dengan menggunakan musik/audio saja.³⁰

Kelebihan media permainan monopoli adalah dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik karena media pembelajaran dikolaborasikan dengan sebuah permainan, fokus

²⁹ Ahmad Wahyudi, "Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsa Di SDN 2 Suradadi Ta.2022/2023," n.d., 15.

³⁰ Muhammad Ilham, Liza Murniviyanti, and Mega Prasrihamni, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 5056, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7422>.

pada pembelajaran tematik, dilengkapi dengan buku panduan untuk guru dan siswa, materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, dan tantangan sehingga memunculkan rasa ingin tahu, kerja keras dan tanggung jawab para siswa dalam menyelesaikan perintah yang ada dalam media, meningkatkan jiwa sosial dan komunikasi antar peserta didik karena permainan dilakukan secara berkelompok, menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sedangkan kekurangan dari media permainan monopoli ini adalah media permainan monopoli ini terbatas hanya untuk materi pada tema “Perkembangan Teknologi Transportasi”, media pembelajaran permainan monopoli kurang cocok digunakan untuk siswa yang mempunyai tipe belajar auditif, menyajikan materi hanya berupa pertanyaan dan perintah, permainan monopoli digunakan setelah siswa memahami konsep dari materi.³¹

Dapat penulis simpulkan bahwa media permainan monopoli ini memiliki kelebihan seperti proses pembuatan yang sederhana, mudah disimpan, dimainkan lebih dari lima orang, dan dapat meningkatkan ketelitian, kesabaran, serta rasa ingin tahu siswa. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan kekompakan dan keterampilan berpikir siswa. Namun, kekurangannya adalah

³¹ Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi, and Nur Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (November 2, 2021): 279–80, <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>.

membutuhkan waktu yang lama untuk memulai, serta tidak cocok untuk siswa dengan tipe belajar auditif. Selain itu, monopoli terbatas pada satu mata pelajaran dan memerlukan tempat yang datar untuk dimainkan.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Belajar dapat diartikan sebagai proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang yang terjadi karena hasil pengalaman. Menurut Sumardjana Belajar adalah “proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar, baik itu perubahan pengetahuan, kecakapan dan keterampilan dan perubahan tersebut dilakukan secara berkesinambungan”.³²

Wasliman “hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal”.³³

Menurut Robert Gagne, Benyamin S, Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke tiga ranah atau domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

1) Ranah kognitif

³² Sumardjan and Wijayanti D, *Desain Pembelajaran MTK SD Menyenangkan* (Semarang: Formaci Press, 2017).

³³ Susanto A, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016).

Hasil belajar pada ranah kognitif meliputi penguasaan konsep, ide, pengetahuan faktual, dan berkenaan dengan keterampilan keterampilan intelektual

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai, perasaan dan emosi, karakter, falsafah pribadi, konsep diri, tingkat penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu, dan kesehatan mental yang melekat dan membentuk kepribadian seseorang.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil yang diekspresikan dalam bentuk keterampilan menyelesaikan tugas-tugas manual dan gerakan fisik atau kemampuan melakukan sesuatu. Hasil belajar pada ranah ini mencakup aspek sosial seperti keterampilan berkomunikasi dan kemampuan mengoperasikan alat-alat tertentu.³⁴

Hasil belajar adalah sesuatu yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan merupakan hasil belajar yang menunjukkan adanya derajat perubahan tingkah laku peserta didik.³⁵

³⁴ Cathrina Tri Anni, *Hakikat Belajar* (Semarang: Psikologi Belajar, 2004).

³⁵ Marshanda, “Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas IV SDN 04 Rejang Lebong” (Rejang Lebong, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024), 19.

Dapat penulis simpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai oleh perubahan yang terjadi pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman yang didapatkan. Perubahan ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap atau perilaku yang terjadi secara sadar dan berkesinambungan.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran³⁶

Menurut pendapat Djaali, ada banyak faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

- 1) Motivasi
- 2) Sikap

³⁶ Ahmad Syarifuddin, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 16 (2011): 124, <https://doi.org/10.19109/td.v16i01.57>.

- 3) Minat
- 4) Kebiasaan belajar
- 5) Konsep diri.³⁷

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

- 1) Faktor Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajar. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

- 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga mempengaruhi hasil belajar siswa. Sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru, guru adalah

³⁷ Ibid. 125

komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran.³⁸

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu, faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang termaksud ke faktor internal adalah:

- 1) Faktor Jasmani/ Faktor Kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan serta bagian-bagian tubuh bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah dan kurang bersemangat.
- 2) Faktor Psikologis, sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh /badan. Faktor psikologi yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termaksud ke dalam faktor eksternal adalah:

- 1) Faktor Keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orangtua mendidik, relasi antara

³⁸ Ahmad Wahyudi, “Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Klas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsaku Di SDN 2 Duradadi TA.2022/2023” (Pancor, Universitas Hamzanwadi, 2023), 18–19.

anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

- 2) Faktor Sekolah, yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- 3) Faktor Masyarakat, masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaanya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dalam kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.³⁹

Dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri mereka (internal), tetapi juga oleh faktor-faktor yang ada di sekitar mereka, seperti kondisi keluarga, kualitas sekolah, dan dukungan masyarakat (eksternal). Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan dukungan yang sinergis antara faktor internal dan eksternal, baik dari siswa itu sendiri, keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

³⁹ Nisa Oktaviana, "Pengaruh Media Monopoli Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting'sberastagi Tahun Ajaran 2023/2024" (Medan, Universitas Quality Berastagi, 2024), 9–10.

c. Indikator Hasil Belajar

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Menurut Slavin dalam Syarif, hasil belajar siswa diukur dengan sejauh mana konsep atau kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran atau tujuan perilaku mampu dikuasai oleh siswa pada akhir jangka waktu pengajaran. Hal serupa pun diungkapkan oleh Syah, hasil belajar diukur dari perubahan perilaku yang terjadi.

Petty dalam Syah, menjelaskan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah, yang dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Ranah cipta (kognitif), yaitu mencakup pengamatan, ingatan, pemahaman, analisis, dan sintesis (dapat menyimpulkan).
- 2) Ranah rasa (afektif), yaitu meliputi penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, dan karakterisasi.
- 3) Ranah karsa (psikomotorik), yaitu mencakup keterampilan bergelrak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal.⁴⁰

Indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut adalah suatu kegiatan yang dinamis, dimana siswa secara terus menerus berkembang dalam kemampuan mereka untuk mencapai tingkatan yang lebih tinggi

⁴⁰ Marshanda, "Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas IV SDN 04 Rejang Lebong" (Rejang Lebong, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024), 21.

melalui proses belajar atau latihan yang dilakukan. Hasil kegiatan siswa yang berkaitan dengan ketiga ranah tersebut, dilampirkan kedalam laporan hasil belajar siswa atau raport yang dimiliki oleh setiap siswa. Laporan hasil belajar adalah laporan hasil evaluasi kegiatan belajar siswa selama satu semester yang dicantumkan dalam bentuk nilai dan deskripsi makna dari nilai tersebut yang diserahkan kepada orangtua/wali siswa.⁴¹

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.⁴²

Dapat penulis simpulkan bahwa indikator hasil belajar adalah tolak ukur yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah memahami materi pembelajaran. Dimana indikator ini dibuat untuk menunjukkan kemampuan atau keterampilan yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses

⁴¹ Inesa Tri Mahardika Pratiwi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (*The Role Of Learning Media In Increasing Students' Learning Achievement*)", Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 3, No.2, (2018), hlm. 177

⁴² Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2021, 299.

pembelajaran. Dengan adanya indikator hasil belajar, baik guru maupun siswa dapat memiliki gambaran yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat lebih terarah dan terfokus.

4. Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah dasar. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah dan kebudayaan. Ada beberapa teori pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPAS, yaitu teori konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif dan teori pembelajaran berbasis proyek.⁴³

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelolah lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada KTSP dan kurikulum pendahulunya, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS. IPA adalah mata pelajaran yang dalam proses mempelajarinya memerlukan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam diri siswa

⁴³ Amelia Lestari, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 42 Rejang Lebong” (Rejang Lebong, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023), 44.

untuk memecahkan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari mereka.⁴⁴

Adapun pendapat Supardi mata pelajaran IPS lebih untuk menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah, baik masalah yang terdapat pada lingkup diri sendiri sampai dengan masalah yang sangat kompleks.⁴⁵

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai penggabungan berbagai macam pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.⁴⁶

Pendidikan IPAS memiliki peran yang sangat besar dalam mewujudkan profil pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta

⁴⁴ Ida Fitriani, "Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA DI MIN Bandar Lampung," *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4 (2024): 35.

⁴⁵ Ayu Reza Ningrum and Nungky Kurnia Putri, "Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi Dengan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas V SD," *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 2 (March 19, 2021): 174, <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6410>.

⁴⁶ Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*, 2022, 4.

didik di Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya.⁴⁷

Dapat penulis simpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran IPAS pada jenjang tingkat Sekolah Dasar memuat 3 fase yaitu fase A (kelas 1-2), fase B (kelas 3-4) dan fase C (kelas 5-6). Pada fase B tepatnya kelas 4 terdapat bab 1-8, dimana pada bab 1-4 yaitu semester ganjil membahas materi tentang Ilmu Pengetahuan Alam, sedangkan pada bab 5-6 yaitu semester genap membahas materi tentang Ilmu Pengetahuan Sosial.⁴⁸

Pada pembahasan ini peneliti mengambil materi pada bab 6 yaitu Indonesiaku Kaya Budaya. Pada bab 6 ini terdapat 3 topik yaitu: A. keunikan kebiasaan masyarakat disekitarku, B. kekayaan budaya Indonesia, C. Manfaat keberagaman dan melestarikan keberagaman

⁴⁷ Ibid. 4

⁴⁸ Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi NOMOR 033/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran., 2022.

budaya.⁴⁹ Peneliti berfokus pada topik b yaitu kekayaan budaya Indonesia.

Kekayaan budaya Indonesia sangat beragam, mulai dari aspek seni, bahasa, adat istiadat, pakaian adat dan lainnya. Keberagaman ini menjadi ciri khas Indonesia dan merupakan warisan berharga yang perlu dijaga.

Capaian pembelajaran pada materi Indonesiaku kaya budaya yaitu: peserta didik mengenal keberagaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) diprovinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.⁵⁰

Tujuan pembelajaran pada materi Indonesiaku kaya budaya tepatnya topik b kekayaan budaya Indonesia yaitu: peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keberagaman budaya yang ada di Indonesia, peserta didik dapat mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia, peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya.

B. Penelitian Relevan

1. Jurnal Tri Syamsijulianto dengan judul “Media Pembelajaran Mobuya untuk Pembelajaran Keragaman Budaya”. Hasil uji coba lapangan pada media pembelajaran Mobuya di peroleh persentase sebesar 95, 83%.

⁴⁹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Buku Siswa IPAS Kelas 4. Kurikulum Merdeka* (Jakarta Pusat: Kemendikbud, 2021).

⁵⁰ Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi NOMOR 033/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran.

Dilihat dari presentases rata-rata dari penggunaan media pembelajaran Mobuya untuk pembelajaran keragaman budaya didapatkan nilai rata-rata pada tes I 58,70 dan tes II diperoleh 68,04, terlihat ada perubahan hasil dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Mobuya. Adapun perbedaan antara peneliti tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Tri Syamsijulianto menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media monopoli dan materi tentang keberagaman budaya.⁵¹

2. Skripsi Tika Irmaningsih dengan judul Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Model Pembelajaran *Scramble* untuk mapel Bahasa Indonesia kelas II SDN Kedungpane 02 Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Model Pembelajaran *Scramble* untuk Mupel Bahasa Indonesia Kelas II SDN Kedungpane 02 Semarang layak di gunakan, berdasarkan dari penilaian ahli media dan ahli materi dengan persentase kelayakan materi 89,2% dan persentase kelayakan media 98,2%, serta tanggapan guru sebesar 86,8% dengan kategori sangat layak. Adapun

⁵¹ Tri Syamsijulianto, "Media Pembelajaran Mobuya Untuk Pembelajaran Keragaman Budaya," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 1 (March 18, 2020): 12, <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.23971>.

perbedaan antara peneliti tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Tika Irmaningsih menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dan mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dan mata pelajaran IPAS. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media monopoli.⁵²

3. Jurnal Arif Susanto, raharjo, Muji Sri Prastiwi dengan judul Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. Hasil penelitian ini berupa media permainan monopoli yang mendapatkan validitas secara teoritis dengan kelayakan aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/kualitas media 92,86%, dan aspek kejelasan media dalam penyajian konsep 88,33%. Dari deskripsi tersebut, media permainan monopoli layak dan dapat diimplementasikan untuk kegiatan belajar mengajar pada materi struktur dan fungsi sel. Adapun perbedaan antara peneliti tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Arif Susanto, raharjo, Muji Sri Prastiwi menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen. Adapun persamaan

⁵² Tika Irmaningsih, "Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Model Pembelajaran *Scramble* untuk mupel Bahasan Indonesia kelas II SDN Kedungpane 02 Semarang" (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2020).

penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media monopoli.⁵³

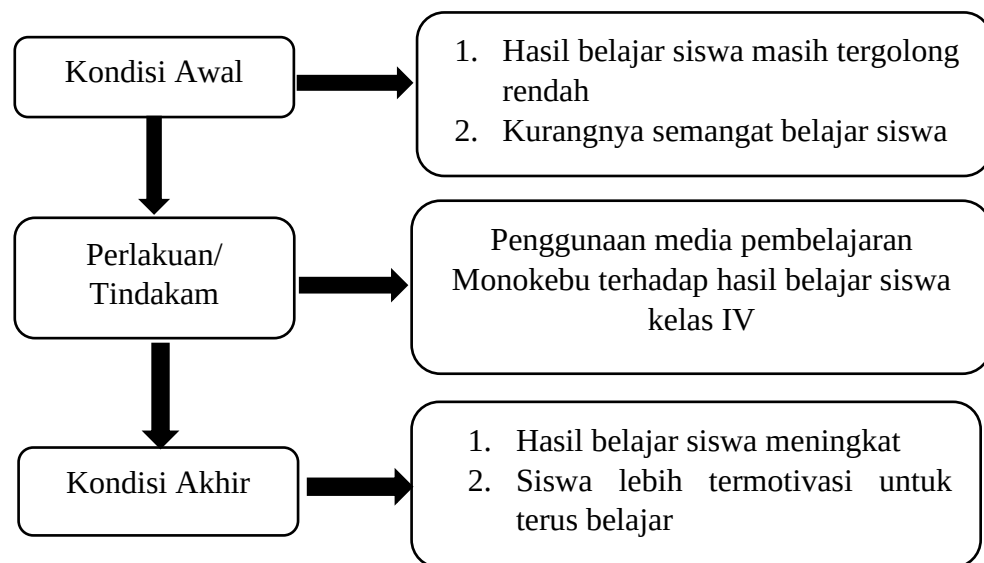
4. Jurnal Hidayatul Ngilmiah dan Aji heru Muslim dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Etnopedagogi Tema 8 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 2 Pliken. Hasil validasi produk media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada penelitian ini diperoleh skor dengan rata-rata yaitu 86% termasuk kriteria sangat valid. Hasil respon guru dan peserta didik mendapat respon positif dengan perolehan skor rata-rata respon guru yaitu 87% termasuk kriteria sangat baik dan skor rata-rata respon peserta didik yaitu 95% termasuk kriteria sangat menarik. Berdasarkan analisis dari angket validator, respon guru dan peserta didik, maka media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogi pada tema 8 subtema 1 telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Adapun perbedaan antara peneliti tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Hidayatul Ngilmiah dan Aji heru Muslim menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen. Adapun persamaan penelitian ini dengan

⁵³ Susanto, Raharjo, and Prastiwi, "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA," 2.

penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media monopoli.⁵⁴

C. Kerangka Berpikir

Dalam melakukan sebuah penelitian perlu adanya kerangka berpikir sebagai konsep dasar penelitian. Kerangka berpikir dalam penelitian ini merupakan sisa berpikir yang ditetapkan dan disajikan untuk dapat memperindah dalam meneliti yang sebenarnya. Kerangka berpikir adalah suatu konsep yang memberikan hubungan kausal hipotesis antara dua variabel atau lebih dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti. Berikut kerangka berpikir yang disajikan:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, dapat dijelaskan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Monokebu ini untuk mengetahui hasil

⁵⁴ Hidayatul Ngilmiah and Aji Heru Muslim, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Etnopedagogi Tema 8 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 2 Pliken," *Jurnal Pendidikan* 14 (2023): 18–19.

belajar siswa kelas IV sebelum dan sesudah diterapkannya, dengan tujuan mengetahui sejauh mana pengaruh media monokebu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

D. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara, karena dugaan yang diberikan berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai dugaan teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data.⁵⁵

Berdasarkan kajian teori diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ha: Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Monokebu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong
2. Ho: Tidak Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Monokebu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, 21 (Bandung: Alfabeta, 2015), 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut sugiyono penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitati/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵⁶ Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Eksperiment*. Metode *Quasi Eksperiment* ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁵⁷

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* (desain semi eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol). Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Desain ini terdapat dua kelompok yaitu satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. *Nonequivalent control group desain* bermakna kelompok eksperimen diberikan (perlakuan) berupa penggunaan Media MONOKEBU (Monopoli

⁵⁶ Ibid, 14

⁵⁷ Ibid, 114.

Keberagaman Budaya) sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Pada design ini terdapat pretest dan posttest untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Adapun desain penelitian dapat dilihat sebagai berikut:⁵⁸

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttes</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1 : skor tes awal kelas eksperimen

O2 : skor tes akhir kelas eksperimen

O3 : skor tes awal kelas kontrol

O4 : skor tes akhir kelas kontrol

X : Perlakuan

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini dilaksanakan di SDN 18 Rejang Lebong, Desa Teladan, Kec. Curup Selatan, Kab. Rejang Lebong, Prov. Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanan dikelas IV SDN 18 Rejang Lebong, tahun ajaran 2025/2026 selama 3 bulan, 01 Mei-01 Agustus 2025.

⁵⁸ Ibid, 116.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁹ Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 18 Rejang Lebong yang berjumlah 41 peserta didik.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	IV A	21 peserta didik
2	IV B	20 peserta didik
Jumlah		41 peserta didik

2. Sampel

Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁶⁰ Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi yang terpilih menjadi sampel.⁶¹ Adapun jenis dari teknik *nonprobability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. Menurut

⁵⁹ Ibid, 117

⁶⁰ Ibid, 118

⁶¹ Ibid, 122

Sugiyono teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dengan menjadikan bagian dari anggota populasi sebagai sampel.⁶²

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Kelas	keterangan
1	IV A	Kelas Eksperimen
2	IV B	Kelas Kontrol

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 peserta didik dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang 20 peserta didik.

D. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat).⁶³ Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan media pembelajaran MONOKEBU (Monopoli Keberagaman Budaya).

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel Terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁶⁴ Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

⁶² Ibid, 124

⁶³ Ibid, 61

⁶⁴ Ibid 61

Bagan 3.1 Hubungan Antara Variabel Bebas dan Variabel

Terikat



Keterangan:

X: Variabel bebas(Media MONOKEBU)

Y: Hasil Belajar

E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data atau keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Tes

Triyono mengungkapkan teknik tes adalah cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan tes terhadap sejumlah objek penelitian.⁶⁵ Tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tes dalam bentuk tertulis berupa soal pilihan ganda yang diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes ini digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan pada nilai hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Tes

⁶⁵ Ayon Triyono, *Manajemen SDM* (Jakarta: Oryza, 2012), 174.

yang diberikan kepada peserta didik harus terlebih dahulu uji validitas dan reliabilitas.

Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Sedangkan, *Posttest* yaitu tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa.

Pada penelitiann ini menggunakan penskoran tanpa adanya koreksi terhadap jawaban dugaan. Penskoran tanpa koreksi terhadap jawaban dugaan adalah satu untuk tiap butir yang dijawab benar, sehingga jumlah skor yang diperoleh siswa adalah jumlah butir yang dijawab benar dibagi jumlah butir soal dikalikan 100.

$$skor = \frac{jumlah\ benar}{jumlah\ soal} \times 100$$

b. Dokumentasi

Menurut Riduwan dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian.⁶⁶

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang berupa foto-foto kegiatan pembelajaran.

⁶⁶ Akdon Riduwan, *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2011), 77.

Teknik ini juga akan digunakan untuk memperoleh data berupa gambar pada saat penelitian berlangsung.

2. Instrumen Penelitian

Berikut ini merupakan instrument yang digunakan peneliti

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal *Pretest* dan *Posttes*

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Tingkat Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
4.9 Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.	Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia.	Memberi definisi keragaman budaya yang ada di Indonesia	C-1	Pilihan Ganda	1
		Menyebutkan keragaman budaya yang ada di Indonesia	C-1	Pilihan Ganda	2
		Memberi contoh keragaman budaya yang ada di Indonesia	C-2	Pilihan Ganda	3
		Menentukan keberagaman budaya yang ada di Indonesia	C-3	Pilihan Ganda	4
		Menganalisis keberagaman budaya yang ada di Indonesia	C-4	Pilihan Ganda	5
		Menganalisis keberagaman budaya yang ada di Indonesia	C-4	Pilihan Ganda	6
	Peserta didik dapat mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	Menyebutkan faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	C-1	Pilihan Ganda	7
		Menyebutkan faktor yang menyebabkan	C-1	Pilihan Ganda	8

		keberagaman di Indonesia.			
		Menentukan faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	C-3	Pilihan Ganda	9
		Menganalisis faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia	C-4	Pilihan Ganda	10
		Memilih faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia	C-5	Pilihan Ganda	11
	Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	Menunjukkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-1	Pilihan Ganda	12
		Memberi contoh sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-2	Pilihan Ganda	13
		Menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-3	Pilihan Ganda	14
		Menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-3	Pilihan Ganda	15
		Menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-3	Pilihan Ganda	16
		Menganalisis sikap menghargai	C-4	Pilihan Ganda	17

		keberagaman di lingkungannya			
		Menganalisis sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-4	Pilihan Ganda	18
		Memilih sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-5	Pilihan Ganda	19
		Memilih sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-5	Pilihan Ganda	20

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Uji validitas berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur berupa pertanyaan-pertanyaan tersebut valid (sah) atau tidak valid. Taniredja mengungkapkan bahwa sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.⁶⁷

Dalam penelitian ini, validasi instrumen dilakukan Setelah instrumen dianggap valid secara konseptual maka selanjutnya instrumen tersebut diuji cobakan pada sekelompok responden yang berbeda namun karakteristik yang sama.

⁶⁷ Tanireda T and Pujiati I Nyata, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Alfabeta, 2012), 42.

Setelah dilakukan uji coba instrument, kemudian dilanjutkan dengan menghitung korelasi inter item menggunakan aplikasi SPSS *statistic 25* agar bisa diketahui valid/tidaknya butir soal harus di uji cobakan dulu dengan rumus persamaan korelasi *Product Moment* dengan angka kasar pada persamaan di bawah ini:⁶⁸

Rumus:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antar variabel X dan variabel Y

N = Jumlah peserta didik

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel X

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah nilai perkalian variabel X dan Y

$(\sum X^2)$ = Jumlah nilai variabel X dikuadratkan

$(\sum Y^2)$ = Jumlah nilai variabel Y dikuadratkan

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai variabel X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai variabel Y

⁶⁸ Arikunto S, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 213.

Jika hasil rhitung sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai r tabel product moment dengan taraf signifikansi 5 % keputusan dengan membandingkan r hitung dengan r tabel sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas

Butir Soal	Hasil Uji		Keterangan
	R Tabel	R Hitung	
Soal 1	0,413	0,448	Valid
Soal 2	0,413	-0,503	Tidak Valid
Soal 3	0,413	0,455	Valid
Soal 4	0,413	0,057	Tidak Valid
Soal 5	0,413	0,889	Valid
Soal 6	0,413	0,477	Valid
Soal 7	0,413	0,435	Valid
Soal 8	0,413	0,551	Valid
Soal 9	0,413	-0,211	Tidak Valid
Soal 10	0,413	0,775	Valid
Soal 11	0,413	0,501	Valid
Soal 12	0,413	-0,447	Tidak Valid
Soal 13	0,413	0,513	Valid
Soal 14	0,413	-0,417	Tidak Valid
Soal 15	0,413	0,540	Valid
Soal 16	0,413	0,494	Valid
Soal 17	0,413	0,644	Valid
Soal 18	0,413	0,626	Valid
Soal 19	0,413	0,758	Valid
Soal 20	0,413	0,556	Valid
Soal 21	0,413	0,565	Valid
Soal 22	0,413	0,544	Valid
Soal 23	0,413	0,649	Valid
Soal 24	0,413	0,815	Valid
Soal 25	0,413	0,773	Valid

Dari hasil uji validitas diatas diketahui dari 25 butir soal terdapat 5 soal yang tidak valid. Dikatakan soal tidak valid karena memiliki $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ yaitu soal nomor 2,4,9,12 dan 14. Untuk soal selain nomor 2,4,9,12 dan 14 memiliki $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ yang menunjukkan

bahwa butir soal tersebut valid dan dapat diujikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji Reliabelitas

Reliabilitas dilakukan pada pretest dan posttest. Yang berfungsi mengetahui apakah suatu instrumen sebagai alat ukur konsisten, cermat serta akurat sehingga hasil dari alat ukur tersebut bisa dipercaya. Uji reliabilitas hanya dilakukan pada item soal yang valid. Dengan rumus Cronbach's Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum S_{b^2}}{S_{r^2}}\right)$$

Keterangan:

r_{11} : koefisien reliabelitas instrument yang dicari

k : jumlah soal

S_{b^2} : jumlah varian butir

S_{r^2} : jumlah varian total

Jika angka korelasinya diatas 0,60 dan kurang dari 1, maka instrumen tersebut memiliki korelasi tinggi atau reliabel, sedangkan jika angka korelasinya di bawah 0,50 ke bawah, maka instrumen tersebut berkorelasi rendah atau tidak reliabel.⁶⁹

Untuk mengukur tingkat reabilitas soal digunakan SPSS Statistics versi 25 menggunakan perhitungan Cronbach's Alpha, instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha > 0.6. Berikut hasil

⁶⁹ Zaenal Arifin, "Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian," *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)* 2 (2017): 31.

uji yang dilakukan peneliti menggunakan Cronbach's Alpha dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6 Hasil Hitung Uji Reliabilitas

Nilai Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Kesimpulan
0,911	20	Reliabel

Hasil uji reliabilitas diatas, dapat diketahui nilai KR sebesar 0,911 dari 20 butir soal valid. Karena nilai $KR > 0,70$ maka dapat disimpulkan item dari soal dikatakan reliabel.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan atau tidak terlalu sulit. Bilangan yang menunjukkan mudah atau sulitnya suatu soal disebut indeks kesukaran (difficulty index). Untuk dapat mengukur kesukaran suatu soal digunakan rumus:⁷⁰

$$p = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab dengan betul

JS = jumlah peserta didik peserta tes

Adapun koefisien tingkat kesukaran dibedakan atas:

Antara 0,01 sampai dengan 0,30 : Sukar

Antara 0,31 sampai dengan 0,70 : sedang

Antara 0,71 sampai dengan 1.00 : mudah

⁷⁰ Arikunto S, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 208.

Tabel 3.7 Hasil Tingkat Kesukaran

No Soal	Mean	Kriteria
1	0,91	Mudah
2	0,65	Sedang
3	0,61	Sedang
4	0,87	Mudah
5	0,65	Sedang
6	0,91	Mudah
7	0,52	Sedang
8	0,70	Sedang
9	0,74	Mudah
10	0,83	Mudah
11	0,35	Sedang
12	0,74	Mudah
13	0,78	Mudah
14	0,65	Sedang
15	0,78	Mudah
16	0,83	Mudah
17	0,52	Sedang
18	0,78	Mudah
19	0,70	Sedang
20	0,70	Sedang

Hasil uji tingkat kesukaran instrument tes hasil belajar peserta didik menunjukkan terdapat 10 butir soal dengan kategori mudah yaitu soal nomor 1,4,6,9,10,12,13,15,16,18. Soal dengan kategori sedang berjumlah 10 butir soal yaitu nomor 2,3,5,7,8,11,14,17,19,20. Soal dengan kategori sukar yaitu 0 butir soal.

4. Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Arikunto mengemukakan bahwa daya beda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik

yang berkemampuan rendah.⁷¹ Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Di bawah ini adalah tabel hasil uji daya beda soal tes. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda yaitu:

$$B = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

B = Jumlah peserta tes

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA= Banyaknya kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB= Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA= Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB= Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Klasifikasi daya pembeda dibedakan atas:

< 0,00 (negatif): Tidak Baik (soal di buang)

Antara 0.00 sampai dengan 0.20: Jelek

Antara 0.20 sampai dengan 0.40: Cukup

Antara 0.40 sampai dengan 0.70: Baik

Antara 0.70 sampai dengan 1.00: Sangat baik

⁷¹ Arikunto S, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), 211.

Tabel 3.8 Hasil Daya Beda

No Soal	Hasil Pembeda Soal	Kriteria
1	0,377	Cukup
2	0,387	Cukup
3	0,873	Sangat Baik
4	0,456	Baik
5	0,369	Cukup
6	0,500	Baik
7	0,760	Sangat Baik
8	0,423	Baik
9	0,407	Baik
10	0,487	Baik
11	0,453	Baik
12	0,570	Baik
13	0,614	Baik
14	0,734	Sangat Baik
15	0,526	Baik
16	0,558	Baik
17	0,480	Baik
18	0,614	Baik
19	0,804	Sangat Baik
20	0,742	Sangat Baik

Dari 20 butir soal valid, daya pembeda tiap butir soal berbeda. Adapun hasilnya kategori tidak baik 0 butir soal, kategori jelek 0 butir soal, kategori cukup 3 butir soal yaitu nomor 1,2 dan 5, kategori baik 12 butir soal yaitu nomor 4,6,8,9,10,11,12,13,15,16,17, dan 18, dan kategori sangat baik 5 butir soal yaitu nomor 3,7,14,19, dan 20.

G. Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian analisis data, terlebih dahulu diuji prasyarat yaitu dengan pengujian normalitas dan homogenitas antara subjek pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Deskripsi Data

a. Modus (MO)

Menurut sugiyono modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasari atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi model) atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut. Jadi modus dapat diartikan sebagai nilai yang paling banyak didapatkan oleh siswa.⁷² Rumus untuk mencari modus sebagai berikut:

$$Mo = b + p\left(\frac{b1}{b1 - b2}\right)$$

Keterangan:

Mo : Modus

b : Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p : panjang kelas Mo

b1 : Frekuensi pada kelas Mo dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya

b2 : Frekuensi pada kelas Mo dikurangi frekuensi kelas interval terdekat berikutnya

b. Median (MD)

Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil.⁷³ Rumus untuk mencari median:

⁷² Ahyar, *Buku Metodel Penellitian Kualitatif & Kuantitatif* (CV Pustaka Ilmu Group, n.d.).

⁷³ Ibid, 29

$$Md = b + p\left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f}\right)$$

Keterangan:

Md : Median

b : Batas bawah dimana media akan terletak

p : panjang kelas Md

n : Banyak data

F : Jumlah semua frekuensi sebelum kelas Me

f : Frekuensi kelas Me

c. Mean (Me)

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Mean ini didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut.⁷⁴ Rumus mencari Mean sebagai berikut:

$$Me = X \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

Me : Mean

$\sum xi$: Jumlah Nilai (Xi)

n : jumlah data/ sampel

2. Uji Prasyarat

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Data Display* (Metode Penelitian, n.d.), 23.

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah melaksanakan analisis data untuk menjawab rumusan masalah serta menganalisis kemampuan berfikir peserta didik diperoleh dari data tes hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada kelas yang diberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran MONOKEBU dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji Kolmogorov-smirnov yang digunakan program analisis statistik SPSS 25 For Windows. Berikut kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui hasil data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Pengujian homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud uji homogenitas disini adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih. Perhitungan uji

homogenitas dalam penelitian ini menggunakan rumus statistika Levene test dengan bantuan SPSS. Kriteria dalam pengujian homogenitas, apabila nilai uji levene $\leq$ nilai tabel, atau nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa populasi dalam kelompok bersifat homogen atau memiliki kesamaan.⁷⁵

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hipotesis alternatif atau H_a yang diajukan adalah “terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang dalam pembelajarannya menggunakan metode eksperimen dibandingkan dengan subjek yang dalam pembelajarannya menggunakan metode sehari-hari yaitu ceramah”. H_o yang diajukan “tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang dalam pembelajarannya menggunakan metode eksperimen dengan subjek yang dalam pembelajarannya menggunakan metode sehari-hari yaitu ceramah.”

Uji-t dalam penelitian ini dilakukan dua kali. Pertama uji-t untuk data pretest yang dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal subjek penelitian dari dua kelompok. Kedua, menghitung uji-t untuk data post-test yang dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh proses belajar mengajar yang dapat dilihat berdasarkan kondisi akhir subjek

⁷⁵ Ahyar, *Buku Metodel Penellitian Kualitatif & Kuantitatif*.

penelitian setelah diberikan perlakuan. Hipotesis dari setiap penelitian perlu diuji. Tujuannya adalah untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam pengujian hipotesis, peneliti menggunakan bantuan SPSS. Untuk kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) Untuk uji-t, jika diperoleh hasil hitung $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis yang dirumuskan (H_a) diterima (H_o) ditolak, dan
- b) Jika diperoleh $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_o) diterima.

Untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya sebuah penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai (sig 2-tailed) $< 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika nilai (sig 2-tailed) $> 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

a. Sejarah SDN 18 Rejang Lebong

Sekolah Dasar Negeri 18 Curup Selatan dahulu bernama SD Negeri 16 Korem Curup, sejak pemberlakuan perubahan nama berdasarkan surat Keputusan Pemerintah Rejang Lebong tanggal 9 April 2008, maka nama sekolah ini berganti menjadi SDN 03 Curup Selatan. SDN 03 Curup Selatan berdiri pada tahun 1968 dengan memiliki luas 7.041 m². Lokasi SDN 03 Curup Selatan saat masih bernama SDN 16 Korem ini dahulu bertempat di Kompleks Militer Kodiklat yang waktu itu dipimpin oleh kepala Sekolah yang bernama Maimunah (1968). Kemudian pada tahun 1975 diganti dengan kepala sekolah bernama Ahmad Thoiha. Pada Tahun 1978, diganti kembali dengan Bapak Damyati.

Pada tahun 1979 SDN 16 Curup berpindah lokasi ke Jalan Sapta Marga Desa Teladan. merupakan Tanah Hibah TNI-AD. Dengan sebelah Timur berbatasan dengan tanah sawah TNI-AD, sebelah barat berbatasan dengan SDN 06 Curup Selatan, sebelah selatan berbatasan dengan persawahan TNI-AD, sebelah utara berbatasan dengan .persawahan masyarakat. SDN 03 Curup Selatan memiliki

kebun dan hasil perkebunan seperti jagung, ubi, kemiri kayu meranti Afrika, dll.

Pada tahun 2012, SDN 03 Curup Selatan dipimpin oleh Nurlelah, S.Pd, dengan jumlah siswa 42 orang. Kemudian setiap tahun bertambah sehingga sekarang berjumlah 189 orang dengan rombel 9 rombel. Jumlah guru berjumlah 14 orang, 1 Staf Tata Usaha dan 1 staf perpustakaan, dengan latar belakang pendidikan sesuai dengan pendidikan yang diampuh. SDN 18 Rejang Lebong memiliki 8 guru yang telah bersertifikat pendidik. Kelulusan yang dicapai siswa 100% setiap tahunnya.

b. Profil Sekolah

1) Identifikasi Sekolah

Nama Sekolah : SDN 18 Rejang Lenong

Jenjang Pendidikan : Sekolah Dasar

Status Sekolah : Negeri

Akreditasi : A

Luas tanah yang tersedia: 7.041 m²

Tahun berdiri : 1968

2) Lokasi Sekolah

Alamat : Jl. Sapta Marga

Kelurahan : Desa Teladan

Kecamatan : Curup Selatan

Kabupaten : Rejanag Lebong

Provinsi : Bengkulu

Kode pos : 39125

c. Visi Misi

1) Visi

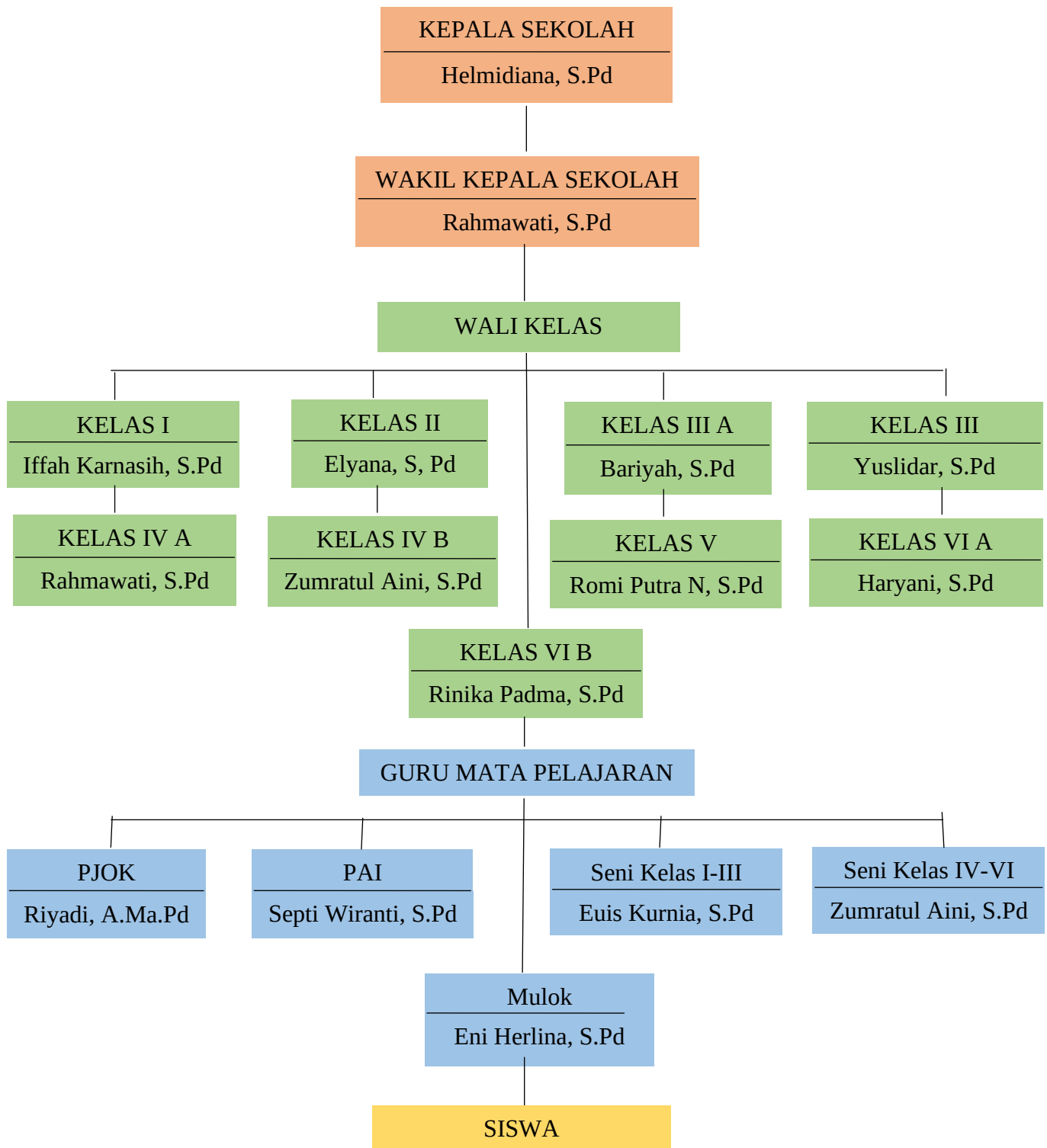
Membentuk Manusia Yang Berakhlak, Beriman Dan Bertaqwa, Berprestasi, Cerdas, Terampil, Berwawasan Global Serta Terwujudnya Lingkungan Asri Dan Kondusif

2) Misi

- a) Menanamkan Keyakinan / Aqidah Melalui Pengamalan Ajaran Agama
- b) Mengoptimalkan Proses Pembelajaran Dan Bimbingan
- c) Mengembangkan Pengetahuan Dibidang Iptek, Bahasa, Olahraga, Dan Seni Sesuai Dengan Bakat, Minat, Dan Potensi Siswa
- d) Mengoptimalkan Perpustakaan Dan Mengembangkan Sumber Daya Yang Ada Disekolah Dan Lingkungan
- e) Menjalin Kerjasama Yang Harmonis Antara Warga Sekolah Dan Lingkungan

d. Struktur Organisasi

Bagan 4.1 Struktur Organisasi Sekolah



e. Data Guru dan Siswa

1) Data Guru

Tabel 4.1 Data Tenaga Pendidik SDN 18 Rejang Lebong

No	Nama Guru	Jabatan
1	Helmidiana, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Iffah Karnasih, S.Pd	Wali Kelas I
3	Elyana, S, Pd	Wali Kelas II
4	Bariyah, S.Pd	Wali Kelas III A
5	Yuslida, S.Pd	Wali Kelas III B
6	Rahmawati, S.Pd	Wali Kelas IV A
7	Zumratul Aini, S.Pd	Wali Kelas IV B
8	Romi Putra N, S.Pd	Kelas V
9	Haryani, S.Pd	Kelas VI A
10	Rinika Padma, S.Pd	Kelas VI B
11	Septi Wiranti, S.Pd	Guru PAI
12	Euis Kurnia, S.Pd	Guru Seni
13	Riyadi, A.Ma.Pd	Guru PJOK
14	Eni Herlina, S.Pd	Guru Muok

Sumber: Dokumentasi SDN 18 Rejang Lebong

2) Data Siswa

Adapun jumlah siswa SDN 18 Rejang Lebong pada saat ini berjumlah 189 orang.

Tabel 4.2 Data Peserta Didik SDN 18 Rejang Lebong

No	Nama Kelas	Jumlah
1	Kelas I	24
2	Kelas II	28
3	Kelas III A	18
4	Kelas III B	18
5	Kelas IV A	21
6	Kelas IV B	20
7	Kelas V	23
8	Kelas VI A	18
9	Kelas VI B	19
Total		189

Sumber: Dokumentasi SDN 18 Rejang Lebong

f. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Meja Siswa	120
2.	Kursi Siswa	194
3.	Meja Guru	22
4.	Kursi Guru	33
5.	Lemari	13
6.	Papan Tulis	10
7.	Printer TU	1
8.	Chromebook	25
9.	Infocus	1
10.	Jam Dinding	11
11.	Tempat Sampah	22
12.	Rak Buku	2
13.	Penanda Waktu (Bel)	1
14.	Ruang Kelas	9
15.	Ruang Kepala Sekolah	1
16.	Ruang Guru	1
17.	Ruang TU	1
18.	Ruang Perpustakaan	1
19.	Ruang Penjaga Sekolah	1
20.	Pos Satpam	1
21.	WC	6
22.	Gudang	3
23.	Kipas Angin	1
24.	Alat Kesenian	1 set
25.	Alat Olahraga	1 set
26.	Arit	2
27.	Lapangan Upacara	1
28.	Tempat Parkir	1
29.	Kantin	4

Sumber: Dokumentasi SDN 18 Rejang Lebong

g. Program Kerja

Tabel 4.4 Program Kerja

NO	KOMPONEN	ASPEK	INDIKATOR
1	Kepala Sekolah Sebagai	Kemampuan membimbing guru	Kemampuan membimbing program pengajar/BK.
			Melaksanakan program pengajar/BK.

	Edukator / Pendidik		Melaksanakan evaluasi dan analisa hasil evaluasi.
			Melaksanakan program perbaikan/ ppengajaran.
		Kemampuan membimbing karyawan	Kemampuan membimbing karyawandalam menyusun program kerja.
			Kemampuan membimbing karyawan dalam melaksanakan tugas sehari-hari.
		Kemampuan membimbing siswa	Kemampuan membimbing siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler.
			Kemampuan membimbing OSIS.
			Kemampuan membimbing siswa untuk mengikuti lomba.
		Kemampuan membimbing staf	Melalui pendidikan dan pelatihan.
			Melalui pertemuan sejawat MGMP/MGBK.
			Melalui seminar/diskusi.
			Melalui bahan bacaan.
			Memperhatikan kenaikan pangkat.
			Mengusulkan kenaikan jabatan melalui seleksi calon KS.
		Kemampuan belajar/mengikuti perkembangan IPTEK.	Melalui pendidikan dan pelatihan.
			Melalui pertemuan profesi/MKKS.
			Melalui seminar/diskusi
			Melalui bahan bacaan.
		Kemampuan memberi contoh mengajar yang baik.	Memiliki jadwal mengajar minimal 6 jam perminggu.
			Memiliki prota, program semester, SP, RP, dan daftar nilai
2	Kepala Sekolah Sebagai Manager	Kemampuan menyusun program.	Memiliki program jangka panjang (8 tahun).
			Memiliki program jangka menengah.
			Memiliki program jangka pendek (1 tahun).
		Kemampuan menyusun organisasi/personalia.	Memiliki susunan program sekolah.
			Memiliki personalia pendukung.
			Menyusun personalia untuk kegiatan temporer.
		Kemampuan menggerakkan staf, guru dan karyawan	Memberi arahan.
			Mengkoordinasikan staf yang sedang melaksanakan tugas.
			Memanfaatkan sumber daya manusia secara optimal.

		Kemampuan mengoptimalkan sumber daya sekolah	Memanfaatkan sarana/prasarana secara optimal.
			Membuat sarana/prasarana milik sekolah.
3	Kepala Sekolah Sebagai Administrator	Kemampuan mengelola administrasi KBM dan BK.	Memiliki kelengkapan data administrasi KBM.
			Memiliki kelengkapan data administrasi BK.
		Kemampuan mengelola administrasi kesiswaan.	Memiliki kelengkapan data administrasi kesiswaan.
			Memiliki kelengkapan data kegiatan ekstrakurikuler.
		Kemampuan mengelola administrasi ketenagaan.	Memiliki kelengkapan data administrasi tenaga guru.
			Memiliki kelengkapan data administrasi tenaga karyawan.
		Kemampuan mengelola administrasi keuangan	Memiliki data administrasi keuangan rutin.
			Memiliki data administrasi OPF.
			Memiliki data administrasi keuangan.
			Memiliki data administrasi keuangan rutin.
		Kemampuan mengelola administrasi sarana/prasarana.	Memiliki data administrasi gedung dan ruang.
			Memiliki data administrasi mebel.
			Memiliki kelengkapan data administrasi laboratorium.
			Memiliki kelengkapan data administrasi perpustakaan.
		Kemampuan mengelola administrasi persuratan	Memiliki data administrasi surat keluar.
			Memiliki data administrasi surat masuk.
			Memiliki data administrasi surat keputusan.
4	Kepala Sekolah Sebagai Supervisor / Penyelia	Kemampuan menyusun program supervisi.	Memiliki program supervisi KBM dan BK.
			Memiliki program supervisi untuk kegiatan ekstrakurikuler
		Kemampuan melaksanakan program supervisi	Memiliki program supervisi kelas/klinis.
			Memiliki program supervisi dadakan (klinis).

			Melaksanakan program supervisi untuk kegiatan ekstrakurikuler
		Kemampuan menggunakan hasil supervisi.	Memanfaatkan hasil supervisi untuk meningkatkan guru dan karyawan.
			Memanfaatkan hasil supervisi untuk pengembangan sekolah
5	Kepala Sekolah Sebagai Leader / Pemimpin	Memiliki kepribadian yang kuat.	Jujur percaya diri dan bertanggung jawab.
		Memahami kondisi anak buah dengan baik.	Memahami kondisi guru, karyawan dan siswa.
		Memiliki visi dan memahami misi sekolah.	Memiliki visi tentang sekolah yang dipimpinnya.
			Memahami visi yang di emban sekolah.
		Memiliki kemampuan mengambil keputusan	Mampu mengambil keputusan untuk urusan intern sekolah.
			Mampu mengambil keputusan untuk eksten sekolah.
		Memiliki kemampuan berkomunikasi.	Mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik.
			Mampu menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan.
6	Kepala Sekolah Sebagai Inovator	Kemampuan mencari/menemukan gagasan baru untuk pembaharuan sekolah.	Mampu mencari gagasan baru.
			Mampu memilih gagasan.
		Kemampuan melakukan pembaharuan di sekolah.	Mampu melakukan pembaharuan di bidang KBM/BK.
			Mampu melakukan pembaharuan di bidang pengadaan dan pembinaan guru dan karyawan.
			Mampu melakukan pembaharuan di bidang ekstrakurikuler.
			Mampu melakukan pembaharuan dalam menggali sumber daya Komite Sekolah dan masyarakat.
7	Kepala Sekolah Sebagai Motivator	Kemampuan mengatur lingkungan kerja (fisik).	Mampu mengatur ruang kantor yang kondusif untuk bekerja.
			Mampu mengatur ruang kelas yang kondusif untuk KBM dan BK.
			Mampu mengatur ruang perpustakaan yang kondusif untuk belajar.

			Mampu mengatur halaman/lingkungan sekolah yang sejuk dan teratur.
		Kemampuan mengatur suasana kerja (non fisik).	Mampu menciptakan hubungan kerja yang harmonis sesama guru.
			Mampu menciptakan hubungan yang harmonis sesama karyawan.
			Mampu menciptakan hubungan yang harmonis guru dan karyawan.
			Mampu menciptakan hubungan kerja yang harmonis antara sekolah dan lingkungan.

Sumber: Dokumentasi SDN 18 Rejang Lebong

2. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SDN 18 Rejang Lebong bertempat di Desa Teladan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen*. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV A berjumlah 21 siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran yaitu MONOKEBU (Monopoli Keberagaman Budaya), dan siswa kelas IV B berjumlah 20 siswa yang diajarkan dengan metode ceramah. Kedua kelas tersebut diberikan tes tertulis berupa pretest dan posttest untuk mendapatkan nilai hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

1) Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Sebelum diberikan perlakuan, siswa dikelas eksperimen mengerjakan *pretest* 20 soal untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa, dalam proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran MONOEUBU (Monopoli Keberagaman

Budaya) untuk mata pelajaran IPAS dan setelah itu diberikan *posttest* 20 soal untuk menentukan hasil belajar mereka. Hasil belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Nilai Pretest Kelas Eksperimen

No	Nama	Pretest
1	Abid Pratama	75
2	Ahmad Dendri	45
3	Anugrah Andrea Saputra	50
4	Akila Fitri Arsafa	60
5	Aulia Izza Tunisa	70
6	Devani Meysa Pradesta	65
7	Diandra Alvaro	35
8	Fahri Pratama Putra	55
9	Febi Daning Raseliani	55
10	Galih Praditya	70
11	Iqmal Abiza	30
12	Muhammad Ardiansyah	50
13	Naufal Afkar Pratama	75
14	Queenera Febiola	60
15	Rahmat Alkafi Pratama	40
16	Risky Ade Syafira	40
17	Tegar Dwi Pamungkas	35
18	Toti Pradian Saputra	30
19	Viola Gatravia	50
20	Zahira Cahaya Andari	70
21	Zahra Nailatul Janna	60
JUMLAH		1120
MEAN		53,33
MEDIAN		55
MODUS		50
MAKSIMUM		75
MINIMUM		30

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai rata-

rata sebesar 53,33, median 55 dan modus 50, maksimum 75 dan minimum 30.

Tabel 4.6 Nilai Posttest Kelas Eksperimen

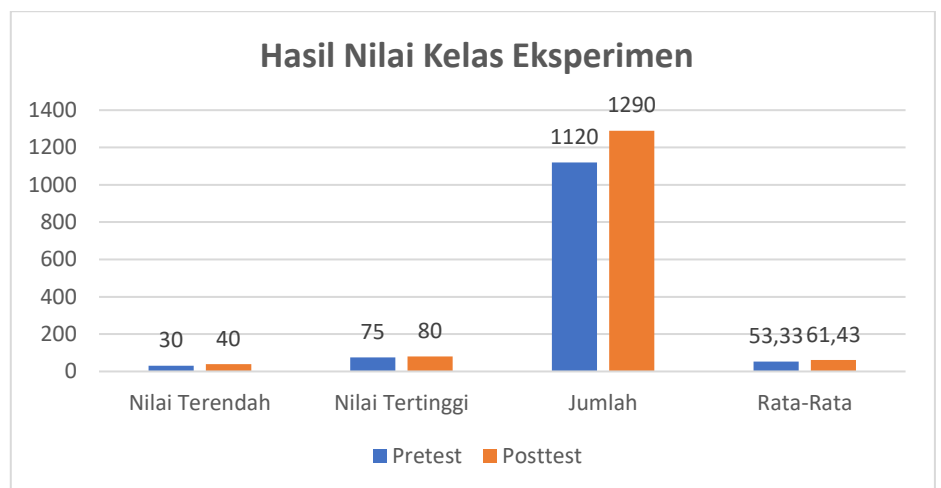
No	Nama	Posttest
1	Abid Pratama	80
2	Ahmad Dendri	50
3	Anugrah Andrea Saputra	60
4	Akila Fitri Arsafa	65
5	Aulia Izza Tunisa	75
6	Devani Meysa Pradesta	75
7	Diandra Alvaro	45
8	Fahri Pratama Putra	60
9	Febi Daning Raseliani	65
10	Galih Praditya	80
11	Iqmal Abiza	40
12	Muhammad Ardiansyah	55
13	Naufal Afkar Pratama	80
14	Queenera Febiola	70
15	Rahmat Alkafi Pratama	50
16	Risky Ade Syafira	50
17	Tegar Dwi Pamungkas	45
18	Toti Pradian Saputra	45
19	Viola Gatravia	60
20	Zahira Cahaya Andari	75
21	Zahra Nailatul Janna	65
JUMLAH		1290
MEAN		61,43
MEDIAN		60
MODUS		45
MAKSIMUM		80
MINIMUM		40

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran MONOKEBU (Monopoli Keberagaman Budaya) sebagai media pembelajaran diperoleh nilai rata-rata

sebesar 61,43, median 60 dan modus 45, maksimum 80 dan minimum 40.

Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran MONOKEBU (Monopoli Keberagaman Budaya) mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 53,33 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 61,43.

Grafik 4.1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen



Berdasarkan grafik dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS dikelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata *pretest* 53,33 menjadi rata-rata *posttest* 61,43.

2) Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Sebelum diberikan perlakuan, siswa dikelas kontrol mengerjakan *pretest* 20 soal untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa, siswa kelas kontrol dalam mata pelajaran IPAS saat proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran dan setelah itu diberikan *posttest* 20 soal untuk menentukan hasil belajar mereka. Hasil belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Nilai Pretest Kelas Kontrol

No	Nama	Pretest
1	Abid Fahmi Abrisam	75
2	Adara Fradetta	45
3	Aidil Aziz	65
4	Aiko Reli Enggrasia	80
5	Al-Fathir	65
6	Amelia Khairun Nisa	85
7	Danish Dwi Indriko Syaifullah	50
8	Faqih Atha Aufariel	75
9	Geando Putra Sapala	50
10	M Abi Alvikri	30
11	M Kiandra Risky Alfatih	40
12	M Zakri Apriyansyah	45
13	Malvino Aprilio Pratama	80
14	Meri Susanti	50
15	Muhammad Alfaro Anugrah	60
16	Nayla Azzahra	45
17	Nayla Shakila Shanum	65
18	Rayhan Apriyansyah	80
19	Rizki Dwi Andra Pratama	60
20	Tri Haura Hazhifa	80
JUMLAH		1225
MEAN		61,25
MEDIAN		62,50
MODUS		80

MAKSIMUM	85
MINIMUM	30

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai pretest siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai mean pretest sebesar 61,25, median 61,50 dan modus 80, maksimum 85 dan minimum 30.

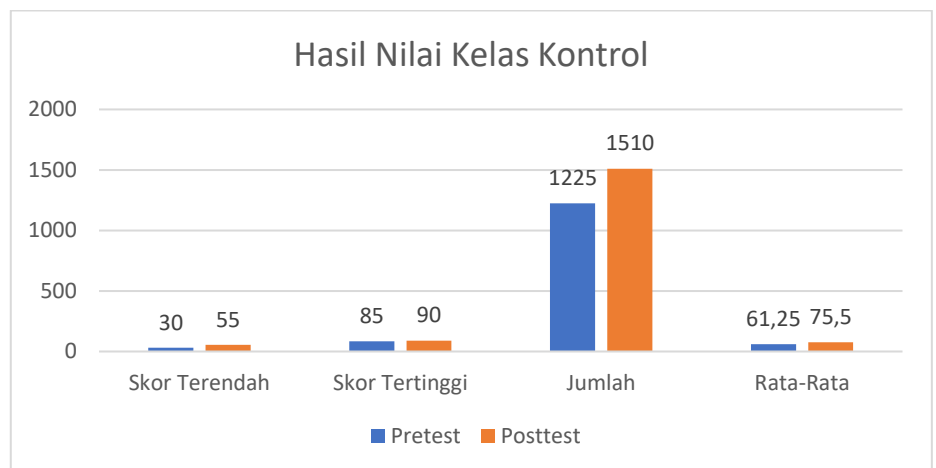
Tabel 4.8 Nilai Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Posttest
1	Abid Fahmi Abrisam	80
2	Adara Fradetta	60
3	Aidil Aziz	75
4	Aiko Reli Enggrasia	85
5	Al-Fathir	75
6	Amelia Khairun Nisa	90
7	Danish Dwi Indriko Syaifullah	70
8	Faqih Atha Aufariel	80
9	Geando Putra Sapala	65
10	M Abi Alvikri	55
11	M Kiandra Risky Alfatih	75
12	M Zakri Apriyansyah	70
13	Malvino Aprilio Pratama	85
14	Meri Susanti	70
15	Muhammad Alfaro Anugrah	80
16	Nayla Azzahra	65
17	Nayla Shakila Shanum	80
18	Rayhan Apriyansyah	85
19	Rizki Dwi Andra Pratama	80
20	Tri Haura Hazhifa	85
JUMLAH		1510
MEAN		75,50
MEDIAN		77,50
MODUS		80
MAKSIMUM		90
MINIMUM		55

Tabel diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan metode ceramah diperoleh nilai mean pretest sebesar 75,50, median 77,50 dan modus 80, maksimum 90 dan minimum 55.

Berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran MONOKEBU (Monopoli Keberagaman Budaya) mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 61,26 sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 75,50.

Grafik 4.2 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol



Berdasarkan grafik dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS dikelas kontrol mengalami peningkatan rata-rata pretest 61,25 menjadi rata-rata posttest 75,50.

b. Pengujian Prasyarat Analisis

Instrumen tes yang sudah dikatakan valid dan reliabel maka dapat digunakan oleh peneliti untuk melakukan uji prasyarat. Terdapat dua uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi uji normalitas dalam penelitian ini. Hasil pretest dan posttest merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan. Karena penelitian ini memiliki sampel kurang dari 50, maka digunakan uji *shapiro wilk* untuk pengujian ini.

Dengan ketentuan sebagai berikut, uji *shapiro wilk* menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Distribusi normal jika signifikansi $> 0,05$, sedangkan distribusi tidak normal jika signifikansi $< 0,05$. Dalam hal ini, SPSS 25 digunakan untuk pengujian normalitas.

Data hasil uji normalitas menggunakan SPSS 25 dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas *shapiro wilk*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kontrol	.156	20	.200*	.933	20	.180
Posttest_Kontrol	.186	20	.069	.944	20	.287
Pretest_Eksperimen	.123	20	.200*	.939	20	.225
Posttest_Eksperimen	.150	20	.200*	.921	20	.103

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas tabel *Shapiro-Wilk* diatas, diketahui nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yaitu 0,180 dan 0,287 dan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yaitu 0,225 dan 0,103. Dimana nilai tersebut memiliki sig. > 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kedua kelompok berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas varians adalah untuk memastikan apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varian yang seragam atau tidak. Signifikansi dari hasil *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diperiksa. Untuk uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 25.

Jikan nilai sig. < 0,05, maka hipotesis yang menyatakan bahwa varian kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas

eksperimen memiliki varians yang tidak homogen. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil posttest untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang homogen.

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3.596	1	39	.065
	Based on Median	3.110	1	39	.086
	Based on Median and with adjusted df	3.110	1	37.633	.086
	Based on trimmed mean	3.612	1	39	.065

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai sig. *Based On Mean* untuk hasil belajar IPAS sebesar 0,065. Karena nilai sig. 0,065 $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar IPAS pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

3) Uji Hipotesis

Setelah diketahui kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya *uji independent samples test* untuk pengujian hipotesis.

Hipotesis di uji dengan membandingkan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen untuk mengetahui apakah media pembelajaran MONOKEBU (Monopoli Kebragaman Budaya) meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Nilai sig. menjadi dasar pedoman pengambilan keputusan *uji independent samples test* dari hasil SPSS versi 25.

- a) Untuk uji-t, jika diperoleh hasil hitung $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis yang dirumuskan (H_a) diterima (H_o) ditolak, dan
- b) Jika diperoleh $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_o) diterima.
- c) Jika nilai (sig 2-tailed) $< 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima.
- d) Jika nilai (sig 2-tailed) $> 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis *Posttest* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Ha	Equal variances assumed	3.596	.065	3.957	39	.000	14.071	3.556	6.879	21.264
	Equal variances not assumed			3.989	36.192	.000	14.071	3.527	6.919	21.224

Pada tabel diatas dapat dilihat hasil pengujian hipotesis hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh thitung sebesar 3.957. sedangkan nilai ttabel untuk $\alpha = 0.05$ dengan $df = 39$ adalah 2.022, berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.957 > 2.022$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran MONOKEBU (Monopoli Keberagaman Budaya) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 18 Rejang Lebong.

B. Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Monokebu Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong

Sebagai seorang guru, tidak hanya mampu dalam menyampaikan materi dengan baik, tetapi juga guru harus mampu menumbuhkan minat kepada siswanya, Ketika minat itu sudah tumbuh pada diri siswa maka

minat itulah yang akan menentukan keberhasilan pada siswa dalam proses pembelajaran.⁷⁶

Pada saat pelaksanaan pembelajaran siswa diberikan pretest, dimana kegiatan ini dilakukan sebelum diberikan perlakuan yaitu penggunaan media MONOKEBU (Monopoli Keberagaman Budaya), kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui batas kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan analisis data diperoleh jumlah rata-rata nilai pretest kelas eksperimen yaitu 53,33 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 30 dan jumlah rata-rata nilai pretest kelas kontrol 61,25 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 30.

Menurut Gagne dan Briggs hasil belajar merupakan kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.⁷⁷ Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah atau kelas tertentu.⁷⁸

Hamalik juga menyatakan bahwa siswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang rendah.⁷⁹ Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan

⁷⁶ Bukhari Alma, *Guru Professional Menguasai Metode Dan Terampil Mengajar* (Bandung: Alfabeta, 2010), 8.

⁷⁷ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 175, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

⁷⁸ Sudjana Nana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), 7.

⁷⁹ Hamalik O, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, n.d.).

motivasi belajar siswa dan menggunakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Monokebu Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong

Setelah mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberikan perlakuan yaitu media pembelajaran MONOKEBU (Monopoli Keberagaman Budaya). Ibrahim mengatakan pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi siswa-siswa dan memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.⁸⁰

Selain itu, Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁸¹

Permainan monopoli sebagai media pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif,

⁸⁰ Elvi Hudria, "Fungsi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Jurusan Perikanan SMKN 1 Kuala Baru Aceh Singkil Sains" (Banda Aceh, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2017), 25.

⁸¹ Rasyid, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal AXIOM* 7, no. 1 (2018): 94.

efektif, menyenangkan, dan memberikan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁸²

Dari penjelasan beberapa teori diatas, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta meningkatkan kualitas hasil belajar. Berarti penggunaan media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Setelah diberikan perlakuan selanjutnya diberi posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan analisis data diperoleh jumlah rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yaitu 61,43 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40 dan jumlah rata-rata nilai posttest kelas kontrol yaitu 75,50 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 55.

3. Pengaruh Media Pembelajaran Monokebu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong

Penelitian ini dilakukan di SDN 18 Rejang Lebong, yang melibatkan 2 kelas yaitu kelas eksperimen (IV A) dan kelas kontrol (IV B). Analisis thitung dalam penelitian ini adalah 3.957 dengan df 39 sedangkan nilai ttabel untuk df 39 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebesar 2.022, jadi ($3.957 > 2.022$) dapat disimpulkan bahwa terdapat

⁸² Eny Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn," *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (January 31, 2021): 2, <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>.

pengaruh penggunaan media pembelajaran MONOKEBU (Monopoli Keberagamaan Budaya) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong.

Perbedaan hasil belajar posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas. Pembelajaran menggunakan media MONOKEBU (Monopoli Keberagaman Budaya) untuk kelas eksperimen pada mata pelajaran IPAS dan pembelajaran menggunakan metode konvensional untuk kelas kontrol. Dengan adanya perlakuan yang berbeda tersebut menyebabkan ada perbedaan untuk nilai posttest antara kedua kelas tersebut.

Media permainan memiliki kelebihan dalam menyenangkan siswa, menghibur dan memungkinkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Diantara berbagai jenis media permainan, media berbasis permainan monopoli menjadi salah satu pilihan yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.⁸³

Mitfakul Khoirun juga menegaskan bahwa monopoli sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.⁸⁴

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Juwita Retna Gumilang yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III

⁸³ Patresia Dita Anggraini, “Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Agama Katolik” *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, *Jurnal Pendidikan Agama* 24, no. 1 (n.d.): 91.

⁸⁴ Ibid, hal 92

SD Negeri 1 Gondang” yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa.⁸⁵

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh A. Y Soegeng dan Sri Kartika Sinta Dewi menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli lebih baik dari pada pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah serta metode permainan berbantuan media monopoli ini juga mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan akan berdampak dengan hasil belajar yang baik dan memuaskan.⁸⁶

Selain itu hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Eny Kurniawati, menjelaskan bahwa setelah mencoba permainan monopoli selain dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga dengan adanya ketertarikan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁸⁷

Hal ini sesuai dengan yang telah peneliti lakukan yaitu siswa lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berpola permainan mampu merubah suasana menjadi lebih menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

⁸⁵ Juwita Gumilang, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III SD Negeri 1 Gondang,” *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 1, no. 2 (July 23, 2019): 25, <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1112>.

⁸⁶ A.Y Soegeng and Sri Kartika Sinta Dewi, “Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sd Negeri 1 Kedungsuren Kendal,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2013): 7.

⁸⁷ Eny Kurniawati, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn,” *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (January 31, 2021): 4, <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>.

Hasil belajar yang dibandingkan adalah nilai posttest kelas eksperimen dan nilai posttest kelas kontrol yang dihitung menggunakan uji statistik *Uji Independent sample test*. Hasil dari *Uji Independent sample test* ini diperoleh nilai $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran MONOKEBU (Monopoli Keberagaman Budaya) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan memperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,25 sedangkan untuk siswa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 53,33.
2. Hasil belajar siswa kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional memperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 75,50 sedangkan untuk siswa kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran MONOKEBU (Monopoli Keberagaman Budaya) memperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 61,43. Dilihat dari rata-rata nilai *posttest* bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dari nilai *pretest*.
3. Berdasarkan hasil penelitian uji hipotesis didapatkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000, dimana nilai signifikan ini lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran MONOKEBU (Monopoli Keberagaman Budaya) terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong berpengaruh.

B. Saran

1. Bagi siswa, diharapkan lebih semangat lagi belajarnya, lebih sering lagi menjelajahi hal baru karena pengetahuan tidak hanya didapatkan dari sekolah saja.

2. Bagi Guru, sesekali mungkin bisa menerapkan media pembelajaran interaktif, agar para siswa menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran serta mendapatkan hal-hal yang baru.
3. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusun selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Ahyar. *Buku Metodel Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu Group, n.d.
- Alma, Bukhari. *Guru Professional Menguasai Metode Dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Amelia, Delora Jantung. *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*. malang: universitas Muhammadiyah Malang, 2019.
- Anggraini, Patresia Dita. "Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Agama Katolik" *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*. *Jurnal Pendidikan Agama* 24, no. 1 (n.d.): 91.
- Anni, Cathrina Tri. *Hakikat Belajar*. Semarang: Psikologi Belajar, 2004.
- anwar, Nur widiyana. "Penggunaan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Pada Pembelajaran IPA Dikabupaten Enrekang." *Journal of Education* 2, no. 5 (2022): 2.
- Arifin, Zaenal. "Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian." *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)* 2 (2017): 31.
- Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*, 2022.
- Fitriani, Ida. "Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi Pada Materi IPA DI MIN Bandar Lampung." *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4 (2024): 35.
- Gumilang, Juwita. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III SD Negeri 1 Gondang." *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 1, no. 2 (July 23, 2019). <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1112>.
- Hudria, Elvi. "Fungsi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Jurusan Perikanan Smkn 1 Kuala Baru Aceh Singkil Sains." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2017.
- Ilham, Muhammad, Liza Murniviyanti, and Mega Prasrihamni. "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 5057. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7422>.
- Irmaningsih, Tika. "Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Model Pembelajaran Scramble untuk mupel Bahasan Indonesia kelas II SDN Kedungpane 02 Semarang." Universitas Negeri Semarang, 2020.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Buku Siswa IPAS Kelas 4. Kurikulum Merdeka*. Jakarta Pusat: Kemendikbud, 2021.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi NOMOR 033/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran.*, 2022.
- Kurniawati, Eny. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn." *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (January 31, 2021): 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>.
- Kurniawati, Lailia, Nana Ganda, and Ahmad Mulyadiprana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (December 20, 2021): 860–73. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41752>.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Kustanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016.
- Lestari, Amelia. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 42 Rejang Lebong." Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023.
- Lestari, Indriani. "Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Video Scribe Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI SDIT Juara." Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024.
- Lestari, Karunia Indah, Nurul Kemala Dewi, and Nur Hasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (November 2, 2021): 275–82. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>.
- Maimunah. "Metode Penggunaan Media Pembelajaran." *Jurnal Al:Afkar* 5 (2016): 9–10.
- Marshanda. "Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Kelas IV SDN 04 Rejang Lebong." Institut Agama Islam Negeri Curup, 2024.
- Nana, Sudjana, and Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011.
- Ngilmiah, Hidayatul, and Aji Heru Muslim. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Etnopedagogi Tema 8 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 2 Pliken." *Jurnal Pendidikan* 14 (2023): 18–19.
- Ningrum, Ayu Reza, and Nungky Kurnia Putri. "Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi Dengan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas V SD."

- TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 2 (March 19, 2021): 177–86. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6410>.
- Nurfadhillah, Septy. “Pengertian Media pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.” *CV Jejak*, 2011.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 172. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- O, Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, n.d.
- Oktaviana, Nisa. “Pengaruh Media Monopoli Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting’sberastagi Tahun Ajaran 2023/2024.” Universitas Quality Berastagi, 2024.
- Pristiwanti, Desi. “Pengertian Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 2. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/download/36859/17190>.
- Purnamasari, Nadia. “Pengaruh Media Flash Start Liba (Lingkungan Indah, Bersih Dan Asri) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 115 rejang lebong.” Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023.
- Putra, Thofan Aradika. “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri.” Universitas Islam Negeri Raden Intan lampung, 2018.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2021, 299.
- Rasyid. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” *Jurnal AXIOM* 7, no. 1 (2018): 94.
- Riduwan, Akdon. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- S, Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Revisi. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Siskawati, Maya, Pargito, and Pujiati. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa.” *Jurnal Studi Sosial* 4 (2016): 75. <http://dx.doi.org/10.23960%2Fjss.v4i1.11522>.
- Soegeng, A.Y, and Sri Kartika Sinta Dewi. “Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas I Sd Negeri 1 Kedungsuren Kendal.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2013): 7.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif Data Display*. Metode Penelitian, n.d.
- . *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. 21. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sumardjan, and Wijayanti D. *Desain Pembelajaran MTK SD Menyenangkan*. Semarang: Formaci Press, 2017.
- Susanto, Arif, Raharjo, and Muji Sri Prastiwi. “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA.” *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya* 1 (2012): 2.
- Syamsijulianto, Tri. “Media Pembelajaran Mobuya Untuk Pembelajaran Keragaman Budaya.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 1 (March 18, 2020): 10. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.23971>.
- Syarifuddin, Ahmad. “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.” *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam* 16 (2011): 124. <https://doi.org/10.19109/td.v16i01.57>.
- T, Tanireda, and Pujiati I Nyata. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Triyono, Ayon. *Manajemen SDM*. Jakarta: Oryza, 2012.
- Wahyudi, Ahmad. “Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsa Di SDN 2 Suradadi Ta.2022/2023,” n.d.
- . “Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Klas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsa Di SDN 2 Duradadi TA.2022/2023.” Universitas Hamzanwadi, 2023.
- Yandari, Indhira Asih Vivi, and Maya Kuswaty. “Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 1 (March 13, 2017): 10. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i1.1037>.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran Data Nilai Ulangan Harian IPAS kelas IV A

No	Nama	Nilai KKM (68)	Ket.
1	AP	75	Tuntas
2	AD	50	Belum Tuntas
3	AAS	55	Belum Tuntas
4	AFA	70	Tuntas
5	AIT	80	Tuntas
6	DMP	80	Tuntas
7	DA	60	Belum Tuntas
8	FPP	50	Belum Tuntas
9	FDR	60	Belum Tuntas
10	GP	70	Tuntas
11	IA	50	Belum Tuntas
12	MA	60	Belum Tuntas
13	NAP	65	Belum Tuntas
14	QF	75	Tuntas
15	RAP	65	Belum Tuntas
16	RAS	60	Belum Tuntas
17	TDP	50	Belum Tuntas
18	TPS	50	Belum Tuntas
19	VG	65	Belum Tuntas
20	ZCA	75	Tuntas
21	ZNJ	60	Belum Tuntas
Jumlah		1325	
Rata-Rata		63,09	

Lampiran Data Nilai Ulangan Harian IPAS kelas IV B

No	Nama	Nilai KKM (68)	Ket.
1	AFA	80	Tuntas
2	AF	45	Belum Tuntas
3	AA	60	Belum Tuntas
4	ARE	80	Tuntas
5	ALF	60	Belum Tuntas
6	AKN	75	Tuntas
7	DDIS	50	Belum Tuntas
8	FAA	65	Belum Tuntas
9	GPS	60	Belum Tuntas
10	MAA	50	Belum Tuntas
11	MKRA	80	Tuntas
12	MZA	55	Belum Tuntas
13	MAP	65	Belum Tuntas
14	MS	50	Belum Tuntas
15	MAA	60	Belum Tuntas
16	NA	55	Belum Tuntas
17	NSS	70	Tuntas
18	RA	70	Tuntas
19	RDAP	80	Tuntas
20	THH	75	Tuntas
Jumlah		1285	
Rata-Rata		64,25	

Lampiran Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

KELAS EKSPERIMEN

A. INFORMASI UMUM	
Instansi	: SDN 18 Rejang Lebong
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi	: Indonesiaku Kaya Budaya
Kelas/ Fase	: IV/ B
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Elemen: Pemahaman IPAS (Sains dan sosial) 2. Capaian Pembelajaran: Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. 3. Indikator Tujuan Pembelajaran: a. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia. b. Peserta didik dapat mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia. c. Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya.	
C. KOMPETENSI AWAL	
Kekayaan Budaya Indonesia	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Berpikir kritis 2. Berkebhinekaan Global	
E. SARANA DAN PRASARANA	

1. Alat Pembelajaran: Spidol, Papan tulis, buku, dan media Monopoli Keberagaman Budaya. 2. Sumber Belajar: Buku <i>Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI untuk siswa kelas IV</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan dan kurikulum, kemendikbud, 2021. Hlm. 157-163
F. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler
G. MODEL PEMBELAJARAN
<i>Saintifik</i>
H. METODE PEMBELAJARAN
1. Ceramah 2. Tanya Jawab 3. Kerjasama 4. Penugasan
I. PEMAHAMAN BERMAKNA
Peserta didik dapat mengenal dan mempelajari kekayaan budaya di Indonesia. Peserta didik diharapkan dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya.
J. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa saja keanekaragaman budaya Indonesia? 2. Mengapa Indonesia memiliki keberagaman budaya?
K. PESRIAPAN BELAJAR
1. Menyipakan materi tentang keberagaman budaya Indonesia 2. Menyiapkan alat pembelajaran
L. KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Kegiatan Awal (10 Menit) a. Peserta didik menjawab salam guru, berdoa dilanjutkan dengan mengecek kehadiran. b. Peserta didik menyanyikan salah satu lagu daerah yang ada di Indonesia.

- c. Apersepsi dari guru tentang: “Apa saja keanekaragaman budaya Indonesia? Mengapa Indonesia memiliki keberagaman budaya?”
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Kegiatan Inti (45 Menit)

- a. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi kekayaan budaya Indonesia.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- c. Guru menampilkan media monopoli keberagaman budaya.
- d. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru peraturan permainan yang akan dilaksanakan.
- e. Secara bergiliran, tiap pemain dalam kelompok melakukan permainan monopoli keberagaman budaya yang telah disediakan oleh guru.
- f. Setelah selesai bermain, peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.

3. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- a. Peserta didik mengerjakan soal pilihan ganda tentang kekayaan budaya Indonesia
- b. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas.

M. PENILAIAN

Penilaian Pengetahuan

- 1. Teknik Penilaian: Tes Tertulis
- 2. Instrumen Penilaian: Pilihan Ganda (Soal Latihan)

N. REFLEKSI PESERTA DIDIK

- 1. Apakah peserta didik memahami materi yang diajarkan?
- 2. Apakah peserta didik merasa senang dengan kegiatan pembelajaran ini?

O. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- 1. Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran diberikan tugas untuk menyelesaikan soal yang berhubungan dengan keragaman budaya Indonesia.

2. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran tentang keragaman budaya Indonesia diberikan pengarahannya ulang tentang materi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Curup, Mei 2025

Wali Kelas IV B

Peneliti

Zumratul Aini, S.Pd
NIP. -

Adinda Deri Oktaria
NIM. 21591004

Mengetahui,
Ka. SDN 18 Rejang Lebong

Helmidiana, S.Pd
NIP.196707171986122001

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
KELAS KONTROL

A. INFORMASI UMUM	
Instansi	: SDN 18 Rejang Lebong
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Mata Pelajaran	: IPAS
Materi	: Indonesiaku Kaya Budaya
Kelas/ Fase	: IV/ B
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Elemen: Pemahaman IPAS (Sains dan sosial) 2. Capaian Pembelajaran: Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. 3. Indikator Tujuan Pembelajaran: a. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia. b. Peserta didik dapat mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia. c. Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya.	
C. KOMPETENSI AWAL	
Kekayaan Budaya Indonesia	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Berpikir kritis 2. Berkebhinekaan Global	
E. SARANA DAN PRASARANA	

1. Alat Pembelajaran: Spidol, Papan tulis, buku dan gambar (rumah adat, pakaian adat, agama dan kepercayaan) 2. Sumber Belajar: Buku <i>Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI untuk siswa kelas IV</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan dan kurikulum, kemendikbud, 2021. Hlm. 157-163
F. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik reguler
G. MODEL PEMBELAJARAN
<i>Saintifik</i>
H. METODE PEMBELAJARAN
1. Ceramah 2. Tanya Jawab 3. Penugasan
I. PEMAHAMAN BERMAKNA
Peserta didik dapat mengenal dan mempelajari kekayaan budaya di Indonesia. Peserta didik diharapkan dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya.
J. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa saja keanekaragaman budaya Indonesia? 2. Mengapa Indonesia memiliki keberagaman budaya?
K. PESRIAPAN BELAJAR
1. Menyipakan materi tentang keberagaman budaya Indonesia 2. Menyiapkan alat pembelajaran
L. KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Kegiatan Awal (10 Menit) a. Peserta didik menjawab salam guru, berdoa dilanjutkan dengan mengecek kehadiran. b. Peserta didik menyanyikan salah satu lagu daerah yang ada di Indonesia.

- c. Apersepsi dari guru tentang: “Apa saja keanekaragaman budaya Indonesia? Mengapa Indonesia memiliki keberagaman budaya?”
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Kegiatan Inti (50 Menit)

- a. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang materi kekayaan budaya Indonesia.
- b. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang kekayaan budaya Indonesia.
- c. Peserta didik maju menuliskan jawaban pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kekayaan budaya Indonesia dan diberi diapresiasi.
- d. Peserta didik mengerjakan soal pilihan ganda tentang materi kekayaan budaya Indonesia.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

- a. Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari.
- b. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh ketua kelas.

M. PENILAIAN

Penilaian Pengetahuan

- 1. Teknik Penilaian: Tes Tertulis
- 2. Instrumen Penilaian: Pilihan Ganda (Soal Latihan)

N. REFLEKSI PESERTA DIDIK

- 1. Apakah peserta didik memahami materi yang diajarkan?
- 2. Apakah peserta didik merasa senang dengan kegiatan pembelajaran ini?

O. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran diberikan tugas untuk menyelesaikan soal yang berhubungan dengan keragaman budaya Indonesia.

2. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran tentang keragaman budaya Indonesia diberikan pengarahannya ulang tentang materi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Curup, Mei 2025

Wali Kelas IV A

Peneliti

Rahmawati, S.Pd
NIP. 197111121992062001

Adinda Deri Oktaria
NIM. 21591004

Mengetahui,
Ka. SDN 18 Rejang Lebong

Helmidiana, S.Pd
NIP.196707171986122001

Lampiran Surat Pernyataan Validasi

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosely Aprilya, M.Pd

Manyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Adinda Deri Oktaria

NIM : 21591004

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Falkultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran MONOKEBU Terhadap
Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di
SDN 18 Rejang Lebong

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

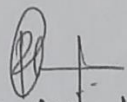
☒ Layak digunakan

☐ Layak digunakan dengan perbaikan

☐ Tidak layak digunakan

Curup, 05 Mei 2025

Validator


(Rosely Aprilya, M.Pd.)

Lampiran Kisi-Kisi Soal (Instrumen penelitian)

KISI-KISI SOAL INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah : SDN 18 Rejang Lebong
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Kelas / Fase : IV / B
 Materi : Indonesiaku Kaya Budaya
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Tingkat Kognitif	No Soal	Soal	Kunci Jawaban
4.9 Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.	Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia.	Memberi definisi keragaman budaya yang ada di Indonesia	C-1	1	Apa yang dimaksud dengan keragaman budaya? a. Perbedaan ekonomi dalam masyarakat b. Keanekaragaman budaya dan adat istiadat dalam suatu wilayah c. Persamaan tradisi diseluruh Indonesia d. Keanekaragaman flora dan fauna	B
		Menyebutkan keragaman budaya yang ada di Indonesia	C-1	2	Yang termasuk warisan budaya dunia yang berasal dari Indonesia adalah? a. Candi Borobudur b. Gunung Merapi c. Komodo d. Taman Sindu	A
		Menyebutkan keragaman budaya yang	C-1	3	Perhatikan gambar berikut!	D

		ada di Indonesia			 Angklung merupakan alat musik tradisional dari daerah? - Sulawesi selatan - Sumatera barat - Kalimantan timur - Jawa barat	
		Memberi contoh keragaman budaya yang ada di Indonesia	C-2	4	Contoh keragaman budaya Indonesia dalam aspek seni musik adalah... - Alat musik gamelan di Bali - Tari Saman dari Aceh - Pakaian adat dari Sumatera - Rumah adat dari Papua	A
		Memberi contoh keragaman budaya yang ada di Indonesia	C-2	5	Salah satu contoh rumah adat dari suku batak adalah? - Rumah Gadang - Rumah Joglo - Rumah Bolon - Hrumah Tongkoan	C
		Menentukan keberagaman budaya yang ada di Indonesia	C-3	6	Seorang siswa ditugaskan membuat poster tentang keragaman budaya Indonesia. Agar sesuai dengan tema, gambar yang tepat untuk ditampilkan adalah? - Bangunan rumah sakit - Tari tradisonal dari berbagai daerah - Jalan raya	B

					d. Teknologi modern	
		Menganalisis keberagaman budaya yang ada di Indonesia	C-4	7	Perhatikan gambar berikut!  Salah satu keunikan yang dimiliki rumah Gadang adalah? - Puncak atapnya runcing menyerupai tanduk kerbau - Berbentuk lingkarang dengan atapnya kerucut - Bagian atap rumah mirip seperti perahu - Berbentuk rumah panggung persegi panjang yang tidak berdinding	B
		Menganalisis keberagaman budaya yang ada di Indonesia	C-4	8	Mengapa Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat kaya? - Karena hanya ada satu suku bangsa yang tinggal di seluruh Indonesia - Karena Indonesia memiliki banyak pulau dan suku bangsa dengan adat istiadat yang berbeda-beda - Karena seluruh masyarakat Indonesia mengikuti budaya asing - Karena budaya Indonesia tidak pernah berubah selama ribuan tahun	B
		Memilih keberagaman budaya yang ada di Indonesia	C-5	9	Menurutmu, cara melestarikan budaya daerah yang paling efektif adalah... - Mengikuti lomba tarian tradisional - Membuat video tentang sejarah budaya daerah - Mempelajari bahasa daerah dan menggunakannya sehari-hari - Menonton film tentang budaya daerah di televisi	C

	Peserta didik dapat mengetahui faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	Menyebutkan faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	C-1	10	Apa faktor utama yang menyebabkan keberagaman budaya di Indonesia? a. Faktor alam dan geografis b. Faktor ekonomi c. Faktor politik d. Faktor internasional	A
		Menyebutkan faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	C-1	11	Salah satu faktor yang membuat budaya di Indonesia berbeda-beda adalah? a. Banyaknya wisatawan asing b. Perbedaan suku dan agama c. Banyaknya pusat perbelanjaan d. Jumlah hewan yang ada di Indonesia	B
		Menjelaskan faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	C-2	12	Keberagaman budaya di Indonesia dapat terjaga karena adanya? a. Persaingan antar daerah untuk memperoleh pengaruh budaya b. Penghargaan terhadap perbedaan dan keragaman antar kelompok masyarakat c. Pembatasan terhadap kebudayaan asing d. Pengaruh budaya asing yang lebih dominan	B
		Menentukan faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia.	C-3	13	Bagaimana letak geografis Indonesia yang terdiri dari banyak pulau dapat mempengaruhi keberagaman budaya di Indonesia? a. Masyarakat lebih mudah memperoleh informasi tentang budaya asing b. Setiap pulau memiliki akses yang sama terhadap pendidikan yang beragam c. Pulau-pulau yang terpisah menyebabkan perkembangan budaya yang berbeda antar daerah	C

					d. Semua daerah memiliki bahasa dan adat yang sama karena terhubung satu sama lain	
		Menganalisis faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia	C-4	14	Bagaimana peran agama dalam menciptakan keberagaman budaya di Indonesia? a. Menyatukan kebudayaan yang homogen b. Menyatukan seluruh masyarakat Indonesia c. Mempengaruhi kebudayaan daerah dengan cara masing-masing d. Membatasi perbedaan yang ada	C
		Menganalisis faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia	C-4	15	Mengapa penting untuk memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia? a. Agar dapat mengenal sejarah bangsa b. Agar bisa melestarikan semua kebudayaan c. Agar bisa menghargai dan hidup berdampingan dengan damai d. Agar bisa memisahkan budaya yang tidak sesuai	C
		Memilih faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia	C-5	16	Seandainya Indonesia tidak memiliki keberagaman budaya yang luas, bagaimana dampaknya terhadap identitas nasional Indonesia? a. Identitas nasional Indonesia akan lebih mudah dibangun dan dijaga b. Keberagaman budaya tidak akan berperan dalam pembangunan karakter bangsa c. Tanpa keberagaman budaya, Indonesia mungkin akan lebih homogen dan mudah bersat d. Kehilangan keberagaman budaya dapat membuat Indonesia kehilangan nilai-nilai lokal yang penting dalam kehidupan sehari-hari	D

	Peserta didik dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	Menunjukkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-1	17	Salah satu sikap yang mencerminkan penghargaan terhadap keberagaman adalah... a. Menghormati perbedaan suku dan agama b. Menolak teman dari suku atau agama lain c. Mengabaikan budaya daerah lain d. Mengikuti hanya satu agama	A
		Memberi contoh sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-2	18	Contoh sikap saling menghargai dalam keragaman budaya di sekolah adalah... a. Mengajak teman untuk mengikuti budaya kita saja b. Memahami dan menghargai perayaan agama teman-teman kita c. Menghindari teman yang berbeda suku atau agama d. Tidak peduli terhadap budaya teman kita	B
		Menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-3	19	Dalam kehidupan sehari-hari kita dapat menerapkan prinsip keberagaman budaya dengan cara? a. Menghindari interaksi dengan orang dari budaya lain b. Menyebarkan kebudayaan Indonesia ke luar negeri c. Menghargai dan menerima perbedaan antar budaya d. Memaksakan budaya sendiri kepada orang lain	C
		Menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-3	20	Dilingkungan sekolah ada teman yang berasal dari budaya yang berbeda. Sikap apa yang sebaiknya kita tunjukkan? a. Menjaga jarak dengan mereka b. Mempelajari kebudayaan mereka dan bersikap terbuka c. Memaksakan kebudayaan sendiri kepada mereka d. Menganggap kebudayaan mereka sebagai hal yang tidak penting	B
		Menerapkan sikap	C-3	21	Ketika berkunjung ke daerah dengan budaya yang berbeda, sebaiknya kita?	C

		menghargai keberagaman di lingkungannya			a. Mengikuti kebudayaan daerah tersebut sepenuhnya b. Mengkritik kebudayaan mereka jika tidak sesuai dengan kita c. Menghormati dan beradaptasi dengan budaya lokal yang ada d. Menyebarkan budaya kita di daerah tersebut	
		Menganalisis sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-4	22	Didalam sebuah kelompok terdapat anggota yang tidak menghargai perbedaan budaya, apa yang dapat terjadi jika sikap ini terus dipertahankan? a. Kelompok akan semakin mengenal dan menghargai budaya satu sama lain b. Terjadi kesalahpahaman dan ketegangan antar kelompok c. Kelompok yang dominan akan merasa lebih dihargai d. Tidak ada dampak signifikan terhadap hubungan antar kelompok	B
		Menganalisis sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-4	23	Seorang teman di sekolah mengatakan bahwa dia tidak suka dengan makanan yang berbeda dengan budaya kita. Apa yang bisa kamu lakukan untuk membantu temanmu agar lebih menghargai perbedaan? a. Memaksanya untuk mencobanya meskipun dia tidak ingin b. Memberi penjelasan tentang pentingnya mencoba makanan yang berbeda sebagai bentuk saling menghargai c. Tidak peduli dengan komentar temanmu dan terus makan makananmu sendiri d. Menghindari makanan yang berbeda agar temanmu tidak merasa aneh	B
		Memilih sikap menghargai keberagaman	C-5	24	Ketika ada teman yang berbeda agama dan merayakan hari besar keagamaan mereka, apa yang sebaiknya kamu lakukan? a. Mengabaikan temanmu dan tidak peduli dengan perayaan tersebut	B

		di lingkungannya			b. Menghormati dan memberi ucapan selamat jika kamu tahu cara merayakannya c. Menilai perayaan tersebut tidak penting karena berbeda dengan agamamu d. Memaksa temanmu untuk merayakan hari besar agamamu juga	
		Memilih sikap menghargai keberagaman di lingkungannya	C-5	25	Menghargai keberagaman di lingkungan dapat menciptakan kedamaian dan kerjasama. Bagaimana cara terbaik bagi masyarakat untuk memelihara sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari? a. Membiarkan perbedaan berkembang dengan sendirinya tanpa intervensi b. Menyaring orang-orang yang memiliki pandangan atau budaya berbeda dari kelompok mayoritas c. Menyadari bahwa perbedaan budaya adalah kekayaan, dan berusaha untuk mengedepankan prinsip saling pengertian dan menghormati d. Menghentikan semua kegiatan budaya yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang berlaku	C

[illegible]

[illegible]

*.

Correlatio

n is

significan

t at the

0.05 level

(2-tailed).

**.

Correlatio

n is

significan

t at the

0.01 level

(2-tailed).

Lampiran Uji Tingkat kesukaran

		Statistics																			
		so al_ 1	so al_ 2	so al_ 3	so al_ 4	so al_ 5	so al_ 6	so al_ 7	so al_ 8	so al_ 9	so al_ 10	so al_ 11	so al_ 12	so al_ 13	so al_ 14	so al_ 15	so al_ 16	so al_ 17	so al_ 18	so al_ 19	so al_ 20
N	Valid	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Mean	.91	.65	.61	.87	.65	.91	.52	.70	.74	.83	.35	.74	.78	.65	.78	.83	.52	.78	.70	.70

Lampiran Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.911	20

Lampiran Uji Daya Beda

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	13.30	27.858	.377	.911
soal_2	13.57	26.893	.387	.912
soal_3	13.61	24.522	.873	.898
soal_4	13.35	27.328	.456	.909
soal_5	13.57	26.984	.369	.912
soal_6	13.30	27.494	.500	.909
soal_7	13.70	24.949	.760	.901
soal_8	13.52	26.806	.423	.910
soal_9	13.48	26.988	.407	.911
soal_10	13.39	26.976	.487	.909
soal_11	13.87	26.573	.453	.910
soal_12	13.48	26.261	.570	.907
soal_13	13.43	26.257	.614	.906
soal_14	13.57	25.257	.734	.902
soal_15	13.43	26.621	.526	.908
soal_16	13.39	26.704	.558	.907
soal_17	13.70	26.312	.480	.909
soal_18	13.43	26.257	.614	.906
soal_19	13.52	25.079	.804	.901
soal_20	13.52	25.352	.742	.902

Lampiran Soal Pretest dan Posstest

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar dibawah ini!

1. Apa yang dimaksud dengan keragaman budaya?
 - a. Perbedaan ekonomi dalam masyarakat
 - b. Keanekaragaman budaya dan adat istiadat dalam suatu wilayah
 - c. Persamaan tradisi diseluruh Indonesia
 - d. Keanekaragaman flora dan fauna
2. Perhatikan gambar berikut!



Angklung merupakan alat musik tradisional dari daerah?

- a. Sulawesi selatan
 - b. Sumatera barat
 - c. Kalimantan timur
 - d. Jawa barat
3. Salah satu contoh rumah adat dari suku batak adalah?
 - a. Rumah Gadang
 - b. Rumah Joglo
 - c. Rumah Bolon
 - d. Hrumah Tongkoan
4. Seorang siswa ditugaskan membuat poster tentang keragaman budaya Indonesia. Agar sesuai dengan tema, gambar yang tepat untuk ditampilkan adalah?
 - a. Bangunan rumah sakit
 - b. Tari tradisonal dari berbagai daerah
 - c. Jalan raya
 - d. Teknologi modern
5. Perharikan gambar berikut!



Salah satu keunikan yang dimiliki rumah gadang adalah?

- a. Puncak atapnya runcing menyerupai tanduk kerbau
 - b. Berbentuk lingkarang dengan atapnya kerucut
 - c. Bagian atap rumah mirip seperti perahu
 - d. Berbentuk rumah panggung persegi panjang yang tidak berdinding
6. Mengapa Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat kaya?
 - a. Karena hanya ada satu suku bangsa yang tinggal di seluruh Indonesia

- b. Karena Indonesia memiliki banyak pulau dan suku bangsa dengan adat istiadat yang berbeda-beda
 - c. Karena seluruh masyarakat Indonesia mengikuti budaya asing
 - d. Karena budaya Indonesia tidak pernah berubah selama ribuan tahun
7. Apa faktor utama yang menyebabkan keberagaman budaya di Indonesia?
- a. Faktor alam dan geografis
 - b. Faktor ekonomi
 - c. Faktor politik
 - d. Faktor internasional
8. Salah satu faktor yang membuat budaya di Indonesia berbeda-beda adalah?
- a. Banyaknya wisatawan asing
 - b. Perbedaan suku dan agama
 - c. Banyaknya pusat perbelanjaan
 - d. Jumlah hewan yang ada di Indonesia
9. Bagaimana letak geografis Indonesia yang terdiri dari banyak pulau dapat mempengaruhi keberagaman budaya di Indonesia?
- a. Masyarakat lebih mudah memperoleh informasi tentang budaya asing
 - b. Setiap pulau memiliki akses yang sama terhadap pendidikan yang seragam
 - c. Pulau-pulau yang terpisah menyebabkan perkembangan budaya yang berbeda antar daerah
 - d. Semua daerah memiliki bahasa dan adat yang sama karena terhubung satu sama lain
10. Mengapa penting untuk memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia?
- a. Agar dapat mengenal sejarah bangsa
 - b. Agar bisa melestarikan semua kebudayaan
 - c. Agar bisa menghargai dan hidup berdampingan dengan damai
 - d. Agar bisa memisahkan budaya yang tidak sesuai
11. Seandainya Indonesia tidak memiliki keberagaman budaya yang luas, bagaimana dampaknya terhadap identitas nasional Indonesia?
- a. Identitas nasional Indonesia akan lebih mudah dibangun dan dijaga
 - b. Keberagaman budaya tidak akan berperan dalam pembangunan karakter bangsa
 - c. Tanpa keberagaman budaya, Indonesia mungkin akan lebih homogen dan mudah bersat
 - d. Kehilangan keberagaman budaya dapat membuat Indonesia kehilangan nilai-nilai lokal yang penting dalam kehidupan sehari-hari
12. Salah satu sikap yang mencerminkan penghargaan terhadap keberagaman adalah...
- a. Menghormati perbedaan suku dan agama
 - b. Menolak teman dari suku atau agama lain
 - c. Mengabaikan budaya daerah lain

- d. Mengikuti hanya satu agama
- 13. Contoh sikap saling menghargai dalam keragaman budaya di sekolah adalah...
 - a. Mengajak teman untuk mengikuti budaya kita saja
 - b. Memahami dan menghargai perayaan agama teman-teman kita
 - c. Menghindari teman yang berbeda suku atau agama
 - d. Tidak peduli terhadap budaya teman kita
- 14. Dalam kehidupan sehari-hari kita dapat menerapkan prinsip keberagaman budaya dengan cara?
 - a. Menghindari interaksi dengan orang dari budaya lain
 - b. Menyebarkan kebudayaan Indonesia ke luar negeri
 - c. Menghargai dan menerima perbedaan antar budaya
 - d. Memaksakan budaya sendiri kepada orang lain
- 15. Dilingkungan sekolah ada teman yang berasal dari budaya yang berbeda. Sikap apa yang sebaiknya kita tunjukkan?
 - a. Menjaga jarak dengan mereka
 - b. Mempelajari kebudayaan mereka dan bersikap terbuka
 - c. Memaksakan kebudayaan sendiri kepada mereka
 - d. Menganggap kebudayaan mereka sebagai hal yang tidak penting
- 16. Ketika berkunjung ke daerah dengan budaya yang berbeda, sebaiknya kita?
 - a. Mengikuti kebudayaan daerah tersebut sepenuhnya
 - b. Mengkritik kebudayaan mereka jika tidak sesuai dengan kita
 - c. Menghormati dan beradaptasi dengan budaya lokal yang ada
 - d. Menyebarkan budaya kita di daerah tersebut
- 17. Didalam sebuah kelompok terdapat anggota yang tidak menghargai perbedaan budaya, apa yang dapat terjadi jika sikap ini terus dipertahankan?
 - a. Kelompok akan semakin mengenal dan menghargai budaya satu sama lain
 - b. Terjadi kesalahpahaman dan ketegangan antar kelompok
 - c. Kelompok yang dominan akan merasa lebih dihargai
 - d. Tidak ada dampak signifikan terhadap hubungan antar kelompok
- 18. Seorang teman di sekolah mengatakan bahwa dia tidak suka dengan makanan yang berbeda dengan budaya kita. Apa yang bisa kamu lakukan untuk membantu temanmu agar lebih menghargai perbedaan?
 - a. Memaksanya untuk mencobanya meskipun dia tidak ingin
 - b. Memberi penjelasan tentang pentingnya mencoba makanan yang berbeda sebagai bentuk saling menghargai
 - c. Tidak peduli dengan komentar temanmu dan terus makan makananmu sendiri
 - d. Menghindari makanan yang berbeda agar temanmu tidak merasa aneh
- 19. Ketika ada teman yang berbeda agama dan merayakan hari besar keagamaan mereka, apa yang sebaiknya kamu lakukan?
 - a. Mengabaikan temanmu dan tidak peduli dengan perayaan tersebut

- b. Menghormati dan memberi ucapan selamat jika kamu tahu cara merayakannya
 - c. Menilai perayaan tersebut tidak penting karena berbeda dengan agamamu
 - d. Memaksa temanmu untuk merayakan hari besar agamamu juga
20. Menghargai keberagaman di lingkungan dapat menciptakan kedamaian dan kerjasama. Bagaimana cara terbaik bagi masyarakat untuk memelihara sikap saling menghargai dalam kehidupan sehari-hari?
- a. Membiarkan perbedaan berkembang dengan sendirinya tanpa intervensi
 - b. Menyaring orang-orang yang memiliki pandangan atau budaya berbeda dari kelompok mayoritas
 - c. Menyadari bahwa perbedaan budaya adalah kekayaan, dan berusaha untuk mengedepankan prinsip saling pengertian dan menghormati
 - d. Menghentikan semua kegiatan budaya yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang berlaku

Lampiran Hasil Analisis Mean, Median dan Modus

Statistics					
		Pretest_Kontrol	Posttest_Kontrol	Pretest_Eksperi men	Posttest_Eksper imen
N	Valid	20	20	21	21
	Missing	1	1	0	0
Mean		61.25	75.50	53.33	61.43
Median		62.50	77.50	55.00	60.00
Mode		80	80	50 ^a	45 ^a
Minimum		30	55	30	40
Maximum		85	90	75	80
Sum		1225	1510	1120	1290

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Pretest_Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	1	4.8	5.0	5.0
	40	1	4.8	5.0	10.0
	45	3	14.3	15.0	25.0
	50	3	14.3	15.0	40.0
	60	2	9.5	10.0	50.0
	65	3	14.3	15.0	65.0
	75	2	9.5	10.0	75.0
	80	4	19.0	20.0	95.0
	85	1	4.8	5.0	100.0
	Total	20	95.2	100.0	
Missing	System	1	4.8		
Total		21	100.0		

Posttest_Kontrol					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	1	4.8	5.0	5.0
	60	1	4.8	5.0	10.0
	65	2	9.5	10.0	20.0
	70	3	14.3	15.0	35.0

	75	3	14.3	15.0	50.0
	80	5	23.8	25.0	75.0
	85	4	19.0	20.0	95.0
	90	1	4.8	5.0	100.0
	Total	20	95.2	100.0	
Missing	System	1	4.8		
Total		21	100.0		

Pretest_Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	2	9.5	9.5	9.5
	35	2	9.5	9.5	19.0
	40	2	9.5	9.5	28.6
	45	1	4.8	4.8	33.3
	50	3	14.3	14.3	47.6
	55	2	9.5	9.5	57.1
	60	3	14.3	14.3	71.4
	65	1	4.8	4.8	76.2
	70	3	14.3	14.3	90.5
	75	2	9.5	9.5	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Posttest_Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	4.8	4.8	4.8
	45	3	14.3	14.3	19.0
	50	3	14.3	14.3	33.3
	55	1	4.8	4.8	38.1
	60	3	14.3	14.3	52.4
	65	3	14.3	14.3	66.7
	70	1	4.8	4.8	71.4
	75	3	14.3	14.3	85.7
	80	3	14.3	14.3	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Lampiran Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kontrol	.156	20	.200*	.933	20	.180
Posttest_Kontrol	.186	20	.069	.944	20	.287
Pretest_Eksperimen	.123	20	.200*	.939	20	.225
Posttest_Eksperimen	.150	20	.200*	.921	20	.103

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3.596	1	39	.065
	Based on Median	3.110	1	39	.086
	Based on Median and with adjusted df	3.110	1	37.633	.086
	Based on trimmed mean	3.612	1	39	.065

Lampiran Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Ha	Equal variances assumed	3.596	.065	3.957	39	.000	14.071	3.556	6.879	21.264
	Equal variances not assumed			3.989	36.192	.000	14.071	3.527	6.919	21.224

Lampiran Berita Acara Seminar Proposal

 IAIN CURUP	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119
---	---

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Kamis JAM 08.00 TANGGAL 11 Juli TAHUN 2024

TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA Adinda Deri Oktaria

NIM 21591009

PRODI Peml

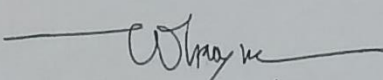
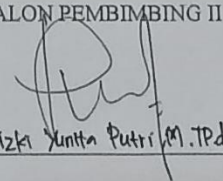
SEMESTER 6 (Enam)

JUDUL PROPOSAL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOKREBU PADA SISWA SDN 131 REJANG
LEBONG

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
- ✓ 2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Pengaruh Media Pembelajaran Monokrebu Terhadap Hasil Belajar siswa kelas IV pada Mata pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong
 - b. _____
 - c. _____
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI

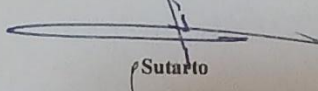
DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA

CALON PEMBIMBING I  <u>(Dr. Edi Wahyudi M. Pd)</u>	CURUP, 11 Juli 2024 CALON PEMBIMBING II  <u>(Rizki Xunita Putri M. Tpd)</u>
---	---

MODERATOR,

(_____)

Lampiran SK Pembimbing

		KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010 Fax. (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id		
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH Nomor 81 Tahun 2024 Tentang PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP		
Menimbang	a.	Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
	b.	Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
Mengingat	1.	Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
	2.	Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
	3.	Peraturan Menteri Agama RI Nomor 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
	4.	Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
	5.	Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B 11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
	6.	Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
	7.	Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Memperhatikan	1.	Permohonan Sdr. Adinda Deri Oktaria tanggal 31 Desember 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
	2.	Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 11 Juli 2024
M E M U T U S K A N :		
Menetapkan	1.	Dr. Edi Wahyudi ,M.Pd 197303131997021001
Pertama	2.	Rizki Yunita, M.TPd 199306012023212048
Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa : N A M A : Adinda Deri Oktaria N I M : 21591004 JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Media Pembelajaran MONOKEBU terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong		
Kedua	:	Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Ketiga	:	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
Keempat	:	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
Kelima	:	Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
Keenam	:	Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
Ketujuh	:	Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;
Ditetapkan di Curup, Pada tanggal 31 Desember 2024 Dekan,  Sutarjo		
Tembusan : 1. Rektor 2. Bendahara IAIN Curup; 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama; 4. Mahasiswa yang bersangkutan		

Lampiran Permohonan Penelitian

 IAIN CURUP	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119
--	---

Nomor	: 444/In.34/FT/PP.00.9/04/2025	28 April 2025
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	

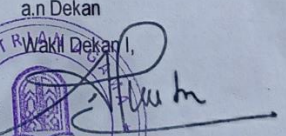
**Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)**

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama	: Adinda Deri Oktaria
NIM	: 21591004
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran MONOKEBU terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 28 April s.d 28 Juli 2025
Tempat Penelitian	: SDN 18 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
 Wakil Dekan I,

 Dr. Sakul Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/143/IP/DPMPTSP/V/2025

TENTANG PENELITIAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 444/In-34/FS/PP.00.9/04/2025 tanggal 28 April 2025 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Adinda Deri Oktaria / Bengkulu, 20 Oktober 2002
NIM	: 21591004
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: PGMI/Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian	: "Pengaruh Media Pembelajaran MONOKEBU terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 18 Rejang Lebong"
Lokasi Penelitian	: SDN 18 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 01 Mei 2025 s.d 01 Juli 2025
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 01 Mei 2025

Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



ZULHARNAIN, SH
Pegawa Tk. I IV/b
NIP. 19751010 200704 1 001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
2. Ka SDN 18 Rejang Lebong
3. Yang Bersangkutan
4. Arsips

Lampiran Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAHAN KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 18 REJANG LEBONG
 Alamat : Jl. Sapta Marga Desa Teladan, Kec. Curup Selatan
 Kode Pos 39125, E-mail: sdn18rejanglebong@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
 Nomor: 420 /74/DS/SDN 18/RL/ VI /2025

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Helmidiana, S.Pd
 NIP : 196707171986122001
 Jabatan : Kepala Sekolah SDN 18 Rejang Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Adinda Deri Oktaria
 NIM : 21591004
 Asal Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Fakultas : Tarbiyah

Telah selesai melaksanakan penelitian di SDN 18 Rejang Lebong untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tugas akhir Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran MONOKEBU Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 18 Rejang Lebong”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 02 Juni 2025
 Ka. SDN 18 Rejang Lebong


 Helmidiana, S.Pd
 NIP. 196707171986122001

Lampiran Kartu Bimbingan Skripsi

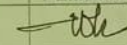
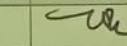
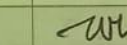
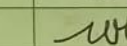
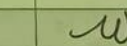


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

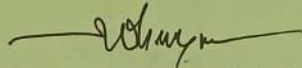
KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: ADINDA DERI OKTARIA
NIM	: 21591009
PROGRAM STUDI	: PGMI
FAKULTAS	: TARBIYAH
DOSEN PEMBIMBING I	: DR. EDI WAHYUDI M, M.TPd
DOSEN PEMBIMBING II	: RIZKI YUNITA PUTRI, M.TPd
JUDUL SKRIPSI	: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOKERU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDN 18 REJANG LEBONG.
MULAI BIMBINGAN	: 15 Januari 2025
AKHIR BIMBINGAN	: 21 Juni 2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	15/01/2025	Revisi konten bab 1-3	
2.	17/3/2025	Tambahan Materi di bab 2 & Revisi instrumen Penelitian	
3.	17/4/2025	Revisi instrumen Penelitian	
4.	25/4/2025	Ate Penelitian	
5.	22/5/2025	Revisi bab IV	
6.	27/5/2025	— II —	
7.	05/6/2025	— II —	
8.	05/6/2025	— II —	
9.	10/6/2025	Revisi Bab V & Daftar Pustaka	
10.	21/6/2025	Ate Ujian	
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
 DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

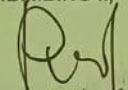
PEMBIMBING I,



DR. EDI WAHYUDI M, M.TPd
 NIP. 19303131097021001

CURUP, 21 Juni 2025

PEMBIMBING II,



RIZKI YUNITA PUTRI, M.TPd
 NIP. 199306012023212048

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: ADINDA DERI OKTARIA
NIM	: 21531009
PROGRAM STUDI	: PGM
FAKULTAS	: TARBIYAH
PEMBIMBING I	: DR. EDI WAHYUDI M, M.TPd
PEMBIMBING II	: RIZKI YUNITA PUTRI, M.TPd
JUDUL SKRIPSI	: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOKEBU TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA Kelas IV PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDN 18 REJANG LEBONG
MULAI BIMBINGAN	: 6 Februari 2025
AKHIR BIMBINGAN	: 12 Juni 2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	08/02/25	Revisi bab I & II	Rizki
2.	18/02/25	Langkah-kelompok penelitian	Rizki
3.	03/03/25	— — — — —	Rizki
4.	15/03/25	— — — — —	Rizki
5.	24/03/25	Acc Penelitian	Rizki
6.	22/05/25	Revisi bab IV	Rizki
7.	27/05/25	— " — — —	Rizki
8.	03/06/25	— " — — —	Rizki
9.	05/06/25	— " — — —	Rizki
10.	10/06/25	Revisi bab V dan Daftar Pustaka	Rizki
11.	12/06/25	Acc Skripsi.	Rizki
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 21 Juni 2025

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,

DR. EDI WAHYUDI M, M.TPd
NIP. 197303131997021001

RIZKI YUNITA PUTRI, M.TPd
NIP. 199306012023212048

Dokumentasi



Pretest dan Posttest Kelas Kontrol



Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen



Pembelajaran Kelas Kontrol



Pembelajaran Kelas Eksperimen

BIODATA



ADINDA DERI OKTARIA, lahir pada tanggal 20 Oktober 2002 di Bengkulu. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara pasangan Bapak Rizondra dan Ibu Desi Maryeni (Alm). Pada tahun 2010, penulis sebagai siswa Sekolah Dasar, SDN 09 Curup Tengah dan lulus tahun 2015. Pada tahun berikutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 06 Curup Timur dan lulus tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di MAN Rejang Lebong dan lulus tahun 2021. Setelah lulus sekolah, penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, mendaftar di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Angkatan 2021.