

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI  
KERAGAMAN BUDAYA (MONORAGA) TERHADAP PENGETAHUAN  
SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA  
KELAS IV DI SDN 04 UJAN MAS**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH :  
TARISA MAHARANI  
NIM.21591208**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
2025**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripssi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

di-Curup

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

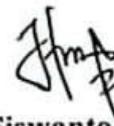
Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara **Tarisa Maharani (21591208)** mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA (MONORAGA) TERHADAP PENGETAHUAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SDN 04 UJAN MAS”**, sudah dapat diajukan dalam Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Curup, 12 Juni 2025

**Pembimbing II,**



**Siswanto, M.Pd.**  
**NIP. 198407232023211009**

**Pembimbing I,**



**Dr. Abdul Rahman, M.Pd**  
**NIP. 197207042000031001**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tarisa Maharani

Nim : 21591208

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi :PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA (MONORAGA) TERHADAP PENGETAHUAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SDN 04 UJAN MAS.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sevara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 12 Juni 2025



Tarisa Maharani  
NIM. 21591208



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

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepag : <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) kode pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor: 333 /In.34/FT/PP.00.9/ /2025

Nama : **Tarisa Maharani**  
NIM : **21591208**  
Fakultas : **Tarbiyah**  
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) Terhadap Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SDN 04 Ujan Mas**

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

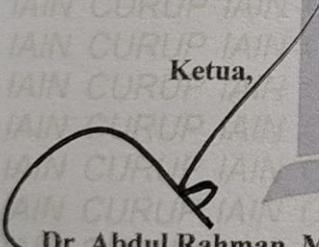
Hari/Tanggal : **Rabu, 2 Juli 2025**  
Pukul : **13.30- 15.00 WIB**  
Tempat : **Ruang 5 Gedung Munaqosah Fakultas Tarbiyah**

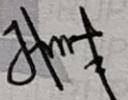
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

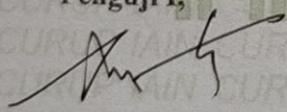
Sekretaris,

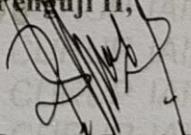
  
**Dr. Abdul Rahman, M.Pd**  
NIP. 19720704200003001

  
**Siswanto, M.Pd.I**  
NIP.198407232013211009

Penguji I,

Penguji II,

  
**Dra. Ratnawati, M.Pd**  
NIP. 196709111994032002

  
**Jauhari Kumara Dewi, M.Pd**  
NIP. 199108242020122005

Mengesahui:

Dekan,



**Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd.**  
NIP. 19740921200003 1 003

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum warohmatulahi wabarakatuh*

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) Terhadap Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SDN 04 Ujan Mas.” Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliau lah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I. selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M.Ag. selaku Wakil Rektor I.
3. Bapak Dr. M. Istan, 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. Ibu Tika Meldina, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik.

8. Bapak Dr. Abdul Rahman, S.Ag., M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Siswanto, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan membantu selama proses menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
10. Kepala sekolah SDN 04 Ujan Mas yaitu Ibu Elfi Adriyani, M.Pd, beserta Bapak, Ibu guru serta siswa kelas IV yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

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

Curup, 12 Juni 2025  
Penulis,



**Tarisa Maharani**  
**NIM. 21591208**

## **MOTTO**

*“ Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan ”*

(QS. Al-Insyirah 94:5-6)

“Perjuangan bukanlah soal siapa yang lebih cepat, tetapi siapa yang tidak pernah berhenti meski terasa sangat sulit”

~Tarisa Maharani~

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, Allah menjanjikan pahala untuk orang-orang yang menuntut ilmu. Saya menyadari dalam keberhasilan yang saya dapat bukan milik saya sendiri, ada banyak doa yang mengiringi disetiap langkah yang saya jalani hingga saya bisa menyelesaikan sebuah karya sederhana ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa, atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya yang selalu menyertaiku dalam setiap langkah.
2. Teristimewa Kedua Orang Tuaku Tercinta, Ayahanda Drs. Syahril Terima kasih atas setiap tetes keringat yang telah tcurahkan dalam setiap langkah ketika mengemban tanggung jawab sebagai seorang kepala keluarga untuk mencari nafkah, yang tiada hentinya mendoakan, memberikan motivasi, perhatian, kasih sayang, serta dukungan dari segi finansial sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi hingga akhir. Kepada Ibunda Rosa Malinda, Terima kasih atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang diberikan. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, Terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis. Berkat doa segala pengorbanan dan tulus kasih sayang Ayah dan Ibu sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan ini, Semoga Ayah dan Ibu senantiasa diberkahi kesehatan, kebahagiaan, keberkahan dan umur panjang dari Allah SWT. Semoga segala doa yang telah kalian panjatkan serta pengorbanan untuk penulis menjadi jembatan menuju kesuksesan dunia dan akhirat.
3. Kepada Saudara dan saudariku tersayang, Abangku Muhammad Ajai Diwo Saktai dan Adikku Alisyah Humaira Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan

hidup penulis yang selalu mendukung dan memberi semangat serta doa, terkhusus adikku terima kasih telah menjadi sumber semangat tanpa henti, yang dengan kehadirannya menghadirkan tawa di tengah lelah, yang dengan caranya sendiri selalu membuatku merasa dibutuhkan dan dicintai. Semoga langkah kecilku hari ini menjadi cahaya bagimu kelak.

4. Kepada keluarga besar yang selalu memberi motivasi dan nasehat-nasehat baik yang membantu saya dalam pembuatan skripsi ini saya sangat berterima kasih, akan selalu saya ingat apa yang telah diberikan dan dukungan yang sangat luar biasa selama proses pembuatan skripsi ini hingga selesai.
5. Kepada pemilik NIM 21591032 yang tak kalah penting kehadirannya, Terima kasih karena selalu ada untuk saya dengan menjadi suport system dalam kondisi suka maupun duka, selalu bisa mendengarkan keluh kesah, memberi semangat, serta dukungan dan doa. Terima kasih karena menjadi orang yang selalu bisa diandalkan dan menemani hari-hari penuh perjuangan selama penulisan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan awal perkuliahan hingga akhir proses ini. Semoga pengalaman ini menjadi bagian berharga dari perjalanan kita masing-masing, dan semoga kita terus bisa belajar dan berkembang bersama.
6. Teruntuk Amalia Nur Jannah, sahabat seperjuangan yang selalu mendoakan, menemani, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa dari saya SMP hingga saat ini. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik bahkan seperti saudara. Terima kasih untuk menjadi partner bertumbuh di segala kondisi yang terkadang tidak terduga, menjadi pendengar yang baik untuk saya serta menjadi orang yang selalu memberikan bantuan, menjadi teman yang selalu ada dan meyakinkan saya bahwa segala masalah yang dihadapi dalam proses skripsi akan berakhir. Semoga

kita terus bisa saling mendukung, menguatkan dan berbagi cerita dimasa depan.

7. Teruntuk Sahabat saya di bangku perkuliahan yang selalu kebersamai dalam empat tahun ini, yaitu (Vanny Lilyanti, Muttia Purnamasari, Wike Melinda, dan Anggela Oktalia), Terima kasih sudah menjadi tempat berbagi cerita, tempat mengeluh dikala lelah, dan tempat tertawa saat stres mulai datang. Terkhusus sattku Vanny terima kasih banyak karna selalu siap saat diminta bantuan, mulai dari menemani penelitian, menunggu dosen untuk bimbingan, atau hanya sekedar menyusuri jalanan untuk melepas rasa lelah. Terima kasih atas dukungan, tawa, semangat dan menjadi teman yang bisa memahami tanpa harus mendengar.
8. Kepada teman-teman angkatan 2021 PGMI C dan semua teman saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas bantuannya.
9. Terimakasih almamaterku IAIN Curup.
10. Untuk diriku sendiri, yang telah berjuang melewati hari-hari penuh tantangan, rasa lelah, keraguan, dan ketidakpastian. Terima kasih karena telah memilih untuk terus melangkah, meski tidak selalu mudah. Terima kasih karena tidak menyerah disaat hati ingin berhenti, dan terus percaya bahwa setiap proses akan membuahkan hasil. Skripsi ini adalah bukti dari perjalanan panjang yang penuh perjuangan, pembelajaran, dan pertumbuhan.

Demikian saya persembahkan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) Terhadap Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SDN 04 Ujan Mas” kepada orang-orang yang berjasa penuh kepada saya dan semoga bermanfaat bagi pembaca.

## ABSTRAK

TARISA MAHARANI, NIM. 21591208, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) Terhadap Pengetahuan Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 04 Ujan Mas”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terkhusus materi Pakaian Adat di Indonesia kelas IV di SDN 04 Ujan Mas, Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SDN 04 Ujan Mas. 2) Untuk mengetahui pengaruh terhadap pengetahuan siswa setelah penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 04 Ujan Mas.

Penelitian ini berjenis kuantitatif dengan desain *Pre-eksperimental One Group Pretest Posttest*. Penelitian dilakukan kepada kelas 4 yang berjumlah 24 siswa. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi, serta teknik analisis data berupa uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis.

Penelitian ini menunjukkan dua temuan utama. Pertama, terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya media monopoli. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,50 dan *posttest* sebesar 83,60. Kedua, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media monopoli terhadap pengetahuan siswa. Hasil hipotesis data *pretest* dan *posttest* dengan uji-t menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), nilai  $t_{hitung}$  yakni 9,797 dengan  $N=24$ . Sedangkan  $t_{tabel}$  untuk  $N=24$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  yakni 1,710 dengan demikian nilai  $t_{hitung} 9,797 \geq t_{tabel} 1,710$  maka Hal ini menunjukkan bahwa  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengetahuan *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh media monopoli keragaman budaya (MONORAGA) terhadap pengetahuan pada siswa kelas IV di SDN 04 Ujan Mas.

**Kata Kunci :** *Media Monopoli, Pengetahuan Siswa, Pendidikan Pancasila*

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
A. Landasan Teori.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Teori Konstruktivisme.....	15
3. Media Permainan Monopoli.....	17
4. Pengetahuan Siswa.....	22
5. Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	24
B. Kajian Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Hipotesis Penelitian.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35

C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
D. Variabel Penelitian.....	37
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	38
F. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	54
B. Hasil Penelitian.....	58
C. Pembahasan.....	64
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>73</b>
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa.....	4
Tabel 2.1 Nama Pakaian Adat beserta Asalnya.....	30
Tabel 3.1 Rancangan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	35
Tabel 3.2 Jumlah Anggota Populasi SD Negeri 04 Ujan Mas.....	36
Tabel 3.3 Jumlah Anggota Sampel SD Negeri 04 Ujan Mas.....	36
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Tes Soal Pilihan Ganda.....	39
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas.....	43
Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas.....	45
Tabel 3.7 Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	46
Tabel 3.8 Analisis Kesukaran Butir Soal.....	46
Tabel 3.9 Kriteria Indeks Daya Beda.....	48
Tabel 3.10 Uji Daya Pembeda.....	48
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana SDN 04 Ujan Mas.....	55
Tabel 4.2 Keadaan Siswa SDN 04 Ujan Mas.....	56
Tabel 4.3 Data Guru SDN 04 Ujan Mas.....	57
Tabel 4.4 Hasil Nilai Pretest dan Posttest.....	58
Tabel 4.5 Descriptive Statistics.....	60
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	61
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	62
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i> .....	62
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 3.1 Skema Penelitian.....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Nilai Ulangan Harian kelas IV Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SDN 04 Ujan Mas.....	79
Lampiran 2. Kisi-Kisi Soal (Instrumen Penelitian).....	80
Lampiran 3. Soal Uji Coba Instrumen Penelitian.....	82
Lampiran 4. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen Penelitian.....	87
Lampiran 5. Soal Instrumen Penelitian (20 soal terpilih).....	88
Lampiran 6. Kunci Jawaban Soal Instrumen Penelitian (20 soal terpilih).....	92
Lampiran 7. Lembar Validasi Soal.....	93
Lampiran 8. Modul Ajar.....	103
Lampiran 9. Hasil Pretest dan Posttest siswa kelas IV.....	112
Lampiran 10. Hasil Validitas Uji Coba Instrumen.....	113
Lampiran 11. Hasil Reliabilitas Uji Coba Instrumen.....	113
Lampiran 12. Hasil Tingkat Kesukaran Uji Coba Instrumen.....	118
Lampiran 13. Hasil Daya Pembeda Uji Coba Instrumen.....	119
Lampiran 14. Hasil Descriptiv Statistic.....	120
Lampiran 15. Hasil Uji Normalitas Penelitian.....	120
Lampiran 16. Hasil Uji Homogenitas Penelitian.....	120
Lampiran 17. Hasil Uji Paired Samples Test penelitian.....	120
Lampiran 18. Kartu Hak Milik.....	121
Lampiran 19. Kartu Materi.....	126
Lampiran 20. Kartu Pertanyaan.....	129
Lampiran 21. Uang Monopoli .....	131
Lampiran 22. Papan Monopoli .....	132
Lampiran 23. SK Pembimbing.....	133
Lampiran 24. Surat Izin Penelitian dari PTSP Kepahiang.....	134
Lampiran 25. Surat Selesai Penelitian di SDN 04 Ujan Mas.....	135
Lampiran 26. Kartu Bimbingan.....	136
Lampiran 27. Dokumentasi Penelitian.....	138

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.<sup>1</sup> Memahami konsep belajar itu penting, belajar bukan cuma tentang mendengarkan guru atau harus diajar. Peserta didik bisa belajar dengan berbagai cara dan kegiatan, asalkan ada interaksi antara individu dan lingkungannya. Misalnya hanya dengan melihat, mengamati, atau mencoba, itu sudah termasuk belajar. Intinya semua aktivitas ini bertujuan agar siswa benar-benar belajar.

Guru/pendidik hanya mengambil peran dalam perancangan untuk memberi peluang pada para peserta didik mengembangkan aktivitas belajar, serta mengeksplorasi berbagai pengalaman baru untuk mencapai berbagai kompetensi yang diidealkannya, dan telah menjadi kesepakatan-kesepakatan kelas bersama dengan guru atau pendidiknya.<sup>2</sup> Pembelajaran pada dasarnya harus memperhatikan minat peserta didik, peranan guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai

---

<sup>1</sup> Ubabuddin, "Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Jurnal Edukatif*, Vol V No.1 Januari – Juni 2019, hlm.18–27.

<sup>2</sup> Abdul Rahman, "Urgensi Pedagogik dalam Pembelajaran dan Implikasinya dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 3, no. 1, p-ISSN 2548-3390; e-ISSN 2548-3404 (2018)

pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>3</sup> Oleh karena itu, guru harus memiliki strategi pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran yang sesuai. Dengan demikian, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses belajar yang melibatkan guru dan siswa. Selama proses ini, guru harus memperhatikan minat dan motivasi serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung aktivitas tersebut.

Sebagaimana yang terdapat dalam Al-Qur'an surah An-Nahl:125

إِنَّ رَبَّكُمُؤ وَجَادِلُهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ

﴿ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴾

Artinya:

*“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.”<sup>4</sup>*

Dalam ayat ini, Allah SWT menyuruh dalam arti mewajibkan kepada Nabi Muhammad SAW, dan umatnya untuk belajar dan mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang baik. di atas, adalah berkenaan dengan kewajiban belajar dan pembelajaran serta metodenya. Dalam ayat ini, Allah SWT menyuruh dalam arti mewajibkan kepada Nabi Muhammad SAW, dan umatnya untuk belajar dan mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang baik. Dari ayat ini, sehingga dapat dikorelasikan dengan ayat-ayat lain yang mengandung interpretasi tentang metode belajar dan

<sup>3</sup> Aida Rahmi Nasution, Profesi Keguruan MI (LP2 STAIN CURUP,2014), h.53

<sup>4</sup> Ahmad Wakka, “Petunjuk Al-Qur’an Tentang Belajar Dan Pembelajaran (Pembahasan Materi, Metode, Media Dan Teknologi Pembelajaran),” *Education and Learning Journal*, Vol. 1, No. 1, januari 2020, pp. 82-89, hlm.86-87

pembelajaran berdasarkan konsep qur'anī. Al-Qur'an sebagai kitab suci memiliki cara atau metode tersendiri untuk memperkenalkan ajaran yang terkandung di dalamnya. Dalam Al-Qur'an terdapat metode yang tepat, guna menghantarkan tercapainya tujuan pendidikan yang Islami sebagaimana yang dicita-citakan.

Pendidikan Pancasila merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat interdisipliner atau dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang menjabarkan beberapa disiplin ilmu sehingga mata pelajaran ini sangat penting dalam penanaman moral peserta didik sejak dini.<sup>5</sup> Berkaitan dengan identitas nasional dalam konteks bangsa terkait kebudayaan, Indonesia sendiri merupakan sebuah negara dengan berbagai keanekaragaman baik suku maupun budaya, dimana salah satu dari ragam kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia adalah busana tradisional atau dapat disebut pula sebagai baju adat. Pakaian adat merupakan simbol kebudayaan suatu daerah. Untuk menunjukkan nama daerah pakaian adat pun bisa dijadikan symbol tersebut. Pasalnya, setiap daerah di Indonesia memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Pakaian adat biasanya dipakai untuk memperingati hari besar seperti kelahiran, pernikahan, kematian, serta hari-hari besar keagamaan. Setiap daerah memiliki pengertian pakaian adat masing-masing. Pengenalan pakaian adat yang dilakukan di lingkungan sekolah telah terlaksana melalui berbagai media baik pembelajaran, upaya ini dilakukan agar siswa dan yang masih berada di bangku sekolah dapat mengenal sejak dini dan mengembangkan pengetahuannya akan pakaian-

---

<sup>5</sup> Sigit Bagus Prasetyo et al., "Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Ilmu Kewarganegaraan Dalam Menguatkan Sikap Toleransi Peserta Didik," *Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (July 27, 2023), hlm.43–51.

pakaian adat di Indonesia.<sup>6</sup>

Menurut keterangan guru kelas IV pengetahuan siswa terhadap keragaman budaya, terutama dalam materi pakaian adat, masih tergolong rendah. Diketahui bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 70. Sebagian besar siswa masih belum dapat mencapai KKM tersebut, khususnya materi pakaian adat di Indonesia. Berdasarkan hasil ulangan harian siswa pada materi tersebut, dari 24 siswa, hanya 7 siswa (29,2%) yang mencapai nilai KKM, sementara itu sebanyak 17 siswa (70,8%) masih memperoleh nilai dibawah KKM. Adapun daftar nilai siswa yang belum tuntas disajikan dalam tabel berikut:<sup>7</sup>

**Tabel 1.1**  
**Nilai Ulangan Harian Siswa**

No	Inisial Siswa	Nilai
1	APN	50
2	ADP	40
5	AA	60
4	ANA	50
5	AA	50
6	FNR	20
7	HVH	30
8	KF	40
9	MA	30
10	MS	60
11	NO	10
12	PBS	40
13	RAA	40
14	RDA	30
15	RH	30
16	YA	60
17	ZV	50

---

<sup>7</sup> Wawancara dengan Eka Fatriana, Wali Kelas IV SDN 04 Ujan Mas, di sekolah pada tanggal 25 September 2024

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa tingkat pencapaian siswa masih rendah, dengan mayoritas 70,8% belum tuntas. Rata-rata nilai kelas adalah 49,58, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80, dan nilai terendah adalah 10. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal.

Selain hasil belajar siswa yang masih rendah, berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SD, ditemukan pula bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tergolong kurang aktif. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang cenderung pasif ketika guru menyampaikan materi, jarang mengajukan pertanyaan, serta enggan terlibat dalam diskusi maupun kegiatan kelompok. Sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan antusiasme untuk berpartisipasi. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa menjadi kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri maupun berkelompok. Kondisi ini mengindikasikan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi monoton dan membuat siswa cepat merasa bosan. Padahal, pada jenjang sekolah dasar, keterlibatan aktif siswa sangat penting untuk membangun pemahaman yang lebih bermakna terhadap materi. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

Menurut Rahmawati, media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata.<sup>8</sup> Media yang bersifat aktif dan melibatkan siswa secara langsung dinilai lebih efektif dalam membangun pengetahuan siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif. Dalam hal ini, permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan materi pelajaran dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli didukung oleh teori Pembelajaran Konstruktivis, yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut teori ini, pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif, memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksplorasi dan diskusi dengan teman sekelas.

Menurut Sadiman dalam Sartikaningrum mengatakan bahwa media pembelajaran monopoli dilakukan karena memiliki enam keunggulan yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan

---

<sup>8</sup> Siti Rahmawati, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm.45

bersifat menarik, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.<sup>9</sup> Dengan menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran, siswa dapat mengalami konsep-konsep secara langsung dan mengkonstruksi pengetahuan mereka secara lebih mendalam. Pengetahuan siswa akan berkembang lebih optimal jika proses belajar dirancang aktif dan menyenangkan dengan melibatkan media kontekstual. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan siswa, khususnya dalam memahami materi pakaian adat di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) Terhadap Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 04 Ujan Mas”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru karena guru terlalu terpaku pada penyampaian materi.
2. Guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa kurang aktif terlibat dalam proses belajar.
3. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru membuat siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi, yang pada akhirnya membatasi pemahaman dan pengetahuan yang mereka dapatkan.

---

<sup>9</sup> Ria Sartikaningrum, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel”. Universitas Negeri Yogyakarta

4. Guru jarang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa cenderung bosan.
5. Guru jarang menggunakan permainan dalam pembelajaran karena jikalau terlalu bermain maka akan menghabiskan waktu yang ada.
6. Media pembelajaran yang digunakan saat ini belum efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan hasilnya sesuai harapan, perlu ada pembatasan masalah. Penelitian ini akan fokus pada siswa kelas IV SD pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi pakaian adat di indonesia, menggunakan media monopoli serta mengukur pengetahuan siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) pada mata pelajaran pendidikan kelas IV di SDN 04 Ujan Mas?
2. Apakah terdapat pengaruh terhadap pengetahuan siswa setelah penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 04 Ujan Mas?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SDN 04 Ujan Mas.
2. Untuk mengetahui pengaruh terhadap pengetahuan siswa setelah penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 04 Ujan Mas.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

#### 1. Teoritis

Secara teoritis penelitian diharapkan dapat:

- a. Menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Menjadi referensi dan masukan bagi penelitian berikutnya.

#### 2. Praktis

Secara praktis praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

- a. Bagi guru, memberikan inspirasi untuk mengembangkan media monopoli yang efektif dan konsisten untuk mata pelajaran lain, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

- b. Bagi siswa, meningkatkan pemahaman dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam pelajaran pendidikan pancasila dengan media monopoli, mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan mandiri.
- c. Bagi sekolah, menjadi sumber informasi untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>10</sup> Media merupakan alat perantara penyampaian pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan untuk merangsang motivasi belajar siswa. Kita saat ini dikelilingi oleh berbagai media seperti surat kabar, televisi, telepon seluler, media sosial, dan internet. Media-media ini bertindak sebagai penyalur dan perantara pesan dari pengirim kepada kita, penerima pesan.<sup>11</sup> Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.<sup>12</sup>

Fungsi pemakaian media untuk aktivitas pembelajaran:

- 1) Penggunaan media dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih beragam, menyederhanakan pengutaraan teori, prinsip, ataupun filosofi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Impresi media pembelajaran menumbuhkan atensi dan keikutsertaan peserta didik siswa dalam aktivitas belajar.

---

<sup>10</sup> Sardiman dkk dikutip dalam Muhammad Hasan et al., *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran*,(Klaten,2021) hlm.27

<sup>11</sup> Shoffan Shoffa dkk, *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat, 2024 ) hlm.6

<sup>12</sup> Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran* (Makassar, 2022), hlm.11

### 3) Konsep-konsep dalam pembelajaran bisa lebih gampang.<sup>13</sup>

Media pembelajaran dalam hal ini memiliki kemampuan untuk mengubah informasi abstrak menjadi informasi konkret bagi siswa sekolah dasar. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan seorang guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pelajaran kepada siswanya sebagai pengantar informasi yang bertujuan untuk menarik perhatian serta motivasi belajar peserta didik. Karena itu, guru harus memilih dan membuat berbagai media pembelajaran.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran. Edgar Dale mengklasifikasi pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Klasifikasi pengalaman tersebut diikuti secara luas oleh kalangan pendidikan dalam menentukan alat bantu

---

<sup>13</sup> Rahmi Mudia dkk, *Media Pembelajaran* (Padang, 2022), hlm.4

apa seharusnya yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.

Ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu :
  - 1) Obyek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
  - 2) Obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
  - 3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
  - 4) Obyek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah

dapat ditampilkan secara kongkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.

- 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.<sup>14</sup>

### c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat dibedakan menjadi:

#### 1. Media Visual

Secara garis besar, media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang *nonprojected* dan *projected*. Media visual *nonprojector* mencakup gambar, tabel, grafik,

---

<sup>14</sup> Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran* (Makassar, 2022), hlm.21-22

poster, dan, karton. Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistis, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreatifitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan yang termasuk media visual projected adalah kamera, OHP, Slide, gambar digital (CD-Rom, foto CD, DVD-Rom dan disket komputer), dan gambar proyeksi digital yang didesain untuk digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel *projeksi liquid crystal display (LCD)* yang dihubungkan dengan komputer ke layar.<sup>15</sup>

## 2. Media Audio

Media Audio adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan musik yang melibatkan indera pendengar peserta didik. Ciri utama dari media pembelajaran ini adalah pesan yang disalurkan melalui musik lambang auditif, baik verbal (Bahasa lisan/kata-kata) maupun non-verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik dll

## 3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga

---

<sup>15</sup> Muhammad Yaumi, *Ragam Media Pembelajaran* (Pare-pare, 2017), hlm.30.

siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang dilengkapi dengan suara.<sup>16</sup>

## 2. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan pendekatan pembelajaran yang berpandangan bahwa pengetahuan tidak dapat di transfer secara langsung dari guru ke siswa, melainkan dibangun sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut piaget menegaskan bahwa pengetahuan tidak hanya berasal dari lingkungan sosial. Meskipun berfokus pada penemuan sendiri, interaksi sosial tetap penting dalam pembentukan pengetahuan. Interaksi sosial berperan sebagai stimulus untuk memicu konflik kognitif internal pada individu.<sup>17</sup> Lev Vygotsky dalam teorinya menjelaskan pentingnya hubungan antara individu dan lingkungan sosial dalam pembentukan pengetahuan, bahwa interaksi sosial merupakan faktor terpenting yang dapat memicu perkembangan kognitif seseorang. Vygotsky berpendapat bahwa proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan lingkungan yang mendukung dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu yaitu, guru atau orang dewasa. Adapun ciri-ciri pembelajaran secara konstruktivisme adalah:<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Hamzah Pagarra dkk., hlm. 45-59

<sup>17</sup> Muhammad Nur Azmi Wahyudi, "Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget", <https://www.scribd.com/document/716629136/Teori-Konstruktivisme-Menurut-Jean-Piaget> pada 17 Februari 2025

<sup>18</sup> Begjo Tohari dan Ainun Rahman, "Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 4, No. 1, (January 2024), hlm.211-219

- a. Memberi peluang kepada murid membina pengetahuan baru melalui pelibatan dalam dunia sebenarnya.
- b. Menyokong pembelajaran secara kooperatif
- c. Mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada siswa.
- d. Mengajak siswa aktif dalam pembelajaran.
- e. Menganggap pembelajaran sebagai suatu proses yang sama penting dengan hasil pembelajaran.
- f. Mendorong siswa agar mampu melakukan penyelidikan.
- g. Menghargai peranan pengalaman kritis dalam belajar.
- h. Mendorong berkembangnya rasa ingin tahu yang alami pada siswa.

Menurut Thobroni dan Mustofa teori konstruktivisme memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya. Artinya, belajar dalam pandangan konstruktivisme betul-betul menjadi usaha aktif individu dalam mengonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari.

Berikut adalah beberapa karakteristik belajar menurut teori konstruktivisme:<sup>19</sup>

- a. Pembelajaran adalah proses aktif. Siswa tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi mereka juga harus aktif memproses dan mengintegrasikan pengetahuan tersebut ke dalam struktur kognitif mereka sendiri.

---

<sup>19</sup> Sudirman, Burhanuddin dan Fitriani, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jawa Tengah: PT. Pena Persada Kerta Utama, 2024), hlm.158-161

- b. Pengetahuan dibangun dari pengalaman. Siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman mereka sendiri.
- c. Pengetahuan bersifat kontekstual. Pengetahuan tidak hanya abstrak, tetapi juga terkait dengan konteks pengalaman siswa.
- d. Pengetahuan bersifat sosial. Siswa belajar dengan berinteraksi dengan orang lain.

Teori konstruktivisme berpendapat bahwa pengetahuan tidak diterima begitu saja, melainkan diciptakan sendiri oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi yang mereka lakukan. Dalam penelitian ini penggunaan media pembelajaran monopoli memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri pengalamannya tentang materi pakaian adat melalui aktivitas bermain sambil belajar.

### **3. Media Permainan Monopoli**

Permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Monopoli merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh dua sampai lima peserta didik. Menurut Sadiman dalam Sartikaningrum mengatakan bahwa media pembelajaran monopoli dilakukan karena memiliki keunggulan yaitu:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur,
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar,

- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung,
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat,
- 5) Permainan bersifat menarik,
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli serta memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>20</sup> Media monopoli merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak karena permainan ini menarik. Media monopoli lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik dalam menumbuhkan minat belajar serta menambah wawasan mereka dengan cara yang mungkin belum pernah mereka lakukan.<sup>21</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli dapat dijadikan sebuah media pembelajaran, yang digunakan dengan cara belajar sambil bermain agar siswa berpartisipasi

---

<sup>20</sup> Fitriyawani, "Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah Dengan Konsep Tata Surya", *Jurnal Ilmiah*. Vol XIII No. 2, 223-239 (Februari 2013), hlm.226

<sup>21</sup> Laila Kurniawati dkk., "Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran ips", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 8, No 4 (2021)

dalam pelajaran, merasa tertarik dan tidak bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru. Melalui permainan monopoli, siswa dapat belajar secara interaktif dan menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Sesuai dengan prinsip konstruktivisme, media monopoli memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dengan berinteraksi, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah dalam konteks permainan. Hal ini menjadikan media monopoli efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang konstruktivis.

Berikut ini adalah langkah-langkah Penerapan Media Pembelajaran Monopoli:

1. Siapkan papan permainan di meja. Letakkan kartu Materi dan kartu Pertanyaan secara terbalik di tempat yang sudah disediakan di papan.
2. Guru membagi siswa menjadi empat kelompok, masing-masing terdiri dari enam orang. Salah satu anggota kelompok akan berperan sebagai pejabat bank
3. Di awal permainan, setiap pemain menerima uang tunai sejumlah Rp150.000, yang terdiri dari satu lembar Rp100.000, dua lembar Rp20.000, dan satu lembar Rp10.000.
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. Setiap pemain yang melewati start akan mendapatkan uang senilai Rp. 50.000 dari pihak Bank kecuali pemain tersebut berhenti di kotak “kembali ke start”.
7. Pemain yang baru saja berjalan boleh membeli pakaian adat setelah melewati garis start.
8. Bila seorang pemain berhenti di tempat pakaian adat yang belum dimiliki oleh pemain lain, maka pemain tersebut berhak membelinya, dan pemain tersebut harus membacakan keterangan yang terdapat pada kartu kepemilikan pakaian adat.
9. Pemain yang berhenti diatas tempat pakaian adat yang sudah ada pemiliknya, maka pemain harus menjawab apa nama pakaian adat dari daerah tersebut. Jika pemain bisa menjawab pertanyaan maka akan mendapatkan uang senilai Rp.10.000 dari pihak Bank. Apabila pemain tidak dapat menjawab maka wajib membayar denda senilai Rp.10.000 kepada pemilik pakaian adat.
10. Pemain yang berhenti di Kartu Pertanyaan mengambil kartu yang teratas, kemudian menjawab pertanyaan yang tertera di kartu tersebut. Jika pemain salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka pemain wajib membayar uang senilai Rp.10.000 kepada pihak Bank dan pertanyaan dilemparkan ke pemain lain. Pemain yang berhasil menjawab akan mendapatkan uang senilai Rp.10.000 dari pihak Bank.
11. Pemain yang berhenti di Kartu Materi mengambil kartu yang teratas,

kemudian membacakan materi yang tertera di kartu tersebut.

12. Pemain yang berhenti di kotak “Bebas pilih”, maka pemain tersebut bebas untuk memilih tempat pakaian adat mana yang akan dituju.

Media pembelajaran seperti monopoli mempunyai kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam situasi pembelajaran. Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan menggunakan media monopoli. Kelebihan dari media monopoli dalam pembelajaran, sebagai berikut:<sup>22</sup>

1. Proses pembuatannya sederhana.
2. Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam menyimpannya.
3. Perawatan dan pemeliharannya relative mudah.
4. Mudah dibawa dan di pindahkan.
5. Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali.
6. Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.
7. Dapat dimainkan lebih dari 5 orang.
8. Pemain dapat merasakan rasa senang dan rasa ingin tau.
9. Mudah di operasikan.

Kekurangan dari media monopoli dalam pembelajaran. sebagai berikut:

1. Permainan ini tidak bisa dimainkan sendirian, butuh setidaknya tiga orang pemain..

---

<sup>22</sup> Arif Susanto dan Muji Sri Prastiwi, “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI Ipa”, BioEdu Vol. 1/No.1/Agustus, hlm.3

2. Media ini hanya efektif untuk melatih pemahaman konsep mengenai keberagaman pakaian adat.
3. Memulai permainan membutuhkan waktu yang agak lama karena harus membagikan uang kepada setiap pemain.
4. Permainan ini memerlukan permukaan yang datar seperti meja atau lantai untuk dimainkan.
5. Menentukan pemenang kurang praktis dan memakan waktu karena pemain harus menukarkan total kekayaannya kepada bank.

#### **4. Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan ini terjadi melalui panca indra manusia. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting bagi terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan.<sup>23</sup> Pengetahuan adalah proses memahami, mengingat, dan mengolah informasi yang diperoleh melalui pengalaman, pembelajaran, atau pengamatan. Pengetahuan mencakup segala sesuatu yang diketahui oleh seseorang, baik berupa fakta, konsep, prosedur maupun prinsip. Pengetahuan merupakan hasil dari proses belajar yang aktif. Pengetahuan dibangun dari pengalaman. Pengetahuan manusia dapat dikelompokkan dalam berbagai macam sesuai dengan metode dan pendekatan yaitu:

---

<sup>23</sup> Nursalam, dikutip dalam Windi Chusniah, “Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku”, (Malang: Wineka Media, 2019), hlm.16

a. Pengetahuan Ilmiah

Semua hasil pemahaman manusia yang diperoleh dengan menggunakan metode ilmiah. Dalam metodologi ilmiah dapat kita temukan berbagai kriteria dan sistematika yang dituntut untuk suatu pengetahuan. Karena itu pengetahuan ini dikenal sebagai pengetahuan yang lebih sempurna.

b. Pengetahuan Non Ilmiah

Pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan cara-cara yang tidak termasuk dalam kategori ilmiah kerap disebut juga dengan pengetahuan pra-ilmiah. Secara singkat dapat dikatakan bahwa pengetahuan non ilmiah adalah seluruh hasil pemahaman manusia tentang sesuatu atau obyek tertentu dalam kehidupan sehari-hari terutama apa yang ditangkap oleh indera-indera kita. Kerap juga terjadi perpaduan antara hasil pencerapan inderawi dengan hasil pemikiran secara akal. Juga persepsi atau intuisi akan kekuatan-kekuatan gaib. Dalam kaitan dengan ini pula kita mengenal pembagian pengetahuan inderawi (yang berasal dari panca indera manusia) dan pengetahuan akal (yang berasal dari pikiran manusia).<sup>24</sup>

Dalam praktek pembelajaran, konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam mengaitkan berbagai gagasan dalam pembentukan ilmu pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan

---

<sup>24</sup> Kebung K, dikutip dalam Darsini dkk, "Pengetahuan;Artikel Review", *Jurnal Keperawatan*, Vol 12, No 1, (Januari 2019), hlm.98

sekitarnya. Dalam kaitan ini, dapat ditegaskan bahwa pengalaman belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam mempelajari informasi atau materi pembelajaran yang baru.<sup>25</sup> Teori ini berpendapat bahwa siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru atau sumber lain, tetapi mereka juga harus aktif memproses dan mengintegrasikan pengetahuan tersebut ke dalam struktur kognitif mereka sendiri.<sup>26</sup>

Dapat dikatakan bahwa pengetahuan siswa adalah segala sesuatu yang diketahui oleh siswa mengenai materi yang telah diajarkan oleh guru. Pengetahuan terbentuk ketika siswa aktif mengembangkan pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman belajar yang mereka alami. Siswa yang memiliki pengetahuan mampu mengingat dan memanfaatkan apa yang telah dipelajari serta dapat menerapkan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

## **5. Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

### **a. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila**

Pancasila menurut filsafat merupakan pemikiran atau hasil berpikir yang paling dalam dari dan oleh bangsa Indonesia itu sendiri yang dipercaya, diyakini dan dianggap sebagai sesuatu (kenyataan, norma-norma, nilai-nilai) yang paling baik, paling bijaksana, paling adil, paling benar dan paling sesuai bagi bangsa Indonesia. Di era globalisasi ini nilai-nilai Pancasila banyak mengalami penyusutan

---

<sup>25</sup> Mohammad Muchlis Solichin, *Paradigma Konstruktivisme dalam belajar dan pembelajaran* (Pamekasan: duta Media Publishing, 2021), hlm.6

<sup>26</sup> Sudirman, Burhanuddin dan Fitriani, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, hlm.160

bahkan sampai menghilang. Untuk mencegah hilangnya nilai-nilai dasar Pancasila dari kehidupan masyarakat, maka nilai-nilai tersebut harus ditanamkan kepada anak-anak penerus bangsa.<sup>27</sup> Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengambil dari perilaku dan sikap dalam kehidupan masyarakat yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila. Adapun nilai Pancasila terdiri dari nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai persatuan, nilai kerakyatan dan nilai keadilan. Pendidikan Pancasila menjadi salah satu pelajaran yang ada di jenjang sekolah sampai perguruan tinggi. Mengajarkan nilai dan moral merupakan salah satu karakteristik dari Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila tidak sekedar mengalami perubahan terhadap pengetahuan saja, melainkan bertransformasi sebagai media untuk membentuk karakter atau kepribadian dari peserta didik melalui penanaman nilai Pancasila. Penanaman nilai Pancasila ini sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia.<sup>28</sup>

Pada peringatan Hari Lahir Pancasila Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menetapkan Pendidikan Pancasila sebagai pelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Dalam pembelajaran ini peserta didik diharapkan sanggup mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan.

---

<sup>27</sup> Syahid Musthofa Akhyar dan Dinnie Anggraeni Dewi, "Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi", *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol 6, no. 1, (Juni 2022)

<sup>28</sup> T Heru Nurgiansah, "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur", *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, Vol. 9 No. 1, (Februari 2021)

Pengimplementasian nilai-nilai Pancasila dapat dilakukan di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat serta bangsa dan negara. Diterapkannya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka ini sebagai komitmen pemerintah dalam menerapkan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 mengenai Standar Nasional Pendidikan. Didalam Pendidikan Pancasila terdapat penguatan karakter, dengan mengkampanyekan enam profil Pelajar Pancasila didalamnya sebagai tujuan dari pendidikan yang bernilai Pancasila. Enam profil Pelajar Pancasila ini yaitu: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. Berkebinekaan global mandiri, bergotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Pembentukan karakter generasi muda yang sejalan dengan enam Profil Pelajar Pancasila yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila. Empat pilar kebangsaan yaitu: Pancasila, UUD NRI Tahun 1945, NKRI, dan Bhineka Tunggal Ika, hal yang perlu dicapai dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan SK Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kemdikbudristek No 8 Tahun 2022 menyatakan bahwa penanaman dan pewarisan karakter kepada peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila guna menjadi pedoman untuk mencapai Indonesia Emas merupakan kedudukan yang strategis bagi pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila di kurikulum baru ini membagi capaian

pembelajaran menjadi beberapa fase, yaitu:<sup>29</sup>

- 1) FASE A (umumnya kelas 1 dan 2 SD/MI/ Program Paket A)
- 2) FASE B (umumnya kelas 3 dan 4 SD/MI/Program Paket A)
- 3) FASE C (umumnya kelas 5 dan 6 SD/MI/Program Paket A)
- 4) FASE D (umumnya kelas 7, 8, dan 9 SMP/MTS/Program Paket B)
- 5) FASE E (umumnya kelas 10 SMA/MA/Program Paket C)
- 6) FASE F (umumnya kelas 11 dan 12 SMA/MA/Program Paket C)

Salah satu materi yang diajarkan di dalamnya adalah tentang keragaman budaya Indonesia, termasuk di dalamnya pakaian adat dari berbagai daerah. Materi ini bertujuan agar siswa mengenal dan menghargai kekayaan budaya bangsa Indonesia sebagai wujud penerapan nilai persatuan dalam keberagaman.

b. Materi Pakaian Adat dalam Pendidikan Pancasila

Berkaitan dengan identitas nasional dalam konteks bangsa terkait kebudayaan, Indonesia sendiri merupakan sebuah negara dengan berbagai keanekaragaman baik suku maupun budaya, dimana salah satu dari ragam kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia adalah busana tradisional atau dapat disebut pula sebagai baju adat.

Pakaian adat merupakan simbol kebudayaan suatu daerah. Untuk

---

<sup>29</sup> Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 *tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*, 15 Februari 2022.

menunjukkan nama daerah pakaian adat pun bisa dijadikan symbol tersebut. Pasalnya, setiap daerah di Indonesia memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Pakaian adat biasanya dipakai untuk memperingati hari besar seperti kelahiran, pernikahan, kematian, serta hari-hari besar keagamaan. Setiap daerah memiliki pengertian pakaian adat masing-masing. Pengenalan pakaian adat yang dilakukan di lingkungan sekolah telah terlaksana melalui berbagai media baik pembelajaran, upaya ini dilakukan agar siswa dan yang masih berada di bangku sekolah dapat mengenal sejak dini dan mengembangkan pengetahuannya akan pakaian-pakaian adat di Indonesia.

Pakaian adat mencerminkan identitas budaya dan sejarah masyarakat Indonesia. Pakaian adat sering dikenakan pada acara-acara penting, seperti pernikahan, upacara adat, dan perayaan hari kemerdekaan. Pakaian adat memiliki fungsi yang beragam. Tidak hanya fungsi sebagai pelindung atau sekedar identitas dari sebuah daerah saja, tetapi memiliki beberapa fungsi, yaitu:<sup>30</sup>

#### 1) Fungsi Etik

Pakaian Adat memiliki ketentuan-ketentuan pemakaian.

Pemakaian pakaian adat merupakan salah satu kode etik yang

sudah ada ketentuan pemakaiannya menurut daerah khas

---

<sup>30</sup> Rijal Samsul, "Makna Simbolis Pakaian Adat Pengantin Suku Sasak Desa Ganti Kecamatan Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah NTB", (Skripsi, NTB: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, 2019), hlm.12

masing-masing. Contoh: pada masyarakat Tolaki, berpakaian adat di rumah walaupun sederhana asalkan bersih dan menutup aurat merupakan salah satu kode etik.

#### 2) Fungsi Estetik

Keindahan pakaian adat, baik bentuk maupun warna dan hiasan-hiasannya menjadi salah satu daya tarik keindahan bagi pemakai maupun pelihat.

#### 3) Fungsi Religius

Indonesia terdiri dari berbagai suku dan budaya yang pastinya terdapat banyak ajaran agama di dalamnya. Dari situ, pakaian adat tidak lepas dari cerminan ajaran agama yang ada di setiap daerahnya.

#### 4) Fungsi Sosial

Penentuan bentuk dan warna pakaian adat Indonesia untuk tiap tingkat kemasyarakatan pemakai adalah suatu identitas yang biasanya telah dibakukan oleh masyarakat adat tertentu.

Sebelumnya, provinsi di Indonesia telah mengalami pemekaran. Dari 34 provinsi, kini sudah ada 38 provinsi Indonesia dengan provinsi baru yakni Papua Barat, Papua Pegunungan, Papua Selatan, Papua Tengah dan Papua Barat daya. Berikut daftar 38 Nama Pakaian Adat dari Semua Provinsi di Indonesia:<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> artikel detikedu, "38 Pakaian Adat di Indonesia Lengkap, Provinsi Aceh hingga Papua" <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6877978/38-pakaian-adat-di-indonesia-lengkap-provinsi-aceh-hingga-papua>

**Tabel 2.1**  
**Nama Pakaian Adat beserta Asalnya**

<b>No</b>	<b>Nama Daerah</b>	<b>Pakaian Adat</b>
1	Aceh	Ulee Balang
2	Sumatra Utara	Ulos
3	Sumatra Barat	Bundo Kanduang
4	Riau	Teluk Belanga dan Kebaya Laboh
5	Kepulauan Riau	Teluk Belanga dan Kebaya Laboh
6	Bengkulu	Baju Melayu
7	Jambi	Baju Kurung Tanggung
8	Lampung	Tulang Bawang
9	Sumatra Selatan	Aesan Gede
10	Bangka Belitung	Paksian
11	Banten	Baju Pangsi
12	DKI Jakarta	Kebaya Encim dan Sadariah
13	Jawa Barat	Pakaian Adat Bedahan dan Kebaya Sunda
14	Jawa Tengah	Kebaya Jawa
15	DI Yogyakarta	Kebaya Ksatrian
16	Jawa Timur	Pesa'an
17	Kalimantan Barat	King Baba dan King Tompang
18	Kalimantan Timur	Pakaian Adat Kustin
19	Kalimantan Selatan	Babaju Kun Galung Pacinan
20	Kalimantan Tengah	Sangkarut
21	Kalimantan Utara	Ta'a dan Sapei Sapaq
22	Gorontalo	Biliu dan Makuta
23	Sulawesi Barat	Pattuquduq Towaine
24	Sulawesi Tengah	Baju Nggembe
25	Sulawesi Utara	Laku Tepu
26	Sulawesi Tenggara	Kinawo, Babu Nggawi
27	Sulawesi Selatan	Baju Bodo, Baju Pokko
28	Bali	Pakaian Adat Payas Agung
29	Nusa Tenggara Timur	Pakaian Suku Sabu
30	Nusa Tenggara Barat	Pakaian Adat Lambung
31	Maluku	Baju Cele
32	Maluku Utara	Manteren Lamo
33	Papua	Koteka
34	Papua Barat	Pakaian Adat Ewer
35	Papua Pegunungan	Koteka atau Holim
36	Papua Selatan	Pummi
37	Papua Tengah	Koteka atau Holim
38	Papua Barat Daya	Boe, Kuli Bia, Topi Kasuari, dan Kalung Manik-Manik

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang memiliki karakteristik serupa dengan penelitian ini telah dijadikan referensi dan memberikan dorongan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Skripsi Ahmad Wahyudi dengan judul “Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsaku”. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 suradadi kecamatan teratara kabupaten lombok timur, pada 11 Oktober 2022. Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar siswa kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsaku yang dilakukan, didapat nilai tertinggi kelas eksperimen adalah 93 dan nilai terendah 50 dan hasil perhitungan diperoleh rata-rata 72,4 dan standar deviasinya 12,5. Sedangkan untuk kelas kontrol didapat nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 46 dan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 63,1 dan standar deviasinya 10,5. Hasil penelitian perhitungan thitung = 2,106 menandakan bahwa thitung > ttabel. Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar siswa.<sup>32</sup> Penelitian ini membahas hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 suradadi kecamatan teratara kabupaten lombok timur. Sementara itu,

---

<sup>32</sup> Wahyudi Ahmad, “Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsaku di SDN 2 Suradadi TA.2022/2023”, (Skripsi, Pancor: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi, 2023), hlm.51

penelitian penulis lakukan berfokus pada pengetahuan siswa pada media monopoli kelas IV di SDN 04 Ujan Mas.

2. Skripsi Maidiatul Amalia dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen”. Penelitian ini dilakukan di MIN 29 Kabupaten Bireuen pada 08 Januari 2020. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa motivasi belajar siswa yang telah dibelajarkan dengan media pembelajaran monopoli dikategorikan sangat tinggi. Beberapa indikator motivasi belajar yang tergolong sangat tinggi antara lain: indikator tekun terhadap tugas dengan nilai rata-rata 86%, indikator ulet menghadapi kesulitan dengan nilai rata-rata 86%, indikator menunjukkan minat dengan nilai rata-rata 88%, indikator lebih senang bekerja mandiri dengan nilai rata-rata 84%, indikator cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin dengan nilai rata-rata 87%, dan indikator dapat mempertahankan pendapat dengan nilai rata-rata 85%. Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terbukti dengan nilai thitung yang diperoleh yaitu 10,12 sedangkan ttabel yaitu 1,74. Jadi nilai thitung > ttabel sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.<sup>33</sup> Dalam penelitian ini, media monopoli digunakan sebagai sarana dalam meningkatkan motivasi dan

---

<sup>33</sup> Maidatul Amalia, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireun”, (Skripsi, Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2020), hlm.66

hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran monopoli dapat memengaruhi pengetahuan siswa.

3. Skripsi Sari Rati Masrura dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Energi Dalam Sistem Kehidupan Untuk Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Banda Aceh”. Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Banda Aceh pada 10 Oktober 2018. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan minat belajar siswa pada materi energi dalam sistem kehidupan. Implementasi media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi energi dalam kehidupan. Hal ini terbukti dengan nilai thitung yang diperoleh yaitu 8,59 sedangkan nilai ttabel yaitu 1,70. Jadi thitung > ttabel sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.<sup>34</sup> Penelitian ini membahas sejauh mana media monopoli memengaruhi hasil belajar siswa dan minat belajar di SMPN 4 Banda Aceh. Sementara itu, penelitian yang penulis lakukan berfokus pada pengaruh penggunaan media monopoli keragaman budaya (MONORAGA) terhadap pengetahuan siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi pakaian adat di indonesia kelas IV di SDN 04 Ujan Mas.

---

<sup>34</sup> Sari Rati Masrura, “Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Energi dalam Sistem Kehidupan Untuk Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Banda Aceh”, (Skripsi, Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019), hlm.35

4. Jurnal Afrina Indah Kurniawati dkk dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (Mobukal) Terhadap Pemahaman Konsep Budaya Peserta Didik Kelas IV” Penelitian ini dilakukan pada 06 Desember 2022 di SDN 1 Kedungdowo Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus. Dari hasil penelitian menunjukkan Hasil dari nilai rata-rata pemahaman konsep budaya lokal pengujian perbedaan skor rata-rata pretest dan posttest dengan menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa hasil pretest sebelum diberikan perlakuan diperoleh skor rata-rata 67,84% dan hasil posttest setelah diberikan perlakuan lebih tinggi daripada sebelumnya diperoleh dengan skor rata-rata 86,38% diberikan perlakuan, nilai rata-rata peserta didik dapat meningkat sebesar 18,54%. Dari hasil tersebut dapat diketahui terdapat peningkatan dalam hasil belajar peserta didik. . Ini juga terlihat saat pembelajaran berlangsung terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Peserta didik yang awalnya belum paham tentang budaya lokal menjadi tahu budaya lokal kota kudus dan aktif bertanya kepada guru untuk menanyakan contoh-contoh budaya lokal kota kudus terutamanya. Dengan diterapkannya media monopoli budaya lokal (MOBUKAL).<sup>35</sup> Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Afrina Indah Kurniawati dkk lebih umum pada konsep budaya lokal secara luas, sedangkan penulis lebih terarah pada materi pakaian adat pada pelajaran pendidikan pancasila.

---

<sup>35</sup> Jurnal Afrina Indah Kurniawati dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (Mobukal) Terhadap Pemahaman Konsep Budaya Peserta Didik Kelas IV”, Literasi, Vol XV, Nomor 3, (2023), hlm.148

Penelitian ini memiliki persamaan dengan studi yang akan saya lakukan yaitu sama-sama memanfaatkan media pembelajaran monopoli budaya.

5. Jurnal Suarni dkk dengan judul “Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar” Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar pada 29 Juni 2020. Berdasarkan hasil penelitian analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor motivasi belajar yang diajar menggunakan media monopoli dengan diajar tanpa menggunakan media monopoli. Meskipun skor rata-rata pretest sebelum perlakuan pembelajaran hampir setara (skor kelas yang akan diajar menggunakan media monopoli sebesar 47 dan skor kelas yang akan diajar tanpa menggunakan media monopoli sebesar 48), namun setelah pembelajaran berlangsung, hasil posttest pada kedua kelas mengalami perbedaan rata-rata. Rata-rata skor motivasi peserta didik yang diajar menggunakan media monopoli lebih tinggi (sebesar 84) dibanding skor motivasi peserta didik tanpa diajar menggunakan media monopoli (sebesar 42). Temuan tersebut berarti penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar materi sistem koordinasi dan alat indera pada peserta didik kelas IX SMPN 4 Polongbangkeng Utara.<sup>36</sup> Dalam penelitian ini, media monopoli digunakan sebagai sarana dalam

---

<sup>36</sup> Suarni Suarni dkk, “Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli Pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar”, *Jurnal Pendidikan Ddn Biologi*, Vol 15, no. 1 (January 3, 2023) pp,79–86, hlm.81

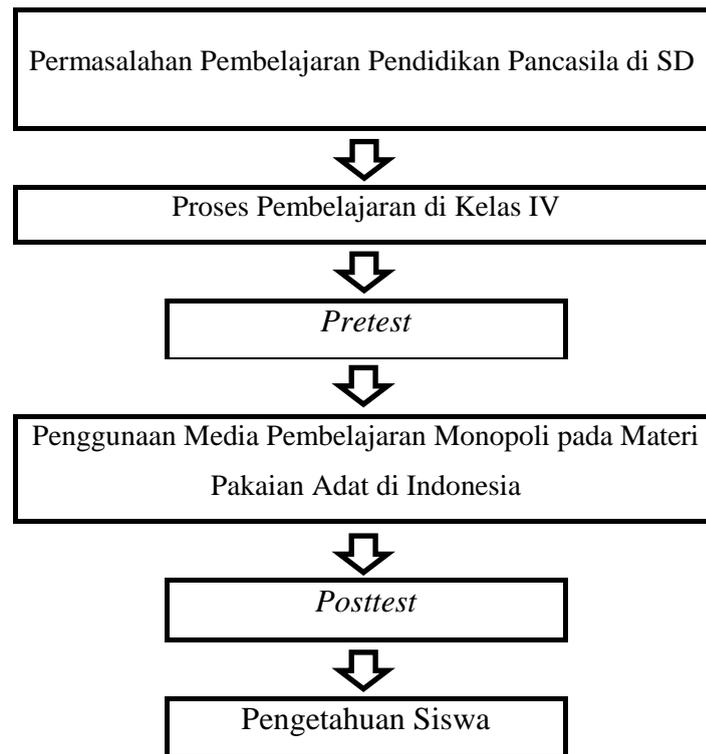
meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX SMPN 4 Polongbangkeng. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran monopoli dapat memengaruhi pengetahuan siswa kelas 4 di SDN 04 Ujan Mas.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran dalam suatu penelitian yang dibangun dari fakta, observasi, dan studi literatur. Di dalamnya terdapat teori, prinsip, atau konsep yang menjadi dasar penelitian. Kerangka ini juga menjelaskan variabel-variabel penelitian secara rinci dan relevan dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian..

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada pengaruh media pembelajaran monopoli keragaman budaya (MONORAGA) terhadap pengetahuan siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi pakaian adat di indonesia kelas IV. Dengan menggunakan media monopoli proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Media ini berisikan tentang materi pakaian adat di indonesia, sehingga saat siswa bermain, mereka juga belajar dan mengingat isi materi tersebut. Banyak siswa yang kurang tertarik jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, hal ini membuat pengetahuan mereka terhadap materi menjadi rendah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji seberapa berpengaruhnya media pembelajaran monopoli untuk siswa.

Berikut adalah kerangka berpikir penelitian ini, berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya.

$H_0$  : Penggunaan media pembelajaran monopoli tidak berpengaruh terhadap pengetahuan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

$H_a$  : Penggunaan media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap pengetahuan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

#### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen, dimana metode penelitian eksperimen ini sangat kuat mengukur sebab akibat. Menurut sugiyono metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/artistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

#### **2. Desain Penelitian**

Desain penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental* dengan tipe *one group pretest posttest design*, dimana penelitian ini dilakukan hanya pada satu kelompok atau satu kelas saja. Sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan dulu tes awal (*Pretest*) untuk mengukur pengetahuan awal mereka. Setelah pembelajaran menggunakan media monopoli dilakukan, siswa kembali diberikan tes akhir (*Posttest*) untuk mengetahui peningkatan pengetahuan setelah perlakuan. Desain ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1**  
**Rancangan *Pretest* dan *Posttest***

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan:

$O_1$  = Pemberian tes awal (*Pretest*)

X = Perlakuan (*Treatment*)

$O_2$  = Pemberian tes akhir (*Posttest*)

Dalam hal ini, tujuan pelaksanaan *pre-test* adalah untuk mengukur tingkat kemampuan awal siswa, sementara *post-test* bertujuan untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan, yaitu menggunakan media pembelajaran monopoli.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 04 Ujan Mas, Desa Bumi Sari, Kecamatan Ujan Mas, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 April – 17 Juli 2025.

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan orang, hewan, tumbuhan, atau benda yang mempunyai karakteristik tertentu yang akan diteliti.<sup>37</sup> Populasi pada penelitian yang akan dilakukan yaitu seluruh peserta didik kelas IV di SDN 04 Ujan Mas kabupaten Kepahiang yang berjumlah 24 siswa.

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Anggota Populasi SD Negeri 04 Ujan Mas**

Kelas	Jumlah Siswa
IV	24

#### 2. Sampel

Sample adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>38</sup> Kesimpulan yang diambil dari sampel akan diterapkan kepada populasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, sampel yang di pilih harus mencerminkan ciri-ciri populasi dengan tepat. Dalam penelitian ini metode pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Ini berarti seluruh anggota populasi dijadikan sampel, suatu teknik yang cocok jika populasi relatif kecil (Kurang dari 30 orang). Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 24 siswa di SD Negeri 04 Ujan Mas kelas IV.

**Tabel 3.3**  
**Jumlah anggota Sampel SD Negeri 04 Ujan Mas**

Kelas	Jumlah		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV	12	12	24

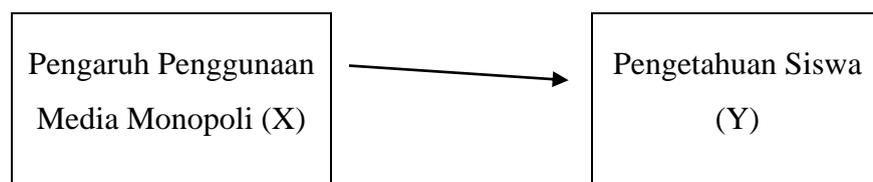
<sup>37</sup> Endang Mulyatiningsih, Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 9

<sup>38</sup> Sugiyono, Statistik Untuk Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm 62.

#### D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian mengacu pada atribut, ciri, atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, atau aktivitas yang dapat berubah-ubah. Variabel ini ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis, dengan tujuan untuk memperoleh kesimpulan.<sup>39</sup> Dalam penelitian ini, media pembelajaran monopoli berfungsi sebagai variabel bebas (dilambangkan dengan X). Sementara itu, variabel terikat adalah pengetahuan peserta didik (dilambangkan dengan Y), yang merupakan hasil atau dampak dari variabel bebas tersebut.

1. Variabel independen, variabel ini adalah penyebab atau faktor yang memicu perubahan pada variabel lain. Dalam penelitian ini, penggunaan media monopoli keragaman budaya (MONORAGA) adalah variabel independennya.
2. Variabel dependen, variabel ini adalah yang terpengaruh atau merupakan hasil dari perubahan pada variabel independen. Dalam penelitian ini, pengetahuan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pakaian Adat di Indonesia adalah variabel dependnden yang dimaksud.



**Gambar 3.1 Skema Penelitian**

---

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*, hlm.107

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dapat dikumpulkan melalui berbagai pengaturan, sumber dan metode. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan tiga teknik utama yaitu observasi, tes dan dokumentasi.

### 1. Tes

Soal tes yang dimaksud dalam penelitian ini terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan siswa. *pretest* dan *posttest* dibagikan kepada siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi pakaian adat di indonesia dengan instrumen tes yang berisi 20 soal pilihan ganda yang mencakup berbagai tingkat kognitif sesuai dengan materi pakaian adat di indonesia. Soal-soal ini disusun berdasarkan Taksonomi Bloom, yang membagi tingkat kognitif kedalam 6 level: C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengidentifikasi), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Menciptakan).

Setelah siswa menerima pembelajaran menggunakan media monopoli, *pretest* dan *posttest* ini akan digunakan untuk menilai perubahan pengetahuan mereka. Diharapkan terdapat peningkatan pengetahuan siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi pakaian adat di indonesia. Berikut kisi-kisi instrumnt tes soal pilihan ganda:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Tes Soal Pilihan Ganda

Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	No Soal
Pakaian adat di Indonesia	1. Peserta didik dapat menyebutkan pengertian pakaian adat	Siswa mampu memilih pengertian adat yang benar	1
	2. Peserta didik dapat memahami fungsi pakaian adat	Siswa mampu menjelaskan fungsi pakaian adat dalam masyarakat	2
	3. Peserta didik dapat menyebutkan nama pakaian adat dari berbagai daerah	siswa mampu menyebutkan asal pakaian adat dari berbagai daerah	4, 5, 6,8 ,9 ,10, 14 ,15 ,23 ,25
	4. Peserta didik dapat memahami kaitan pakaian adat dengan alam sekitarnya	Siswa mampu menjelaskan hubungan bahan pakaian adat dengan daerah asalnya, siswa mampu menganalisis hubungan warna pakaian adat dan makna filosofisnya	3,7
	5. Peserta didik dapat memahami alasan penggunaan pakaian adat serta manfaatnya	Siswa mampu menjelaskan alasan pakaian adat hanya digunakan dalam acara tertentu dan mampu menyebutkan manfaat pakaian adat bagi masyarakat	7, 11, 12, 13, 20, 22,
	6. Peserta didik dapat memahami pentingnya melestarikan pakaian adat	Siswa mampu menilai tata cara yang benar melestarikan pakaian adat dan akibat yang terjadi jika pakaian adat tidak dilestarikan,	16, 17, 18, 19, 21, 24

Uji coba dalam tes ini bertujuan untuk memastikan validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan reliabilitas instrumen tes. Dalam penelitian ini, tes dibagi menjadi dua jenis yaitu *Pretest* dan *Posttest*.

- a. *Pretest* adalah tes yang diberikan di awal, sebelum keggitian pembelajaran atau perlakuan dimulai. Yujuannya adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa.

b. *Posttest* yaitu tes yang diberikan di akhir, setelah kegiatan pembelajaran atau perlakuan selesai. Tujuannya adalah untuk mengukur hasil akhir belajar siswa.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Teknik dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk memperoleh data atau informasi tertulis atau suatu hal tertentu yang diambil dari suatu lembaga maupun secara mandiri melalui pendataan atau pengambilan gambar dilokasi penelitian.<sup>40</sup> Dokumentasi ini digunakan untuk mengambil foto-foto pada proses kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung yang dilaksanakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian menggunakan media monopoli pembelajaran.

## F. Uji Coba Instrumen

Alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data melalui pengukuran sering disebut instrumen penelitian. Instrumen ini sangat penting untuk mengumpulkan. Uji coba instrumen soal *pretest* dan *posttest* dilaksanakan di SDN 02 Ujan Mas pada kelas IV dengan 24 siswa. Dilaksanakan uji coba instrumen ini untuk diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran pada soal *pretest* dan *posttest* sehingga soal tersebut layak digunakan untuk penelitian. Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam pengujian instrumen, yaitu:

---

<sup>40</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.240.

## 1. Validitas Konstruk

Validitas konstruk ini berkaitan dengan materi “Pakaian adat di Indonesia” dan diukur oleh peneliti dengan melibatkan ahli atau verifer, yaitu pengajar mata kuliah Pendidikan Pancasila. Validator bertugas untuk mengevaluasi dan memberikan tanggapan terhadap instrumen yang telah disusun dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan. Dalam penelitian ini, validator tersebut adalah:

No	Nama Dosen	Keterangan
1	Dr. Guntur Putra Jaya, S.Sos.,MM	Validator

## 2. Uji Validitas

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.<sup>41</sup> Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan angket yang digunakan dalam penelitian dan dilakukan sebelum dan sesudah angket diujikan kepada peserta didik. Penulis menggunakan aplikasi SPSS untuk menguji validitas data, apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , Maka item pernyataan yang diujikan valid.

---

<sup>41</sup> Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rumusnya<sup>42</sup>:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara X dan Y

N = Banyaknya subyek

$\sum xy$  = Jumlah hasil skor X dan Y

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor X

$\sum y$  = Jumlah Seluruh skor Y

$\sum x^2$  = Jumlah  $X^2$

$\sum y^2$  = Jumlah  $Y^2$

Pada penelitian ini, peneliti melakukan serangkaian tes terhadap 24 siswa untuk menguji validitas dan reliabilitas setiap item pertanyaan. Validitas diuji dengan membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan nilai  $r_{tabel}$ . dengan menggunakan sampel 24 siswa, nilai  $r_{tabel}$  untuk derajat kebebasan  $df = N-2$ , yakni 24-22, pada tingkat signifikan  $\alpha = 5\%$  adalah 0.404. Adapun hasil uji validitas yang diperoleh melalui aplikasi SPSS sebagai berikut:

---

<sup>42</sup> Syafira Hafni Sahir, Metodologi Penelitian. (Jawa Timur: KBM INDONESIA,2022), hlm.32

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas**

<b>Butir Pertanyaan</b>	<b>r hitung</b>	<b>r tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,424	0,404	Valid
2	0,549	0,404	Valid
3	0,501	0,404	Valid
4	0,489	0,404	Valid
5	0,528	0,404	Valid
6	0,452	0,404	Valid
7	0,476	0,404	Valid
8	0,478	0,404	Valid
9	0,483	0,404	Valid
10	0,470	0,404	Valid
11	0,508	0,404	Valid
12	0,589	0,404	Valid
13	0,530	0,404	Valid
14	0,042	0,404	Tidak Valid
15	0,415	0,404	Valid
17	0,450	0,404	Valid
18	0,539	0,404	Valid
19	0,436	0,404	Valid
20	0,452	0,404	Valid
21	0,101	0,404	Tidak Valid
22	0,489	0,404	Valid
23	0,530	0,404	Valid
24	0,489	0,404	Valid
25	0,530	0,404	Valid

Berdasarkan hasil tes di atas, diketahui bahwa 23 soal yang berkaitan dengan variabel untuk mengukur pengetahuan siswa pada Materi “Pakaian Adat di Indonesia” di kelas IV SDN 02 Ujan Mas dinyatakan valid, dan terdapat 2 soal yang tidak valid. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 20 soal untuk digunakan. Dengan demikian, item soal tes dianggap sesuai dan dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

### 3. Uji Reliabilitas

Sebuah instrumen dianggap reliabel jika mampu memberikan hasil yang konsisten saat digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama. Ini berarti instrumen tersebut cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena kualitasnya yang baik. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang juga dapat dipercaya. Dalam penelitian ini Alpha Cronbach's digunakan sebagai teknik untuk menguji reliabilitas. Instrumen penelitian akan dianggap reliabel jika koefisien reliabilitasnya  $(r_{11}) > 0.6$ .

Rumusny<sup>43</sup>:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum a_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas instrument

$k$  = Jumlah butir pertanyaan

$\sum a_b^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = Varians total

Semua variabel dapat dianggap reliabel karena nilai *Cronbach's alpha* > Uji reliabilitas ini menggunakan rumus yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut cocok untuk pengumpulan data yang akurat, yaitu memberikan koefisien pengukuran yang stabil apabila dilakukan pengukuran. Untuk menguji reliabilitas ini hanya menggunakan item yang valid saja yaitu 23 item soal. Adapun hasil uji reliabilitas:

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, hlm.33

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Cronbah's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
0.844	23

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan *SPSS* menunjukkan *N of items* 23 soal dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,844. Karena nilai *Cronbach Alpha* 0,844 > 0,60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua item soal tersebut reliabel dan konsisten, serta dapat diterima sebagai instrumen yang sah untuk digunakan dalam penelitian.

#### 4. Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran soal yaitu persentase jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar atau salah. Rumusnya<sup>44</sup>:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan:

P = Indeks atau taraf kesukaran setiap soal

B = Banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

Js = Jumlah siswa yang ikut tes

Bandingkan nilai mean pada tabel statistic output *SPSS* dengan indeks tingkat kesukaran, sebagai berikut:

---

<sup>44</sup> Arikunto, dikutip dalam Siti Sarah Kaniani, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk meningkatkan Prestasi Belajar dan Konsistensi Ilmiah pada Materi Optika Geometris". (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2015), hlm.27

**Tabel 3.7**  
**Interpretasi Tingkat Kesukaran**

<b>Interval</b>	<b>Keterangan</b>
0,00-0,29	Sukar
0,30-0,69	Sedang
0,70-1,00	Mudah

Taraf kesukaran mengacu pada tingkat level kesulitan suatu soal yang disajikan. Dalam hal ini, peneliti memanfaatkan aplikasi *SPSS* untuk menilai tingkat kesukaran tersebut. Berikut adalah hasil yang disajikan:

**Tabel 3.8**  
**Analisis Kesukaran Butir Soal**

<b>Nomor Butir Soal</b>	<b>Mean (Output SPSS)</b>	<b>Kesimpulan</b>
1	0,88	Mudah
2	0,75	Mudah
3	0,88	Mudah
4	0,71	Mudah
5	0,58	Sedang
6	0,71	Mudah
7	0,50	Sedang
8	0,79	Mudah
9	0,38	Sedang
10	0,71	Mudah
11	0,71	Mudah
12	0,75	Mudah
13	0,75	Mudah
14	0,67	Sedang
15	0,79	Mudah
16	0,88	Mudah
17	0,83	Mudah
18	0,79	Mudah
19	0,71	Mudah
20	0,79	Mudah
21	0,71	Mudah
22	0,75	Mudah
23	0,71	Mudah
24	0,75	Mudah
25	0,71	Mudah

Berdasarkan tabel di atas didapatkan 21 butir soal dalam kategori mudah dan 4 butir soal dalam kategori sedang berdasarkan hasil dari uji coba instrumen.

## 5. Daya Pembeda

Daya pembeda soal mengacu pada kemampuan suatu soal dalam membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah. Rumusnya<sup>45</sup>:

$$D = \frac{B\alpha}{J\alpha} = \frac{Bb}{Jb} = P\alpha - Pb$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

B $\alpha$  = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

Bb = Banyaknya Peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

J $\alpha$  = Jumlah siswa kelompok atas

Jb = Jumlah siswa kelompok bawah

P $\alpha$  = Proposi siswa kelompok atas yang menjawab benar

Pb = Proposi siswa kelompok bawah yang menjawab benar

Bandingkan nilai r hitung butir dapat dilihat dari nilai *person correlation* dengan kriteria indeks daya pembeda, sebagai berikut:

---

<sup>45</sup> *Ibid.*, hlm.28

**Tabel 3.9**  
**Kriteria Indeks Daya Pembeda**

<b>Daya Pembeda</b>	<b>Keterangan</b>
0,00-0,19	Jelek
0,20-0,39	Cukup
0,40-0,69	Baik
0,70-1,00	Baik Sekali

Pada tabel 3.10 Merupakan hasil uji daya pembeda melalui program *SPSS*, sebagai berikut:

**Tabel 3.10**  
**Uji Daya Pembeda**

<b>Nomor Butir Soal</b>	<b>Mean (Output SPSS)</b>	<b>Kesimpulan</b>
1	0,366	Cukup
2	0,483	Baik
3	0,448	Baik
4	0,414	Baik
5	0,450	Baik
6	0,373	Cukup
7	0,391	Cukup
8	0,410	Baik
9	0,401	Baik
10	0,393	Cukup
11	0,434	Baik
12	0,526	Baik
13	0,462	Baik
14	-0,051	Jelek
15	0,343	Cukup
16	0,393	Cukup
17	0,482	Baik
18	0,365	Cukup
19	0,373	Cukup
20	0,018	Jelek
21	0,414	Baik
22	0,462	Baik
23	0,414	Baik
24	0,462	Baik
25	0,393	Cukup

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat 14 soal yang termasuk kategori “Baik”, 9 soal dalam kategori “Cukup”, dan 2 soal dalam kategori “Jelek”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 20 soal yang telah dipilih dari 25 soal berdasarkan analisis daya pembeda. Soal yang digunakan merupakan soal yang dalam kategori “Baik” dan “Cukup”. Oleh karena itu 20 butir soal tersebut dapat diterapkan sebagai soal pretest dan posttest dalam penelitian ini.

### G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah menganalisis data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Proses ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan memverifikasi kebenaran hipotesis yang telah disusun sebelumnya. Analisis data ialah tahapan setelah pengumpulan data dari responden. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data biasanya dilakukan menggunakan metode statistik.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian data dengan tujuan apakah variabel independen dan dependen yang diuji memiliki distribusi normal atau tidak. Rumusnya:

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n ai X_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}$$

Keterangan:

W	= Statistik uji Shapiro Wilk	ai	= Koefisien
$\bar{X}$	= Rata-rata	n	= Jumlah sampel
$X_{(i)}$	= Data urutan terkecil ke terbesar		

Berdasarkan rumus diatas perhitungan dilakukan dengan menyusun data secara berurutan, mengalikan dengan koefisiem, serta menghitung varians data untuk memperoleh nilai statistik *W*. Selanjutnya, nilai *W* yang diperoleh dibandingkan dengan nilai kritis pada tabel Shapiro Wilk atau nilai signifikasi (*p*) dari hasil pengujian. Jika:

Hasil signifikan > dari 0,05 maka data terdistribusi normal.

Hasil signifikan < dari 0,05 maka data tidak terdistribusi normal.

Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan menggunakan SPSS versi 25. Jika jumlah data kurang dari 50 menggunakan uji Shapiro Wilk, Jika data lebih dari 50 maka menggunakan Kolmogrov Smirnov. Karena dalam penelitian ini menggunakan 24 sampel, maka peneliti menggunakan uji Shapiro Wilk untuk mengukur normalitas.

## 2. Uji Homogenitas

Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan hasil yang diperoleh dari sampel dengan populasi secara keseluruhan. Jika data yang terkumpul homogen, dengan demikian sampel-sampel tersebut dianggap berasal dari populasi yang serupa. Untuk menguji kesamaan varians, dilakukan uji Levene dengan menggunakan program SPSS. Maka perlu dilakukannya uji homogenitas. Rumusnya:<sup>46</sup>

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

---

<sup>46</sup> Arikunto, Suharsimi. "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik." (2013)

Kriteria pengujian adalah apabila nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , yang diperoleh dari distribusi F dengan terajat kebebasan sesuai dengan derajat kebebasan pembilang dan penyebut, pada tingkat signifikan  $\alpha = 0,5$ .

Taraf signifikan 0,05 digunakan pada penelitian ini maka kriteria pengujiannya adalah:

- a. Jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima
- b. Jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak

### 3. Uji Hipotesis

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, digunakan uji-t yaitu uji Paired Samples t-Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran. Hipotesis alternatif yang diajukan adalah:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli keragaman budaya (MONORAGA) terhadap pengetahuan siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi pakaian adat di indonesia kelas IV di SDN 04 Ujan Mas.

$H_a$ : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli keragaman budaya (MONORAGA) terhadap pengetahuan siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi pakaian adat di indonesia kelas IV di SDN 04 Ujan Mas.

Uji-t dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah Uji-t untuk data *pretest*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal subjek penelitian pada dua kelompok. Tahap kedua adalah Uji-t untuk *posttest*, yang digunakan untuk mengevaluasi dampak dari proses pembelajaran, yang dapat dilihat melalui kondisi akhir subjek setelah diberi perlakuan. setiap hipotesis dalam penelitian ini perlu diuji untuk memastikan validitasnya.

Uji-t menggunakan statistik parametrik dimana merupakan ilmu yang dapat diterapkan pada data yang memiliki sebaran atau distribusi normal. Intinya statistik parametrik bisa diterapkan bila memenuhi asumsi normalitas.<sup>47</sup> Untuk pengujian hipotesis, peneliti menggunakan SPSS sebagai alat bantu. Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis ditentukan berdasarkan sejumlah pertimbangan berikut:

- a. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  Maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima (ada perbedaan yang signifikan)
- b. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  Maka  $H_a$  ditolak,  $H_0$  diterima (tidak ada perbedaan yang signifikan)

Untuk menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran monopoli keragaman budaya (MONORAGA) terhadap pengetahuan siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SDN 04 Ujan Mas, digunakan rumus Uji-t sampel berpasangan yang membandingkan skor dari variabel X (*Pretest*) dan variabel Y (*Posttest*) yang diperoleh

---

<sup>47</sup> I Gusti Ayu Ariagung, "Pengantar Statistik Parametrik dan Non Parametrik", (Modul, Denpasar, Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Mahasaraswati, 2022), hlm.8

dari objek penelitian berdasarkan data yang tersedia.

Langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut:<sup>48</sup>

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

$\bar{D}$  = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD= standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sampel

---

<sup>48</sup> Nuryadi, dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Si Buku Media, 2017), hlm.102

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 04 Ujan Mas di kelas IV pada tahun ajaran 2024/2025. SD Negeri 04 Ujan Mas terletak di Jalan Pawiro Dimejo Desa Bumi Sari Kecamatan Ujan Mas Kabupaten Kepahiang. Sekolah ini didirikan pada tahun 1979. SD Negeri 04 Ujan Mas berada di lingkungan pedesaan dengan karakteristik yang cenderung homogen dalam kehidupan sosial budaya kemasyarakatan, adat istiadat, mata pencaharian.

Hal ini menambah referensi Sekolah untuk siswa dalam mengenal dan melestarikan akan budaya di lingkungan terdekatnya. SD Negeri 04 Ujan mas memiliki jumlah siswa yang cukup banyak serta tenaga pendidik yang profesional dan berpengalaman, sehingga sangat cocok untuk dijadikan lokasi penelitian. Selain itu, sarana dan prasarana di SDN 04 ini sudah memenuhi standar pendidikan dasar yang ditetapkan oleh pemerintah, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Faktor-faktor tersebut menjadikan SD Negeri 04 Ujan Mas pilihan tepat untuk melaksanakan penelitian ini guna memperoleh data yang valid dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Data diperoleh dari SDN 04 Ujan Mas, pada tanggal 18 April 2025

## 2. Visi dan Misi Sekolah

### Visi :

Terwujudnya sekolah yang berkualitas, berbudaya, terampil, dan berwawasan global.

### Misi :

- a. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan sebagai landasan utama dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.
- b. Meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan keterampilan.
- c. Memberikan bimbingan dan meningkatkan sikap dan budaya sehingga memiliki kepribadian yang luhur.

## 3. Sarana dan Prasarana SD Negeri 04 Ujan Mas

Berikut ini disajikan data sarana dan prasarana yang tersedia di SD Negeri 04 Ujan Mas:

**Tabel 4.1**  
**Sarana dan Prasarana SDN 04 Ujan Mas**

No	Sarana/Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Kelas	12
4	Ruang UKS	1
5	Kamar Mandi/WC Guru	2
6	Kamar Mandi/WC Siswa	2
7	Perpustakaan	1
8	Lapangan	1
9	Kantin	2
Jumlah		23

*Sumber: Dokumentasi SDN 04 Ujan Mas 2024/2025*

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa SDN 04 Ujan Mas mempunyai jumlah ruangan yang memadai dan ruang kelas yang sesuai untuk pelaksanaan Proses Belajar Mengajar (PBM).

#### 4. Keadaan Siswa

Berikut ini disajikan data jumlah siswa di SDN 04 Ujan Mas tahun ajaran 2024/2025 berdasarkan jenis kelamin. Data ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai komposisi peserta didik disekolah tersebut. Dengan data ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai kondisi peserta didik. Data jumlah siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Keadaan Siswa SDN 04 Ujan Mas**

No	Kelas	Jumlah Murid		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	I A	11	10	21
2	I B	10	10	20
3	II A	9	10	19
4	II B	11	9	20
5	III A	10	7	17
6	III B	9	7	16
7	IV	12	12	24
8	V	16	13	29
9	VI	12	13	25
Jumlah		100	91	191

*Sumber: Dokumentasi SDN 04 Ujan Mas 2024/2025*

Berdasarkan tabel diatas, komposisi siswa tersebut menunjukkan bahwa sekolah memiliki jumlah peserta didik yang cukup untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara optimal.

## 5. Keadaan Guru

Untuk mengetahui profil tenaga pendidik di SDN 04 Ujan Mas, berikut disajikan data mengenai keadaan guru.

**Tabel 4.3**  
**Data Guru SDN 04 Ujan Mas**

No	Nama	L/P	Jabatan	Status
1	Elfi Adriyani, M.Pd	P	Kepala Sekolah	PNS
2	Lusi Romadanti, S.Pd.Gr	P	Guru Mapel	PNS
3	Fiolinda Syam, S.Pd	P	Guru Mapel	PNS
4	Beka Aryani, S.Pd	P	Guru Kelas	PNS
5	Kasih Hatiningsih, S.Pd	P	Guru Kelas	PNS
6	Jaka Ardila, S.Pd.I	L	Guru Kelas	P3K
7	Sriyani, S.E	P	Guru Kelas	P3K
8	Dini Pratiwi, S.Pd.I	P	Guru Kelas	PNS
9	Oke Sinambela, S.Pd.Gr	L	Guru Kelas	PNS
10	Eka Fatriana, S.Pd	P	Guru Kelas	PNS
11	Omega Oktavia Rizana, M.Pd	P	Guru Kelas	PNS
12	Putri Istiqomah, S.Pd	P	Guru Kelas	PNS
13	Weli Yulizah S.Pd	P	Guru Mapel	PNS
14	Ahsani Taqwim, S.Pd	L	Guru Mapel	P3K
15	Hendri Harianto	L	Operator	Honorar

*Sumber: Dokumentasi SDN 04 Ujan Mas 2024/2025*

Berdasarkan tabel diatas, bahwa SDN 04 Ujan Mas memiliki tenaga pendidik dengan latar belakang pendidikan sesuai dengan kualifikasi sebagai guru sekolah dasar.

## B. Hasil Penelitian

Pada bagian ini memaparkan hasil analisis data dari *pretest* dan *posttest* siswa yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan media monopoli. Tujuan dari analisis ini adalah untuk melihat peningkatan pengetahuan siswa dan mengetahui apakah perubahan tersebut signifikan secara statistik.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 04 Ujan Mas dengan menerapkan penelitian *pre-eksperimental* dan *desain one group pretest posttest*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 24 siswa kelas IV yang diajarkan menggunakan media pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA).

### a. Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pakaian adat. Berikut adalah hasil nilai *pretest* dan *posttest* dari 24 siswa.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Nilai Pretest dan Posttest**

No	Inisial Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	APN	65	80
2	ADP	60	70
3	AHR	80	90
4	AA	80	85
5	ANA	75	80
6	AA	70	80
7	FA	75	85
8	FNR	55	70
9	GD	85	90
10	HVH	60	70

No	Inisial Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
11	KF	45	70
12	MR	80	90
13	MA	70	85
14	MS	65	85
15	MS	60	80
16	NO	40	70
17	NA	75	95
18	PBS	60	75
19	RAA	75	80
20	RDA	60	75
21	RH	70	80
22	SNA	85	100
23	YA	70	75
24	ZV	60	75
	Nilai rata-rata	67,50	80,63

Dari data tersebut, dapat dilihat adanya peningkatan skor rata-rata siswa dari sebelum ke sesudah perlakuan. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 67,50, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 80,63.

#### **b. Pengaruh Penggunaan Media Monopoli terhadap Pengetahuan Siswa**

Untuk mengetahui apakah penggunaan media monopoli memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan siswa dalam materi Pendidikan Pancasila tentang pakaian adat, peneliti melakukan analisis statistik menggunakan uji-t. Uji ini dipilih karena data yang diperoleh berupa hasil *pretest* dan *posttest* dari satu kelompok siswa, sehingga analisis perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilakukan secara efektif. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* setelah penggunaan media monopoli meningkat secara signifikan dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelum penggunaan media tersebut. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 67,50 sedangkan rata-rata nilai *posttest* mencapai 80,63. Peningkatan nilai ini menunjukkan adanya perubahan

positif dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selanjutnya, dilakukan uji-t untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut benar-benar signifikan secara statistik. diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikan tersebut  $0,000 < 0,05$ . Jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa.

### 1. Deskripsi Data

Untuk melihat perbedaan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli, dilakukan analisis terhadap nilai rata-rata (mean) hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai mean ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis descriptive statistics dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std, Deviation
Pretest	24	40	85	67,50	11.610
Posttest	24	70	100	80,63	8,381
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan table di atas, pada *pretest* diperoleh nilai terendah sebesar 40 dan tertinggi 85, dengan rata-rata 67,50 dan standar deviasi 11,610. Sementara pada *posttest*, nilai minimum sebesar 70 dan nilai maximum sebesar 100, dengan rata-rata 80,63 dan standar deviasi 8,381.

## 2. Pengujian Persyarat Analisis

Untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli keragaman budaya (MONORAGA) terhadap pengetahuan siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi pakaian adat di indonesia kelas IV, langkah awal yang harus dilakukan adalah menguji normalitas dan uji homogenitas. Setelah kedua uji tersebut dilakukan, barulah dilanjutkan dengan uji hipotesis sesuai prosedur yang tepat.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan menggunakan jenis uji Shapiro-wilk karena sampel kurang dari 50. Berikut tabel hasil analisis uji normalitas:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Normalitas**  
**Test of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.134	24	.200	.945	24	.216
Posttest	.155	24	.142	.930	24	.098

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, dari data *pretest* 0,216 lebih besar dari 0,05 dan nilai *posttest* 0,098 lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua hasil *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi **normal**

### b. Uji Homogenitas

Sebelum melakukan uji hipotesis, perlu dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memiliki varians yang sama atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,703	1	46	,107

Berdasarkan hasil yang tertera pada tabel di atas, nilai signifikansi yang didapatkan adalah  $0,107 > 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat **homogen**.

### 3. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media monopoli mempengaruhi pengetahuan siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi pakaian adat di indonesia kelas IV di SD Negeri 04 Ujan Mas. Hasil dari uji hipotesis tersebut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Paired Samples Test**  
**Paired Samples Test**

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference				
Pair 1 Pretest- Posttest	-13,125	6,563	1,340	Lower	Upper	9,797	23	.000
				-15,896	-10,354			

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji *Paired Sampel Test* diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikan tersebut  $0,000 < 0,05$ . Jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa.

#### 4. Rekapitulasi Penelitian

Setelah dilakukan serangkaian analisis terhadap data yang telah diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*, maka peneliti menyusun rekapitulasi hasil penelitian ini untuk memberikan gambaran secara keseluruhan mengenai temuan yang diperoleh. Rekapitulasi ini mencakup hasil uji persyarat dan uji hipotesis yang dilakukan sebagai dasar pengambilan kesimpulan dalam penelitian ini.

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel berjumlah 24 siswa yang kurang dari 50 orang. Hasil uji menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi (Sig) diatas 0,05. Artinya, data tersebut berdistribusi normal dan layak untuk dilakukan analisis parametik.

##### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memiliki varians yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan

menggunakan *Levene's Test* yang memberiksn hasil signifikansi sebesar 0,107 yang berarti lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians data tersebut homogen. Hasil ini mendukung kelayakan penggunaan uji t dalam pengujian hipotesis selanjutnya.

c. Uji Hipotesis (*Paired Sample t Test*)

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengetahuan siswa yang signifikan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran monopoli. Pengujian ini menggunakan uji-t yaitu *Paired Sample Test*. Hasil uji ini menunjukkan nilai signifikansi (Sig.2-Tailed) sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media monopoli.

Dengan demikian, media pembelajaran monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Secara keseluruhan, temuan-temuan tersebut mendukung hipotesis penelitian dan menunjukkan bahwa penggunaan media Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pakaian Adat di Indonesia. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli sebagai bentuk pembelajaran aktif dan melibatkan siswa secara langsung dalam permainan membuat

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9**  
**Rekapitulasi Hasil Penelitian**

No	Jenis Uji	Hasil Uji	Kesimpulan
1	Uji Normalitas	Nilai Sig. <i>Shapiro-Wilk</i> semua data > 0,05	Data Berdistribusi Normal
2	Uji Homogenitas	Nilai Sig. 0,107 > 0,05	Varians Data Homogen
3	Uji Hipotesis	Nilai Sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05	( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa.
4	Hasil Analisis Umum	Rata-Rata Nilai <i>Posttest</i> lebih tinggi dari <i>Pretest</i>	Media pembelajaran monopoli keragaman budaya (MONORAGA) meningkatkan pengetahuan siswa

Berdasarkan tabel rekapitulasi diatas, dapat disimpulkan bahwa seluruh proses analisis data telah dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan mulai dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## C. Pembahasan

### 1. Pengetahuan Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA)

Sebelum penggunaan media monopoli, dalam proses pembelajaran materi Pakaian Adat di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, kondisi pembelajaran yang berlangsung relatif konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Pembelajaran dilaksanakan

dengan metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber utama. Hal ini menyebabkan interaksi siswa masih terbatas dan tidak mendorong keaktifan siswa dalam belajar. Dari hasil *Pretest* yang dilakukan sebelum penggunaan media monopoli bahwa pemahaman siswa terhadap pakaian adat masih cukup rendah. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengingat berbagai jenis pakaian adat di Indonesia.

Hal ini terlihat dari hasil *pretest* Nilai *pretest* paling rendah yang diperoleh sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli yaitu 40, dan nilai *pretest* yang paling tinggi yang diperoleh sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli yaitu 85. Sedangkan rata-rata siswa sebesar 67,50. Kondisi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton, kurangnya media pembelajaran yang menarik, serta minimnya aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar siswa juga tampak kurang optimal sebelum penggunaan media monopoli. Beberapa siswa terlihat pasif dan kurang antusias mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya perhatian dan konsentrasi mereka terhadap materi yang disampaikan. Guru cenderung lebih dominan dalam menyampaikan materi, sedangkan siswa hanya menjadi pendengar pasif tanpa banyak kesempatan untuk berdiskusi atau bereksplorasi secara aktif.

Faktor lain yang turut memengaruhi kondisi pembelajaran sebelum menggunakan media monopoli adalah keterbatasan sumber belajar yang

dimiliki oleh sekolah. Media pembelajaran yang tersedia sebagian besar berupa buku teks dan papan tulis, yang kurang mampu memvisualisasikan materi secara konkret dan menarik bagi siswa. Nilai rata-rata *pretest* sebelum menggunakan media monopoli berada di angka yang relatif rendah, menandakan efektivitas pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan perlu ditingkatkan. Data tersebut mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan minat siswa.

Hal ini didukung oleh penelitian Madiatul Amalia mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireun, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran monopoli nilai terendah siswa 20, dan nilai tertinggi yaitu 80 dengan nilai rata-rata sebesar 49,41. Berdasarkan hasil rata-rata *pretest* yang telah diperoleh pengetahuan siswa masih tergolong sangat rendah. Setelah diberi perlakuan berupa media pembelajaran monopoli dan diberikan tes akhir atau *posttest* diperoleh hasil rata-rata dari *posttest* sebanyak 80.<sup>50</sup>

Sebelum menggunakan media monopoli, proses pembelajaran materi Pakaian Adat di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih kurang efektif dan menarik. Keadaan ini mengakibatkan

---

<sup>50</sup> Madiatul Amalia, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireun", (Skripsi, Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2020), hlm.66

rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya motivasi dan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif agar kualitas pembelajaran dan pengetahuan siswa dapat meningkat.

## **2. Pengetahuan Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA)**

Setelah media monopoli digunakan dalam proses pembelajaran, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam aktivitas dan pengetahuan siswa. Media monopoli ini dimodifikasi sedemikian rupa sehingga materi tentang pakaian adat menjadi bagian dari permainan yang menarik dan interaktif. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat aktif secara langsung dengan materi pembelajaran. Siswa belajar dengan cara bermain, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Interaksi sosial yang terjadi selama permainan memungkinkan siswa saling bertukar informasi, memperkuat ingatan dan membangun pengetahuan. Dengan demikian, siswa mengalami proses pembentukan pengetahuan secara aktif sesuai dengan prinsip teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran.

Lev Vygotsky dalam teorinya menjelaskan pentingnya hubungan antara individu dan lingkungan sosial dalam pembentukan pengetahuan, bahwa interaksi sosial merupakan faktor terpenting yang dapat memicu

perkembangan kognitif seseorang. Vygotsky berpendapat bahwa proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan lingkungan yang mendukung dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu yaitu, guru atau orang dewasa.<sup>51</sup>

Hasil pengukuran setelah penggunaan media monopoli menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan. Hasil *posttest* menunjukkan Nilai *posttest* paling rendah yang diperoleh setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli yaitu 70, dan nilai *posttest* yang paling tinggi yang diperoleh sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli yaitu 100. Sedangkan rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80,63. Dari hasil *Posttest* yang dilakukan setelah pembelajaran dengan media monopoli, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata yang cukup signifikan dibandingkan nilai *Pretest*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai materi Pakaian Adat di Indonesia. Media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda, dimana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam pembelajaran.

Media monopoli memungkinkan siswa untuk belajar secara kontekstual dengan menghubungkan materi Pakaian Adat dengan aktivitas permainan yang menyenangkan. Melalui permainan monopoli, siswa

---

<sup>51</sup> Begjo Tohari dan Ainun Rahman, "Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 4, No. 1, (January 2024), hlm.211-219

dituntut untuk mengenali berbagai jenis pakaian adat di Indonesia. Selain itu, media monopoli meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Dalam permainan, siswa dapat berkomunikasi, berdiskusi, dan bekerjasama sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan kolaboratif. Hal ini membantu mengembangkan keterampilan sosial serta kemampuan berpikir siswa, yang secara tidak langsung mendukung proses pembelajaran.

Motivasi siswa juga mengalami peningkatan setelah penggunaan media monopoli. Banyak siswa yang menunjukkan antusias tinggi selama pembelajaran berlangsung, terlihat dari semangat mereka mengikuti permainan dan keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentang pakaian adat. Dengan demikian media monopoli tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif siswa dalam proses pembelajaran. Dari sisi guru, media monopoli membantu mempermudah penyampaian materi yang sebelumnya dirasa kurang efektif. Guru menjadi lebih mudah menjelaskan materi karena siswa sudah lebih tertarik dan fokus pada pembelajaran. Penggunaan media ini juga mengurangi kejenuhan siswa yang sering muncul pada pembelajaran konvensional sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif.

Hal ini sejalan dengan penelitian Ahmad Wahyudi yang menunjukkan rata-rata nilai *pretest* 63,1 dan *posttest* 72,4 yang mana hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penerapan media monopoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan

menggunakan media monopoli terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa.<sup>52</sup>

Secara keseluruhan, berdasarkan analisis data yang diperoleh dari nilai *Pretest* dan *Posttest*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa. Media ini berhasil mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional dan menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan minat belajar siswa pada materi Pakaian Adat di Indonesia.

### **3. Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA)**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media monopoli dan apakah media tersebut berpengaruh terhadap pengetahuan siswa. Hasil penelitian mengindikasikan adanya peningkatan signifikan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Dimana nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,50 dan *posttest* sebesar 80,63. Peningkatan hasil *pretest* ke *posttest* menunjukkan media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap pengetahuan siswa. Hal ini menandakan bahwa media tersebut efektif dalam membantu siswa memahami materi pakaian adat di Indonesia dengan baik dibandingkan kondisi awal sebelum pembelajaran.

---

<sup>52</sup> Wahyudi Ahmad, "Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsa di SDN 2 Suradadi TA.2022/2023", (Skripsi, Pancor: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi, 2023), hlm.51

Hal ini didukung oleh penelitian Madiatul Amalia mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireun, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPS berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 49,41 dan *posttest* sebesar 80.

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman aktif dan interaksi dalam proses belajar. Salah satu penerapan nyata dari pendekatan ini dapat terlihat melalui penggunaan media pembelajaran monopoli yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui aktivitas bermain yang edukatif dan kolaboratif. Melalui keterlibatan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, melainkan secara aktif membentuk dan mengembangkan pemahamannya sendiri melalui diskusi, pengambilan keputusan, serta pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan karakteristik konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan bukan sesuatu yang di transfer secara langsung dari guru ke siswa, melainkan dibangun oleh siswa sendiri berdasarkan pengalaman yang mereka alami langsung.

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-t bahwa nilai  $t_{hitung}$  yakni 9,797 dengan  $N=24$ . Sedangkan  $t_{tabel}$

untuk  $N=24$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  yakni 1,710 dengan demikian nilai  $t_{hitung} 9,797 \geq t_{tabel} 1,710$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan Media Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) Terhadap Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV di SDN 04 Ujan Mas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ahmad Wahyudi dengan hasil analisis uji-t berupa nilai  $t_{hitung}$  yakni  $2,106 > t_{tabel}$  yakni 1,88. Dengan rata-rata nilai *pretest* 63,1 dan *posttest* 72,4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan media monopoli terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 5 tema 3 tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN 2 Suradadi TA. 2022/2023. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian tersebut mencakup aspek pengetahuan, yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Dengan demikian, temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya, terutama pada aspek pengetahuan.

Peningkatan nilai siswa setelah menggunakan media monopoli menunjukkan bahwa media ini mampu membuat proses pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan dan mudah dipahami. Media ini membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dengan peningkatan nilai *pretest* (sebelum Perlakuan) yang mencapai 67,50, dan nilai *posttest* (setelah perlakuan) yang meningkat

menjadi 80,63. Dapat dikatakan bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) berpengaruh terhadap pengetahuan siswa. Dengan data akhir yang diperoleh yakni nilai  $t_{hitung}$   $9,797 \geq t_{tabel} 1,710$ .

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa kelas IV mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media monopoli jika dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli tidak hanya mampu menarik perhatian dan minat siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi yang diajarkan. Media monopoli bersifat interaktif dan menyenangkan, membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga informasi yang disampaikan mudah dipahami dan diingat. Oleh karena itu, media monopoli efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Pakaian Adat di Indonesia. Keberhasilan ini sekaligus memperkuat pentingnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis data, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pengetahuan siswa sebelum (*Pretest*) menggunakan media pembelajaran monopoli keragaman budaya (MONORAGA) berada pada kategori rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 67,50. Setelah penggunaan media monopoli (*Posttest*) nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80,63. Peningkatan ini membuktikan bahwa media pembelajaran monopoli dapat membantu siswa memahami materi, membuat pembelajaran lebih menarik, serta siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengetahuan siswa kelas IV di SDN 04 Ujan Mas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Pakaian Adat di Indonesia meningkat secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari Penggunaan Media Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) terhadap peningkatan Pengetahuan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV di SDN 04 Ujan Mas. Hal ini dibuktikan dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV dapat diketahui dari hasil analisis uji *t-test* (*paired sample T-test*) dengan data akhir yang diperoleh yakni nilai  $t_{hitung} 9,797 \geq t_{tabel} 1,710$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima. Dengan demikian, media monopoli efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

## **B. Saran**

Berikut adalah saran-saran yang diberikan berdasarkan temuan dari penelitian ini:

1. Bagi guru

Guru disarankan untuk menggunakan beragam media pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak bosan dengan metode pengajaran yang monoton, seperti ceramah. Ini akan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif dan menarik.

2. Bagi siswa

Siswa dianjurkan untuk lebih fokus saat belajar. Dengan begitu, mereka dapat menyerap dan memahami materi pelajaran yang disampaikan guru dengan baik.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi studi serupa dengan topik atau konsep yang berbeda. Peneliti berharap agar studi ini dapat dijadikan referensi dan sumber informasi, serta memberikan panduan bagi pengembangan penelitian yang akan datang, yang pada akhirnya akan memberikan manfaat besar bagi para pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Wahyudi, “*Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsa di SDN 2 Suradadi TA.2022/2023*”, *Skripsi*, Pancor: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi, 2023.
- Ahmad Wakka, “*Petunjuk Al-Qur’an Tentang Belajar Dan Pembelajaran (Pembahasan Materi, Metode, Media Dan Teknologi Pembelajaran)*”, *Education and Learning Journal*, Vol. 1, No. 1, 2020.
- Alti Rahmi Mudia dkk., *Media Pembelajaran* (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022)
- Akhyar, Syahid Musthofadan Dewi, Dinnie Anggraeni, “*Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi*”, *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol 6, no. 1, 2022.
- Amalia Maidatul, “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireun*”, *Skripsi*, Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2020.
- Ariagung, I Gusti Ayu, *Pengantar Statistik Parametrik dan Non Parametrik*, Modul: Denpasar, Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Mahasaraswati, 2022.
- Arikunto, Suharsimi. *Produser Penelitian Suatu Pengantar Praktik*. Jakarta: Bina Aksara, 2011.
- Artikel detikedu, “*38 Pakaian Adat di Indonesia Lengkap, Provinsi Aceh hingga Papua*” <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6877978/38-pakaian-adat-di-indonesia-lengkap-provinsi-aceh-hingga-papua>
- Begjo Tohari dan Ainun Rahman, “*Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak*”, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 4, No. 1, January 2024.
- Darsini, Fahrurrozi, Cahyono Eko Agus “*Pengetahuan;Artikel Review*”, *Jurnal Keperawatan*, Vol 12, No 1, 2019.
- Dr. Shoffan Shoffa dkk., *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka, 2024 )

- Fitriyawani “*Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah Dengan Konsep Tata Surya*”, Jurnal Ilmiah. Vol XIII No. 2, 223-239, 2013.
- Hasan, Muhammad dkk., *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran*,(Klaten: Tahta Media Group,2021)
- Kaniani, Siti Sarah, “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk meningkatkan Prestasi Belajar dan Konsistensi Ilmiah pada Materi Optika Geometris*”. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.
- Kurniawati Afrina Indah dkk.,“*Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (Mobukal) Terhadap Pemahaman Konsep Budaya Peserta Didik Kelas IV*”, Jurnal Literasi, Vol XV, Nomor 3, 2023.
- Masrura, Sari Rati, “*Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Energi dalam Sistem Kehidupan Untuk Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Banda Aceh*”, Skripsi, Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019.
- Muhammad Nur Azmi Wahyudi, “*Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget*”, dalam laman <https://www.scribd.com/document/716629136/Teori-Konstruktivisme-Menurut-Jean-Piaget> diunduh pada tanggal 17 Februari 2025.
- Mulyatiningsih Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Mohammad Muchlis Solichin., *Paradigma Konstruktivisme dalam belajar dan pembelajaran* (Pamekasan: duta Media Publishing, 2021)
- Nasution, Aida Rahmi, *Profesi Keguruan MI (LP2 STAIN CURUP,2014)*, h.53
- Nuryadi dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Si Buku Media, 2017)
- Pagarra, Hamzah. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2022
- Prasetyo, Sigit Bagus; Adha, Muhammad Mona; Mentari ana; Rohman “*Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Ilmu Kewarganegaraan Dalam Menguatkan Sikap Toleransi Peserta Didik*”, Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran 3, no. 2, 2023.
- Rachmawati, Windi Chusniah, *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku* (Malang: Wineka Media, 2019)

- Rahmawati, Siti *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2021)
- Rahman, Abdul “*Urgensi Pedagogik dalam Pembelajaran dan Implikasinya dalam Pendidikan*”, *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 3, no. 1, p-ISSN 2548-3390; e-ISSN 2548-3404, 2018.
- Rijal Samsul, “*Makna Simbolis Pakaian Adat Pengantin Suku Sasak Desa Ganti Kecamatan Praya Timur Kabupaten Lombok Tengah NTB*”, *Skripsi*, NTB: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, 2019.
- Sahir, Syafrida Hafni, *Metodologi Penelitian* (Jawa Timur; KBM Indonesia, 2022)
- Suarni, Muh Rapi dkk., “*Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli Pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar*”, *Jurnal Pendidikan dan Biologi*, Vol 15, no. 1, 2023.
- Sudirman, Burhanuddin dan Fitriani., *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jawa Tengah: PT. Pena Persada Kerta Utama, 2024)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Susanto arif; Raharjo; Pratiwi, Muji Sri, “*Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI Ipa*”, *BioEdu* Vol. 1/No.1, 2012.
- Ubabuddin, “*Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,” *Jurnal Edukatif*, Vol V No.1, 2019.
- Yaumi, Muhammad., *Ragam Media Pembelajaran* (Pare-pare, 2017)

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

**Lampiran 1.**

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN KELAS IV MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA SD NEGERI 04 UJAN MAS**

<b>NO</b>	<b>NAMA SISWA</b>	<b>NILAI</b>
1	APN	50
2	ADP	40
3	AHR	70
4	AA	60
5	ANA	50
6	AA	50
7	FA	70
8	FNR	20
9	GD	70
10	HVH	30
11	KF	40
12	MR	70
13	MA	30
14	MS	60
15	MS	70
16	NO	10
17	NA	70
18	PBS	40
19	RAA	40
20	RDA	30
21	RH	30
22	SNA	80
23	YA	60
24	ZV	50
	Nilai Rata-Rata	49,58

**Lampiran 2.****KISI-KISI SOAL (INSTRUMEN PENELITIAN)  
“PAKAIAN ADAT DI INDONESIA”**

**Sekolah** : SD Negeri 04 Ujan Mas  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Pancasila  
**Kelas/Semester** : IV/Genap  
**Alokasi** : 2 x 35 Menit  
**Bentuk Soal** : Pilihan Ganda  
**Kurikulum** : Merdeka Belajar

<b>No</b>	<b>Indikator Pencapaian</b>	<b>Jenjang</b>	<b>Soal</b>
1	Siswa mampu menyebutkan pengertian pakaian adat	C1	1
2	Siswa mampu memahami fungsi pakaian adat dalam kehidupan masyarakat	C2	2
3	Siswa mampu memahami alasan pakaian adat dibuat dari bahan alami setempat	C2	3
4	Siswa mampu menyebutkan daerah asal pakaian adat “Ulos”	C1	4
5	Siswa mampu menganalisis perbedaan pakaian adat dari dua daerah berbeda	C4	5
6	Siswa mampu menjelaskan fungsi pakaian adat baju melayu dari Bengkulu	C2	6
7	Siswa mampu menganalisis hubungan antara warna pakaian adat dan makna filosofinya	C4	7
8	Siswa mampu mengidentifikasi kain dari Sumatera Selatan	C3	8
9	Siswa mampu mengingat tentang pakaian adat	C1	9
10	Siswa mampu mengingat tentang pakaian adat	C1	10
11	Siswa mampu menjelaskan makna dari penggunaan pakaian adat	C2	11
12	Siswa mampu menerapkan sikap menghormati pakaian adat daerah lain	C3	12
13	Siswa mampu memahami pentingnya tata cara penggunaan pakaian adat	C2	13
14	Siswa mampu mengidentifikasi pakaian adat Sulawesi Selatan	C1	14
15	Siswa mampu menyebutkan pakaian adat khas Papua	C1	15
16	Siswa mampu menilai alasan yang benar atau kurang tepat dalam pelestarian	C5	16

	pakaian adat		
<b>17</b>	Siswa mampu memahami hubungan antara pakaian adat dan keragaman budaya	C2	17
<b>18</b>	Siswa mampu menyebutkan cara melestarikan pakaian adat	C1	18
<b>19</b>	Siswa mampu menjelaskan akibat jika pakaian adat tidak dilestarikan	C2	19
<b>20</b>	Siswa mampu menyebutkan manfaat melestarikan pakaian adat	C1	20
<b>21</b>	Siswa mampu menerapkan cara menjaga pakaian adat agar tetap lestari	C3	21
<b>22</b>	Siswa dapat menilai pentingnya pakaian adat dalam kehidupan masyarakat	C5	22
<b>23</b>	Siswa mampu menyebutkan nama akaian adat	C1	23
<b>24</b>	Siswa dapat menilai peran pakaian adat dalam memperkuat persatuan dalam keberagaman budaya	C5	24
<b>25</b>	Siswa mampu menyebutkan nama pakaian adat	C1	25

### Lampiran 3.

#### SOAL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

**Sekolah** : SD Negeri 02 Ujan Mas

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Pancasila

**Kelas/Semester** : IV/Genap

**Alokasi** : 2 x 35 Menit

**Bentuk Soal** : Pilihan Ganda

**Kurikulum** : Merdeka Belajar

**Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda (X) pada huruf A,B,C atau D!**

1. Pakaian adat adalah ....
  - A. Pakaian yang dipakai sehari-hari
  - B. Pakaian yang mencerminkan budaya daerah tertentu
  - C. Pakaian yang hanya dipakai oleh orang kaya
  - D. Pakaian yang berasal dari luar negeri
2. Salah satu fungsi pakaian adat dalam masyarakat adalah ...
  - A. Sebagai simbol budaya dan identitas daerah
  - B. Hanya untuk dipamerkan di museum
  - C. Untuk dikenakan setiap hari
  - D. Sebagai tren yang selalu berubah
3. Pakaian adat daerah tertentu biasanya dibuat dari bahan yang berasal dari lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa ....
  - A. Pakaian adat selalu dibuat dari bahan yang sama
  - B. Pakaian adat mencerminkan budaya dan alam daerah tersebut
  - C. Pakaian adat dibuat untuk mengikuti tren
  - D. Semua pakaian adat memiliki warna yang sama
4. Pakaian adat "Ulos" berasal dari daerah ....
  - A. Bali
  - B. Jawa Barat
  - C. Sumatera Utara

- D. Kalimantan Timur
5. Apa perbedaan utama antara pakaian adat dari Jawa Tengah dan papua ....
    - A. Pakaian adat Jawa Tengah lebih berwarna, sedangkan papua cenderung hitam putih
    - B. Pakaian adat Jawa tengah menggunakan bulu burung, sedangkan Papua menggunakan batik
    - C. Pakaian adat Jawa Tengah lebih sederhana, sedangkan Papua banyak menggunakan hiasan alami seperti bulu dan manik-manik
    - D. Tidak ada perbedaan karena sama-sama pakaian adat
  6. Pakaian adat Baju Melayu dari Bengkulu biasanya digunakan saat ...
    - A. Olahraga
    - B. Sekolah
    - C. Pernikahan dan upacara adat
    - D. Bermain
  7. Mengapa pakaian adat sering menggunakan warna emas atau merah? ....
    - A. Melambangkan kemewahan dan keberanian
    - B. Karena warna lain dianggap tidak cocok
    - C. Agar mudah dibersihkan
    - D. Karena warna tersebut mencolok
  8. Jika kamu mengikuti festival budaya di Sumatera Selatan, kain keemasan yang sering digunakan adalah....
    - A. Carik
    - B. Batik
    - C. Songket
    - D. Prada
  9. Pakaian adat dari daerah Betawi adalah....
    - A. Baju Sadariah
    - B. Baju Bodo
    - C. Koteka
    - D. King Baba

10. Dalam pernikahan adat Jawa, Pengantin pria biasanya menggunakan pakaian berupa ....
- A. Baju Bodo
  - B. Ulos
  - C. Beskap dan Blangkon
  - D. Baju Melayu
11. Menggunakan pakaian adat dalam upacara tertentu menunjukkan sikap ....
- A. Tidak peduli dengan tradisi
  - B. Mengikuti tren modern
  - C. Menghargai dan melestarikan budaya
  - D. Memilih pakaian adat yang nyaman
12. Saat menghadiri acara adat di daerah lain, sikap yang tepat terhadap pakaian adat daerah tersebut adalah ....
- A. Mengkritik jika terlihat aneh
  - B. Tidak peduli
  - C. Menyesuaikan dengan pakaian sendiri
  - D. Menghormati dan memahami maknanya
13. Mengapa pakaian adat harus digunakan sesuai dengan tata cara yang benar ....
- A. Agar terlihat lebih menarik
  - B. Karena memiliki makna dan aturan tertentu
  - C. Supaya bisa dipakai setiap hari
  - D. Agar tidak cepat rusak
14. Dibawah ini yang merupakan pakaian adat dari sulawesi selatan adalah ....
- A. Kain Tapis
  - B. Baju Bodo
  - C. Ulos
  - D. Baju Kurung
15. Koteka merupakan pakaian adat yang berasal dari daerah ....
- A. Papua
  - B. Sumatera Barat

- C. Kalimantan Timur
  - D. Aceh
16. Dibawah ini yang bukan alasan pentingnya melestarikan pakaian adat adalah....
- A. Sebagai identitas budaya
  - B. Menunjukkan kekayaan budaya bangsa
  - C. Sebagai warisan leluhur
  - D. Agar bisa bersaing dengan pakaian modern
17. Setiap daerah memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa ....
- A. Pakaian adat tidak penting untuk dilestarikan
  - B. Semua pakaian adat di Indonesia sama saja
  - C. Indonesia memiliki keragaman budaya yang harus dihargai
  - D. Hanya beberapa daerah saja yang punya pakaian adat
18. Bagaimana cara melestarikan pakaian adat ....
- A. Memakai pakaian adat hanya saat pesta
  - B. Mempelajari dan mengenalkan pakaian adat kepada orang lain
  - C. Mengganti pakaian adat dengan pakaian modern
  - D. Membiarkan pakaian adat tidak digunakan
19. Apa yang akan terjadi jika pakaian adat tidak dilestarikan ....
- A. Pakaian adat akan tetap ada
  - B. Pakaian adat akan hilang dan tidak akan digunakan lagi
  - C. Pakaian adat akan menjadi tren baru
  - D. Pakaian adat bisa berubah menjadi pakaian adat modern
20. Apa manfaat melestarikan pakaian adat ....
- A. Agar pakaian adat tetap ada dan tidak punah
  - B. Agar hanya orang tua yang boleh memakainya
  - C. Agar pakaian adat bisa dijual lebih mahal
  - D. Agar pakaian adat bisa diganti dengan pakaian luar negeri
21. Agar pakaian adat tetap ada dan tidak rusak, kita bisa ....
- A. Membuangnya setelah sekali pakai

- B. Merawat dan menyimpannya dengan baik
  - C. Mengubahnya menjadi pakaian modern
  - D. Disimpan dan jangan digunakan
22. Mengapa pakaian adat masih digunakan dalam acara adat dan pernikahan ....
- A. Karena lebih nyaman daripada pakaian modern
  - B. Agar tidak ketinggalan zaman
  - C. Karena pakaian adat lebih murah dibandingkan pakaian lainnya
  - D. Untuk menunjukkan identitas budaya dan menghormati tradisi leluhur
23. Salah satu pakaian adat dari daerah aceh adalah ....
- A. Ulee Balang
  - B. Baju Bodo
  - C. Baju Kurung dan Teluk Belanga
  - D. Paksian
24. Bagaimana pakaian adat dapat memperkuat persatuan dalam keberagaman budaya indonesia .....
- A. Dengan menunjukkan bahwa setiap daerah memiliki pakaian yang sama
  - B. Dengan memperkenalkan keunikan budaya daerah lain sehingga menumbuhkan rasa saling menghormati
  - C. Dengan mewajibkan semua orang memakai pakaian adat setiap hari
  - D. Dengan mengganti pakaian adat dengan pakaian modern agar lebih seragam
25. Batik Besurek merupakan pakaian adat yang berasal dari daerah....
- A. Jawa Barat
  - B. Yogyakarta
  - C. Kalimantan
  - D. Bengkulu

#### **Lampiran 4.**

#### **KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN**

1. B. Pakaian yang mencerminkan budaya daerah tertentu
2. A. Sebagai simbol budaya dan identitas daerah
3. B. Pakaian adat mencerminkan budaya dan alam daerah tersebut
4. C. Sumatera Utara
5. C. Pakaian adat Jawa Tengah lebih sederhana, sedangkan Papua banyak menggunakan hiasan alami seperti bulu dan manik-manik
6. C. Pernikahan dan upacara adat
7. A. Melambungkan kemewahan dan keberanian
8. C. Songket
9. A. Baju Sadariah
10. C. Beskap dan Blangkon
11. C. Menghargai dan melestarikan budaya
12. D. Menghormati dan memahami maknanya
13. B. Karena memiliki makna dan aturan tertentu
14. B. Baju Bodo
15. A. Papua
16. D. Agar bisa bersaing dengan pakaian modern
17. C. Indonesia memiliki keragaman budaya yang harus dihargai
18. B. Mempelajari dan mengenalkan pakaian adat kepada orang lain
19. B. Pakaian adat akan hilang dan tidak akan digunakan lagi
20. A. Agar pakaian adat tetap ada dan tidak punah
21. B. Merawat dan menyimpannya dengan baik
22. D. Untuk menunjukkan identitas budaya dan menghormati tradisi leluhur
23. A. Ulee Balang
24. B. Dengan memperkenalkan keunikan budaya daerah lain sehingga menumbuhkan rasa saling menghormati
25. D. Bengkulu

## Lampiran 5.

### SOAL INSTRUMEN PENELITIAN (20 SOAL TERPILIH)

**Sekolah** : SD Negeri 04 Ujan Mas

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Pancasila

**Kelas/Semester** : IV/Genap

**Alokasi** : 2 x 35 Menit

**Bentuk Soal** : Pilihan Ganda

**Kurikulum** : Merdeka Belajar

**Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda (X) pada huruf A,B,C atau D!**

1. Pakaian adat adalah ....
  - A. Pakaian yang dipakai sehari-hari
  - B. Pakaian yang mencerminkan budaya daerah tertentu
  - C. Pakaian yang hanya dipakai oleh orang kaya
  - D. Pakaian yang berasal dari luar negeri
2. Salah satu fungsi pakaian adat dalam masyarakat adalah ...
  - A. Sebagai simbol budaya dan identitas daerah
  - B. Hanya untuk dipamerkan di museum
  - C. Untuk dikenakan setiap hari
  - D. Sebagai tren yang selalu berubah
3. Pakaian adat daerah tertentu biasanya dibuat dari bahan yang berasal dari lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa ....
  - A. Pakaian adat selalu dibuat dari bahan yang sama
  - B. Pakaian adat mencerminkan budaya dan alam daerah tersebut
  - C. Pakaian adat dibuat untuk mengikuti tren
  - D. Semua pakaian adat memiliki warna yang sama
4. Pakaian adat “Ulos” berasal dari daerah ....
  - A. Bali
  - B. Jawa Barat
  - C. Sumatera Utara
  - D. Kalimantan Timur
5. Apa perbedaan utama antara pakaian adat dari Jawa Tengah dan papua ....

- A. Pakaian adat Jawa Tengah lebih berwarna, sedangkan papua cenderung hitam putih
  - B. Pakaian adat Jawa tengah menggunakan bulu burung, sedangkan Papua menggunakan batik
  - C. Pakaian adat Jawa Tengah lebih sederhana, sedangkan Papua banyak menggunakan hiasan alami seperti bulu dan manik-manik
  - D. Tidak ada perbedaan karena sama-sama pakaian adat
6. Mengapa pakaian adat sering menggunakan warna emas atau merah? ....
- A. Melambangkan kemewahan dan keberanian
  - B. Karena warna lain dianggap tidak cocok
  - C. Agar mudah dibersihkan
  - D. Karena warna tersebut mencolok
7. Jika kamu mengikuti festival budaya di Sumatera Selatan, kain keemasan yang sering digunakan adalah....
- A. Carik
  - B. Batik
  - C. Songket
  - D. Prada
8. Pakaian adat dari daerah Betawi adalah....
- A. Baju Sadariah
  - B. Baju Bodo
  - C. Koteka
  - D. King Baba
9. Dalam pernikahan adat Jawa, Pengantin pria biasanya menggunakan pakaian berupa ....
- A. Baju Bodo
  - B. Ulos
  - C. Beskap dan Blangkon
  - D. Baju Melayu
10. Menggunakan pakaian adat dalam upacara tertentu menunjukkan sikap ....
- A. Tidak peduli dengan tradisi

- B. Mengikuti tren modern
  - C. Menghargai dan melestarikan budaya
  - D. Memilih pakaian adat yang nyaman
11. Saat menghadiri acara adat di daerah lain, sikap yang tepat terhadap pakaian adat daerah tersebut adalah ....
- A. Mengkritik jika terlihat aneh
  - B. Tidak peduli
  - C. Menyesuaikan dengan pakaian sendiri
  - D. Menghormati dan memahami maknanya
12. Mengapa pakaian adat harus digunakan sesuai dengan tata cara yang benar ....
- A. Agar terlihat lebih menarik
  - B. Karena memiliki makna dan aturan tertentu
  - C. Supaya bisa dipakai setiap hari
  - D. Agar tidak cepat rusak
13. Koteka merupakan pakaian adat yang berasal dari daerah ....
- A. Papua
  - B. Sumatera Barat
  - C. Kalimantan Timur
  - D. Aceh
14. Dibawah ini yang bukan alasan pentingnya melestarikan pakaian adat adalah....
- A. Sebagai identitas budaya
  - B. Menunjukkan kekayaan budaya bangsa
  - C. Sebagai warisan leluhur
  - D. Agar bisa bersaing dengan pakaian modern
15. Setiap daerah memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa ....
- A. Pakaian adat tidak penting untuk dilestarikan
  - B. Semua pakaian adat di Indonesia sama saja
  - C. Indonesia memiliki keragaman budaya yang harus dihargai

- D. Hanya beberapa daerah saja yang punya pakaian adat
16. Apa yang akan terjadi jika pakaian adat tidak dilestarikan ....
- A. Pakaian adat akan tetap ada
  - B. Pakaian adat akan hilang dan tidak akan digunakan lagi
  - C. Pakaian adat akan menjadi tren baru
  - D. Pakaian adat bisa berubah menjadi pakaian adat modern
17. Mengapa pakaian adat masih digunakan dalam acara adat dan pernikahan ....
- A. Karena lebih nyaman daripada pakaian modern
  - B. Agar tidak ketinggalan zaman
  - C. Karena pakaian adat lebih murah dibandingkan pakaian lainnya
  - D. Untuk menunjukkan identitas budaya dan menghormati tradisi leluhur
18. Salah satu pakaian adat dari daerah aceh adalah ....
- A. Ulee Balang
  - B. Baju Bodo
  - C. Baju Kurung dan Teluk Belanga
  - D. Paksian
19. Bagaimana pakaian adat dapat memperkuat persatuan dalam keberagaman budaya indonesia .....
- A. Dengan menunjukkan bahwa setiap daerah memiliki pakaian yang sama
  - B. Dengan memperkenalkan keunikan budaya daerah lain sehingga menumbuhkan rasa saling menghormati
  - C. Dengan mewajibkan semua orang memakai pakaian adat setiap hari
  - D. Dengan mengganti pakaian adat dengan pakaian modern agar lebih seragam
20. Batik Besurek merupakan pakaian adat yang berasal dari daerah....
- A. Jawa Barat
  - B. Yogyakarta
  - C. Kalimantan
  - D. Bengkulu

## Lampiran 6.

### KUNCI JAWABAN SOAL INSTRUMEN PENELITIAN (20 SOAL TERPILIH)

1. B. Pakaian yang mencerminkan budaya daerah tertentu
2. A. Sebagai simbol budaya dan identitas daerah
3. B. Pakaian adat mencerminkan budaya dan alam daerah tersebut
4. C. Sumatera Utara
5. C. Pakaian adat Jawa Tengah lebih sederhana, sedangkan Papua banyak menggunakan hiasan alami seperti bulu dan manik-manik
6. A. Melambungkan kemewahan dan keberanian
7. C. Songket
8. A. Baju Sadariah
9. C. Beskap dan Blangkon
10. C. Menghargai dan melestarikan budaya
11. D. Menghormati dan memahami maknanya
12. B. Karena memiliki makna dan aturan tertentu
13. A. Papua
14. D. Agar bisa bersaing dengan pakaian modern
15. C. Indonesia memiliki keragaman budaya yang harus dihargai
16. B. Pakaian adat akan hilang dan tidak akan digunakan lagi
17. D. Untuk menunjukkan identitas budaya dan menghormati tradisi leluhur
18. A. Ulee Balang
19. B. Dengan memperkenalkan keunikan budaya daerah lain sehingga menumbuhkan rasa saling menghormati
20. D. Bengkulu

## Lampiran 7. LEMBAR VALIDASI SOAL

### LEMBAR VALIDASI SOAL *PRETEST-POSTTEST* PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV MATERI “PAKAIAN ADAT DI INDONESIA”

Nama Validator : Guntur Putra jaya, S.Sos.,MM  
 NIP : 196904131999031005  
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) Terhadap Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV di SDN 04 Ujan Mas

#### Petunjuk:

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.
- Berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:  
 5 : Sangat Baik  
 4 : Baik  
 3 : Cukup  
 2 : Kurang  
 1 : Sangat Kurang
- Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
- Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terakasih.

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>A. Materi</b>						
1.	Soal sesuai dengan indikator pembelajaran pada kisi-kisi	✓				
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur	✓				
3.	Setiap soal mempunyai satu kunci jawaban yang benar	✓				
<b>B. Konstruksi</b>						
1.	Soal dirumuskan secara jelas, singkat dan tegas	✓				
2.	Soal tidak memberi petunjuk kearah jawaban yang benar	✓				
3.	Soal tidak mengandung pernyataan yang bersifat negative ganda	✓				

4.	Pilihan jawaban logis ditinjau dari segi materi	✓				
5.	Pilihan jawaban tidak mengandung “semua pilihan di atas salah” atau “semua pilihan jawaban di atas benar”	✓				
<b>C. Bahasa</b>						
1.	Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓				
2.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif		✓			
3.	Kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	✓				

**Komentar dan Saran Perbaikan**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen soal *pretest-posttest* dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk tes tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk tes setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk tes
  - Mohon untuk Bapak/Ibu melingkari pada poin yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu terhadap instrumen soal *pretest-posttest* yang telah dibuat.

Rejang Lebong, 19 Maret 2025  
Validator

Guntur Putra Jaya, S.Sos.,MM  
NIP. 196904131999031005

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

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Guntur Putra Jaya, S.Sos.,MM

NIP : 196904131999031005

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Tarisa Maharani

Nim : 21591208

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya  
(MONORGA) Terhadap Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan  
Pancasila Materi Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV di SDN 04 Ujan Mas

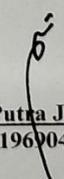
Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Rejang Lebong, 15 Maret 2025  
Validator,

  
Guntur Putra Jaya, S.Sos.,MM  
NIP. 196904131999031005

**LEMBAR VALIDASI**  
**PRETEST-POSTEST PENGETAHUAN SISWA**

**Petunjuk Pengisian:**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kualitas tes yang akan diberikan kepada siswa. Pendapat dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi pada setiap pertanyaan yang tersedia sesuai dengan pemahaman Bapak/Ibu dengan membutuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

**Keterangan:**

<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
SL	Sangat Layak (jika pertanyaan pada tes sangat baik)
L	Layak (jika pertanyaan pada tes baik)
KL	Kurang Layak (jika pertanyaan pada tes kurang baik)
TL	Tidak Layak (jika pertanyaan pada tes tidak baik)

Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

### TES PENGETAHUAN SISWA

No	PERTANYAAN	JAWABAN			
		SL	L	KL	TL
1	<p>Pakaian adat adalah ....</p> <p>a. Pakaian yang dipakai sehari-hari</p> <p>b. Pakaian yang mencerminkan budaya daerah tertentu</p> <p>c. Pakaian yang hanya dipakai oleh orang kaya</p> <p>d. Pakaian yang berasal dari luar negeri</p>				
2	<p>Salah satu fungsi pakaian adat dalam masyarakat adalah ...</p> <p>a. Sebagai simbol budaya dan identitas daerah</p> <p>b. Hanya untuk dipamerkan di museum</p> <p>c. Untuk dikenakan setiap hari</p> <p>d. Sebagai tren yang selalu berubah</p>				
3	<p>Pakaian adat daerah tertentu biasanya dibuat dari bahan yang berasal dari lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa ....</p> <p>a. Pakaian adat selalu dibuat dari bahan yang sama</p> <p>b. Pakaian adat mencerminkan budaya dan alam daerah tersebut</p> <p>c. Pakaian adat dibuat untuk mengikuti tren</p> <p>d. Semua pakaian adat memiliki warna yang sama</p>				
4	<p>Pakaian adat “Ulos” berasal dari daerah ....</p> <p>E. Bali</p> <p>F. Jawa Barat</p> <p>G. Sumatera Utara</p> <p>H. Kalimantan Timur</p>				
5	<p>Apa perbedaan utama antara pakaian adat dari Jawa Tengah dan papua ....</p> <p>E. Pakaian adat Jawa Tengah lebih berwarna, sedangkan papua cenderung hitam putih</p> <p>F. Pakaian adat Jawa tengah menggunakan bulu burung, sedangkan Papua menggunakan batik</p> <p>G. Pakaian adat Jawa Tengah lebih sederhana, sedangkan Papua banyak menggunakan hiasan alami seperti bulu dan manik-manik</p> <p>H. Tidak ada perbedaan karena sama-sama</p>				

	pakaian adat				
6	Pakaian adat Baju Melayu dari Bengkulu biasanya digunakan saat ... a. Olahraga b. Sekolah c. Pernikahan dan upacara adat d. Bermain				
7	Mengapa pakaian adat sering menggunakan warna emas atau merah .... E. Melambungkan kemewahan dan keberanian F. Karena warna lain dianggap tidak cocok G. Agar mudah dibersihkan H. Karena warna tersebut mencolok				
8	Jika kamu mengikuti festival budaya di Sumatera Selatan, kain keemasan yang sering digunakan adalah.... a. Carik b. Batik c. Songket d. Prada				
9	Pakaian adat dari daerah Betawi adalah.... E. Baju Sadariah F. Baju Bodo G. Koteka H. King Baba				
10	Dalam pernikahan adat Jawa, Pengantin pria biasanya menggunakan pakaian berupa .... a. Baju Bodo b. Ulos c. Beskap dan Blangkon d. Baju Melayu				
11	Menggunakan pakaian adat dalam upacara tertentu menunjukkan sikap .... a. Tidak peduli dengan tradisi b. Mengikuti tren modern c. Menghargai dan melestarikan budaya d. Memilih pakaian adat yang nyaman				
12	Saat menghadiri acara adat di daerah lain, sikap yang tepat terhadap pakaian adat daerah tersebut adalah .... a. Mengkritik jika terlihat aneh b. Tidak peduli c. Menyesuaikan dengan pakaian sendiri d. Menghormati dan memahami maknanya				
13	Mengapa pakaian adat harus digunakan sesuai				

	<p>dengan tata cara yang benar ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Agar terlihat lebih menarik</li> <li>Karena memiliki makna dan aturan tertentu</li> <li>Supaya bisa dipakai setiap hari</li> <li>Agar tidak cepat rusak</li> </ol>				
14	<p>Dibawah ini yang merupakan pakaian adat dari sulawesi selatan adalah ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kain Tapis</li> <li>Baju Bodo</li> <li>Ulos</li> <li>Baju Kurung</li> </ol>				
15	<p>Koteka merupakan pakaian adat yang berasal dari daerah ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Papua</li> <li>Sumatera Barat</li> <li>Kalimantan Timur</li> <li>Aceh</li> </ol>				
16	<p>Dibawah ini yang bukan alasan pentingnya melestarikan pakaian adat adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sebagai identitas budaya</li> <li>Menunjukkan kekayaan budaya bangsa</li> <li>Sebagai warisan leluhur</li> <li>Agar bisa bersaing dengan pakaian modern</li> </ol>				
17	<p>Setiap daerah memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pakaian adat tidak penting untuk dilestarikan</li> <li>Semua pakaian adat di Indonesia sama saja</li> <li>Indonesia memiliki keragaman budaya yang harus dihargai</li> <li>Hanya beberapa daerah saja yang punya pakaian adat</li> </ol>				
18	<p>Bagaimana cara melestarikan pakaian adat ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memakai pakaian adat hanya saat pesta</li> <li>Mempelajari dan mengenalkan pakaian adat kepada orang lain</li> <li>Mengganti pakaian adat dengan pakaian modern</li> <li>Mebiarkan pakaian adat tidak digunakan</li> </ol>				
19	<p>Apa yang akan terjadi jika pakaian adat tidak dilestarikan ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pakaian adat akan tetap ada</li> </ol>				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Pakaian adat akan hilang dan tidak akan digunakan lagi</li> <li>c. Pakaian adat akan menjadi tren baru</li> <li>d. Pakaian adat bisa berubah menjadi pakaian adat modern</li> </ul>				
20	<p>Apa manfaat melestarikan pakaian adat ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Agar pakaian adat tetap ada dan tidak punah</li> <li>b. Agar hanya orang tua yang boleh memakainya</li> <li>c. Agar pakaian adat bisa dijual lebih mahal</li> <li>d. Agar pakaian adat bisa diganti dengan pakaian luar negeri</li> </ul>				
21	<p>Agar pakaian adat tetap ada dan tidak rusak, kita bisa ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membuangnya setelah sekali pakai</li> <li>b. Merawat dan menyimpannya dengan baik</li> <li>c. Mengubahnya menjadi pakaian modern</li> <li>d. Disimpan dan jangan digunakan</li> </ul>				
22	<p>Mengapa pakaian adat masih digunakan dalam acara adat dan pernikahan ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Karena lebih nyaman daripada pakaian modern</li> <li>b. Agar tidak ketinggalan zaman</li> <li>c. Karena pakaian adat lebih murah dibandingkan pakaian lainnya</li> <li>d. Untuk menunjukkan identitas budaya dan menghormati tradisi leluhur</li> </ul>				
23	<p>Salah satu pakaian adat dari daerah aceh adalah ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ulee Balang</li> <li>b. Baju Bodo</li> <li>c. Baju Kurung dan Teluk Belanga</li> <li>d. Paksian</li> </ul>				
24	<p>Bagaimana pakaian adat dapat memperkuat persatuan dalam keberagaman budaya indonesia .....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dengan menunjukkan bahwa setiap daerah memiliki pakaian yang sama</li> <li>b. Dengan memperkenalkan keunikan budaya daerah lain sehingga menumbuhkan rasa saling menghormati</li> <li>c. Dengan mewajibkan semua orang memakai pakaian adat setiap hari</li> <li>d. Dengan mengganti pakaian adat dengan pakaian modern agar lebih seragam</li> </ul>				
25	Batik Besurek merupakan pakaian adat yang berasal				

dari daerah....				
a. Jawa Barat				
b. Yogyakarta				
c. Kalimantan				
d. Bengkulu				

### STRUKTUR PEMBUATAN SOAL

<b>Nama Materi</b>	<b>Topik A: Pengenalan Pakaian Adat di Indonesia</b>	<b>Topik B: Penggunaan Pakaian Adat Dalam Kehidupan</b>	<b>Topik C: Pelestarian Pakaian Adat di Indonesia</b>
<b>No Butir Soal</b>	Butir soal 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 14, 15, 23 dan 25	Butir soal 6, 8, 10, 11, 12 dan 13	Butir soal 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 dan 24

<b>No</b>	<b>Indikator Pencapaian</b>	<b>Jenjang</b>	<b>Soal</b>
1	Siswa mampu menyebutkan pengertian pakaian adat	C1	1
2	Siswa mampu memahami fungsi pakaian adat dalam kehidupan masyarakat	C2	2
3	Siswa mampu memahami alasan pakaian adat dibuat dari bahan alami setempat	C2	3
4	Siswa mampu menyebutkan daerah asal pakaian adat "Ulos"	C1	4
5	Siswa mampu menganalisis perbedaan pakaian adat dari dua daerah berbeda	C4	5
6	Siswa mampu menjelaskan fungsi pakaian adat baju melayu dari Bengkulu	C2	6
7	Siswa mampu menganalisis hubungan antara warna pakaian adat dan makna filosofinya	C4	7
8	Siswa mampu mengidentifikasi kain dari Sumatera Selatan	C3	8
9	Siswa mampu mengingat tentang pakaian adat	C1	9
10	Siswa mampu mengingat tentang pakaian adat	C1	10
11	Siswa mampu menjelaskan makna dari penggunaan pakaian adat	C2	11

<b>12</b>	Siswa mampu menerapkan sikap menghormati pakaian adat daerah lain	C3	12
<b>13</b>	Siswa mampu memahami pentingnya tata cara penggunaan pakaian adat	C2	13
<b>14</b>	Siswa mampu mengidentifikasi pakaian adat sulawesi selatan	C1	14
<b>15</b>	Siswa mampu menyebutkan pakaian adat khas papua	C1	15
<b>16</b>	Siswa mampu menilai alasan yang benar atau kurang tepat dalam pelestarian pakaian adat	C5	16
<b>17</b>	Siswa mampu memahami hubungan antara pakaian adat dan keragaman budaya	C2	17
<b>18</b>	Siswa mampu menyebutkan cara melestarikan pakaian adat	C1	18
<b>19</b>	Siswa mampu menjelaskan akibat jika pakaian adat tidak dilestarikan	C2	19
<b>20</b>	Siswa mampu menyebutkan manfaat melestarikan pakaian adat	C1	20
<b>21</b>	Siswa mampu menerapkan cara menjaga pakaian adat agar tetap lestari	C3	21
<b>22</b>	Siswa dapat menilai pentingnya pakaian adat dalam kehidupan masyarakat	C5	22
<b>23</b>	Siswa mampu menyebutkan nama akaian adat	C1	23
<b>24</b>	Siswa dapat menilai peran pakaian adat dalam memperkuat persatuan dalam keberagaman budaya	C5	24
<b>25</b>	Siswa mampu menyebutkan nama pakaian adat	C1	25

## Lampiran 8.

### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025 PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV

<b>INFORMASI UMUM</b>	
Nama Penyusun	: Tarisa Maharani
Instansi	: SDN 04 Ujan Mas
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Semester	: II (Genap)
Fase/Kelas	: B / 4
Bab/Tema	: 3/Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan
Materi Pembelajaran	: Pakaian Adat di Indonesia
Alokasi Waktu	: 1 Kali Pertemuan/2x35 Menit
<b>A. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Peserta didik dapat memahami pengertian pakaian adat dan fungsinya dalam kehidupan Masyarakat.</li><li>❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai jenis pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia dan menunjukkan sikap menghargai keberagaman.</li></ul>	
<b>B. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.</li><li>❖ Berkebhinekaan global.</li><li>❖ Gotong royong.</li><li>❖ Mandiri.</li><li>❖ Bernalar kritis.</li><li>❖ Kreatif.</li></ul>	
<b>C. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>❖ Buku Siswa : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan</li></ul>	

Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Penulis: Yusnawan Lubis, wi Nanta Priharto)

#### **D. TARGET PESERTA DIDIK**

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

#### **E. TARGET PESERTA DIDIK**

- ❖ Minimum 15 Peserta Didik, Maksimum 25 Peserta Didik

#### **F. MODEL PEMBELAJARAN**

- ❖ Model Pembelajaran tatap muka

### **KOMPETENSI INTI**

#### **A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

- ❖ Peserta didik dapat memahami pengertian pakaian adat dan fungsinya dalam kehidupan masyarakat.
- ❖ Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai jenis pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.
- ❖ Peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya
- ❖ Peserta didik dapat menjawab soal pretest sesuai kemampuan awal mereka

#### **B. PEMAHAMAN BERMAKNA**

- ❖ Peserta didik mendalami materi tentang menghargai keragaman budaya pada suatu lingkungan.

#### **C. PERTANYAAN PEMANTIK**

- ❖ Siapa yang tahu apa itu pakaian adat?
- ❖ Siapa yang pernah melihat pakaian adat dari daerah lain?

#### **D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

##### **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru memberikan salam, menyapa peserta didik (berdoa, menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll).

2. Guru bertanya kepada siswa tentang “Siapa yang tahu apa itu pakaian adat?”, “Siapa yang pernah melihat pakaian adat dari daerah lain?”
3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru tentang apa yang dilakukan selama proses pembelajaran dan tujuan dari kegiatan pembelajaran.

### **Kegiatan Inti**

1. Guru meminta beberapa siswa membacakan isi buku bab 3 subtema keberagaman budaya, khususnya materi pakaian adat di Indonesia secara bergantian.
2. Setelah membaca, guru memberikan penjelasan mengenai pentingnya pakaian adat.
3. Siswa menyimak penjelasan dari guru dan diberi kesempatan bagi yang ingin bertanya.
4. Selanjutnya guru menunjuk siswa untuk maju kedepan menuliskan nama pakaian adat dari daerah tertentu.
5. Siswa diminta untuk mencatat pengertian pakaian adat, 3 contoh pakaian adat beserta daerah asalnya, dan fungsi pakaian adat dalam masyarakat.
6. Guru membimbing dan mengecek pemahaman siswa saat mencatat.
7. Setelah selesai mencatat, guru membagikan lembar pretest yang berisi 20 soal pilihan ganda
8. Siswa mengerjakan soal secara individu dan mandiri.
9. Setelah selesai, guru mengumpulkan lembar jawaban sebagai data awal penelitian.

### **Kegiatan Penutup**

1. Guru mengajak siswa merefleksikan pembelajaran hari ini.
2. Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk bertanya.
3. Guru memberikan gambaran singkat tentang kegiatan pada pertemuan berikutnya.
4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

## **E. REFLEKSI PEMBELAJARAN**

1. Apa yang kamu pelajari hari ini tentang pakaian adat?
2. Bagaimana perasaanmu saat mengisi soal? Apakah kamu merasa

kesulitan?

#### **F. ASESMEN PENILIAN**

- Pengetahuan: Hasil Pretest
- Keaktifan siswa: Partisipasi dalam diskusi awal dan pengenalan permainan monopoli
- Pemahaman Konsep: Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan pemantik dan berpartisipasi dalam refleksi.

#### **G. LAMPIRAN**

Daftar rujukan

- ❖ Buku Siswa : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Penulis: Yusnawan Lubis, wi Nanta Priharto)

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Ujan  
Mas

Ujan Mas, April 2025  
Wali Kelas IV

Elfi Adriyani, M.Pd  
NIP.197109271994092001

Eka Fatriana, S.Pd  
NIP.198208232011012006

Peneliti

Tarisa Maharani  
NIM.21591208

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025  
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV  
MENGUNAKAN MEDIA MONOPOLI**

<b>INFORMASI UMUM</b>	
Nama Penyusun	: Tarisa Maharani
Instansi	: SDN 04 Ujan Mas
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Semester	: II (Genap)
Fase/Kelas	: B / 4
Bab/Tema	: 3/Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan
Materi Pembelajaran	: Pakaian Adat di Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 Kali Pertemuan/4x35 Menit
<b>A. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik dapat menyebutkan berbagai pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.</li> <li>❖ Peserta didik dapat memahami keunikan dan ciri khas pakaian adat dari setiap daerah.</li> <li>❖ Peserta didik dapat mengembangkan sikap kerja sama dan sportivitas melalui permainan monopoli.</li> </ul>	
<b>B. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.</li> <li>❖ Berkebhinekaan global.</li> <li>❖ Gotong royong.</li> <li>❖ Mandiri.</li> <li>❖ Bernalar kritis.</li> <li>❖ Kreatif.</li> </ul>	
<b>C. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Buku Siswa : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan</li> </ul>	

<p>Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV Penulis: Yusnawan Lubis, wi Nanta Priharto)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Media Monopoli</li> </ul>
<b>D. TARGET PESERTA DIDIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</li> </ul>
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Minimum 15 Peserta Didik, Maksimum 25 Peserta Didik</li> </ul>
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Model Pembelajaran tatap muka</li> </ul>
<b>KOMPETENSI INTI</b>
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik dapat menyebutkan berbagai pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.</li> <li>❖ Peserta didik dapat memahami keunikan dan ciri khas pakaian adat dari setiap daerah.</li> <li>❖ Peserta didik dapat mengembangkan sikap kerja sama dan sportivitas melalui permainan monopoli.</li> </ul>
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik mendalami materi tentang menghargai keragaman budaya pada suatu lingkungan.</li> </ul>
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siapa yang bisa menyebutkan satu pakaian adat dari daerahnya?</li> <li>❖ Apa yang membuat pakaian adat setiap daerah berbeda?</li> </ul>
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<p><b>Pertemuan 1</b></p> <p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p>

1. Guru memberikan salam, menyapa peserta didik (berdoa, menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll).
2. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
3. Guru mengulas materi sebelumnya dan bertanya kepada siswa tentang “Siapa yang bisa menyebutkan satu pakaian adat dari daerahnya?”, "Apa yang membuat pakaian adat setiap daerah berbeda?"
4. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru tentang apa yang dilakukan selama proses pembelajaran dan tujuan dari kegiatan pembelajaran

### **Kegiatan Inti**

1. Guru menjelaskan terkait Media Monopoli dan aturan dalam bermain.
2. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil.
3. Setiap kelompok mendapatkan giliran melempar dadu dan menjalankan bidaknya.
4. Setiap kotak berisi gambar pakaian adat dan nama daerahnya.
5. Saat berhenti di kotak tertentu, siswa harus menjawab pertanyaan tentang pakaian adat sesuai dengan instruksi permainan.
6. Guru memandu dan membantu siswa memahami informasi dari setiap pertanyaan dalam permainan.
7. Siswa yang menjadi pemilik pakaian adat terbanyak dan dapat menjawab 5 pertanyaan akan mendapatkan reward dari guru.
8. Setelah selesai belajar sambil bermain guru bertanya kepada siswa tentang hal baru yang mereka pelajari dari permainan.
9. Siswa berbagi pendapat mengenai keunikan pakaian adat yang mereka temui dalam permainan.

### **Kegiatan Penutup**

1. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
2. Guru memberikan gambaran singkat tentang kegiatan pada pertemuan berikutnya.
3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

### **Pertemuan 2**

### **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru memberikan salam, menyapa peserta didik (berdoa, menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll).
2. Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali permainan sebelumnya.
3. Guru menanyakan beberapa pertanyaan untuk mengaktifkan kembali pengetahuan siswa, misalnya “siapa yang masih ingat nama pakaian adat dari Sumatera Barat?”, “kamu kemarin berhenti di daerah mana?”
4. Siswa diminta kembali ke kelompok masing-masing dan bersiap untuk melanjutkan permainan

### **Kegiatan Inti**

1. Permainan dilanjutkan dari posisi terakhir masing-masing kelompok.
2. Siswa secara bergantian melempar dadu, memindahkan pion, dan menjawab pertanyaan sesuai kotak yang mereka temui.
3. Setiap kotak berisi gambar pakaian adat dan nama daerahnya. Dan saat bermain siswa diminta untuk mencatat 5 pakaian adat dan asalnya di buku tulis.
4. Guru berkeliling memantau aktivitas siswa, mencatat partisipasi dan memberikan bantuan jika diperlukan.
5. Permainan diakhiri ketika waktu selesai.
6. Selanjutnya guru menjelaskan bahwa setelah bermain dan belajar, siswa akan mengerjakan 20 soal pilihan ganda.
7. Guru membagikan lembar soal posttest.
8. Siswa mengerjakan secara individu.
9. Guru mengawasi siswa dan mengumpulkan hasil kerja siswa sebagai data akhir penelitian.

### **Kegiatan Penutup**

1. Guru dan siswa mengulas kembali materi pembelajaran dan refleksi pembelajaran.
2. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa atas keaktifan dan kerjasama selama permainan.
3. Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

### **E. REFLEKSI PEMBELAJARAN**

1. Apa yang paling menarik yang kamu pelajari hari ini tentang pakaian adat?
2. Bagaimana perasaanmu saat bermain monopoli dalam pembelajaran ini?
3. Apakah permainan ini membantumu memahami materi lebih baik? Mengapa?
4. Apa yang ingin kamu pelajari lebih lanjut tentang pakaian adat pada pertemuan berikutnya?

### **F. ASESMEN PENILIAN**

- Keaktifan siswa dalam bermain monopoli
- Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan pakaian adat.
- Sikap kerja sama dan sportivitas dalam kelompok.

### **G. LAMPIRAN**

#### Daftar rujukan

- ❖ Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia : Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis : Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati.
- ❖ Internet

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SD Negeri 04 Ujan  
Mas

Ujan Mas, April 2025  
Wali Kelas IV

Elfi Adriyani, M.Pd  
NIP.197109271994092001

Eka Fatriana, S.Pd  
NIP.198208232011012006

Peneliti

Tarisa Maharani  
NIM.21591208

**Lampiran 9.**

**HASIL *PRETEST* DAN *POSTTEST* SISWA KELAS IV**

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	APN	65	80
2	ADP	60	70
3	AHR	80	90
4	AA	80	85
5	ANA	75	80
6	AA	70	80
7	FA	75	85
8	FNR	55	70
9	GD	85	90
10	HVH	60	70
11	KF	45	70
12	MR	80	90
13	MA	70	85
14	MS	65	85
15	MS	60	80
16	NO	40	70
17	NA	75	95
18	PBS	60	75
19	RAA	75	80
20	RDA	60	75
21	RH	70	80
22	SNA	85	100
23	YA	70	75
24	ZV	60	75
	Nilai rata-rata	67,50	80,63

**Lampiran 10.**

**HASIL VALIDITAS UJI COBA INSTRUMEN**

		Correlations																	
		So al1	So al2	So al3	So al4	So al5	So al6	So al7	So al8	So al9	So al0	So al1							
So al1	Pearson Correlation	1	.073	.238	.035	.192	.312	.126	-.194	.293	.312	.035	.364	.073	-.737	.617	.509	.116	.116
	Sig. (2-tailed)		.736	.263	.872	.370	.138	.557	.364	.165	.138	.872	.081	.736	.207	.000	.001	.011	.588
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
So al2	Pearson Correlation	.073	1	-.478	.096	.265	.008	.178	.447	.265	.265	.115	.115	-.204	-.059	.073	.516	.415	.415
	Sig. (2-tailed)	.736		.306	.019	.650	.211	1.006	.408	.028	.211	.211	.605	.605	.339	.783	.736	.010	.044
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
So al3	Pearson Correlation	.238	-.218	1	.035	.447	.035	.378	.427	.035	.035	.589	.364	.364	.267	.427	.238	.169	.116
	Sig. (2-tailed)	.263	.306		.872	.028	.872	.069	.038	.880	.872	.002	.081	.081	.207	.038	.263	.430	.588
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
So al4	Pearson Correlation	.035	.476	.035	1	.015	-.008	.092	.574	.118	.597	-.008	-.159	.267	.133	-.035	.205	.348	.348
	Sig. (2-tailed)	.872	.019	.872		.943	.969	.670	.003	.582	.002	.969	.459	.211	.546	.630	.872	.337	.096
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
So al5	Pearson Correlation	.192	.096	.447	.015	1	.015	.679	.399	-.044	.015	.387	.488	.293	.293	.192	.192	.302	.192
	Sig. (2-tailed)																		
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

	Sig. (2-tailed)	.370	.650	.028	.943		.943	.000	.054	.840	.943	.061	.016	.165	.156	.372	.370	.151	.372	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal6	Pearson Correlation	.312	.265	.035	-.008	.015	1	-.092	-.103	.308	.193	-.008	.476*	.265	-.065	.348	.312	.205	.122	
	Sig. (2-tailed)	.138	.211	.872	.969	.943		.670	.630	.144	.366	.969	.019	.211	.763	.096	.138	.337	.569	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal7	Pearson Correlation	.126	.000	.378	.092	.676**	-.092		.308	.086	.092	.458*	.385	.192	.177	.308	.126	.224	.103	
	Sig. (2-tailed)	.557	1.000	.069	.670	.000	.670		.143	.689	.670	.024	.063	.368	.409	.143	.557	.294	.633	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal8	Pearson Correlation	-.194	.178	.427*	.574**	.399	-.103	.308	1	-.026	.122	.348	.178	.415*	.290	-.011	-.194	.064	.242	
	Sig. (2-tailed)	.364	.406	.038	.003	.054	.630	.143		.902	.569	.096	.406	.044	.169	.961	.364	.831	.254	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal9	Pearson Correlation	.293	.447*	.033	.118	-.044	.308	.086	-.026	1	.118	.118	.447*	.248	-.183	.397	.293	.346	-.026	
	Sig. (2-tailed)	.165	.028	.880	.582	.840	.144	.689	.902		.582	.582	.028	.242	.393	.055	.165	.097	.902	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal10	Pearson Correlation	.312	.265	.035	.597**	.015	.193	.092	.122	.118	1	-.008	-.009	.476*	-.065	.122	.312	-.041	.574**	
	Sig. (2-tailed)	.138	.211	.872	.002	.943	.366	.670	.569	.582		.969	.459	.019	.763	.569	.138	.849	.003	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal11	Pearson Correlation	.035	.265	.589**	-.008	.387	-.008	.458*	.348	.118	-.008	1	.265	.265	.138	.122	.035	.205	.348	
	Sig. (2-tailed)	.872	.211	.002	.969	.069	.969	.024	.096	.582	.969		.211	.211	.546	.569	.872	.337	.096	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

So al1 2	Pearson	.364	.111	.364	-.159	.488*	.476*	.385	.178	.447*	-.159	.265	1	.111	.000	.415*	.364	.516**	-.059
	Sig. (2-tailed)	.081	.605	.081	.459	.016	.019	.063	.406	.028	.459	.211		.605	1.000	.044	.081	.010	.783
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
So al1 3	Pearson	.073	.111	.364	.265	.293	.265	.192	.415*	.248	.476*	.265	.111	1	.000	.178	.364	-.258	.178
	Sig. (2-tailed)	.736	.605	.081	.211	.165	.211	.368	.042	.242	.019	.211	.605		1.000	.406	.081	.223	.406
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
So al1 4	Pearson	-.267	-.204	.267	.130	.299	-.065	.177	.290	-.183	.065	.000	.000	1	-.145	-.267	-.079	-.073	.073
	Sig. (2-tailed)	.207	.339	.207	.546	.156	.763	.409	.169	.393	.763	.546	1.000	1.000		.499	.207	.713	.736
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
So al1 5	Pearson	.737**	-.059	.427*	-.103	.191	.348	.308	-.017	.391	.122	.122	.415*	.178	-.145	1	.427*	.321	-.011
	Sig. (2-tailed)	.000	.783	.038	.630	.372	.096	.143	.961	.055	.569	.569	.044	.406	.499		.038	.126	.961
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
So al1 6	Pearson	.619**	.073	.238	.035	.192	.312	.126	-.194	.293	.312	.034	.364	.364	-.267	.427*	1	.169	-.194
	Sig. (2-tailed)	.001	.736	.263	.872	.370	.138	.557	.364	.164	.138	.872	.081	.081	.207	.038		.430	.364
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
So al1 7	Pearson	.507*	.516**	.169	.205	.302	.205	.224	.046	.346	-.041	.205	.516**	-.178	-.079	.321	.169	1	.321
	Sig. (2-tailed)	.011	.010	.430	.337	.151	.337	.294	.831	.097	.849	.337	.010	.223	.713	.126	.430		.126
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
So al1 8	Pearson	.116	.415*	.116	.348	.192	.126	.103	.242	-.026	.574**	.348	-.178	.073	-.079	-.194	-.321	1	.321
	Sig. (2-tailed)																		
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

	Sig. (2-tailed)	.588	.044	.588	.096	.372	.569	.633	.254	.902	.003	.096	.783	.406	.736	.961	.364	.126		
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal19	Pearson Correlation	-.243	.265	.312	.193	.387	-.008	.275	.574**	.118	-.008	.395	.265	.265	.324	-.103	-.243	.205	.348	
	Sig. (2-tailed)	.253	.211	.138	.366	.061	.969	.193	.003	.582	.969	.056	.211	.211	.122	.630	.253	.337	.096	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal20	Pearson Correlation	-.194	.178	.116	-.103	-.225	.574**	-.308	.011	.185	-.103	.122	.178	.178	-.145	-.011	.116	-.225	-.263	
	Sig. (2-tailed)	.364	.406	.588	.630	.289	.003	.143	.966	.381	.630	.569	.406	.406	.499	.966	.588	.289	.214	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal21	Pearson Correlation	.312	.265	.312	.395	.015	.193	.092	.122	.118	.193	.193	.265	.053	-.259	.122	.312	.451*	.122	
	Sig. (2-tailed)	.138	.211	.138	.056	.943	.366	.670	.569	.582	.366	.366	.211	.806	.221	.569	.138	.027	.569	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal22	Pearson Correlation	.073	.556**	.073	.265	.293	.053	.193	.178	.447*	.053	.265	.333	.111	-.204	-.059	.364	.516**	.178	
	Sig. (2-tailed)	.736	.005	.736	.211	.165	.806	.368	.406	.028	.806	.211	.111	.605	.339	.783	.081	.010	.406	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal23	Pearson Correlation	.312	.053	.312	.193	.015	.592**	.092	.122	.118	.395	.193	.265	.476*	-.065	.348	.312	-.041	.122	
	Sig. (2-tailed)	.138	.806	.138	.366	.943	.002	.670	.569	.582	.056	.366	.211	.019	.763	.096	.138	.849	.569	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Soal24	Pearson Correlation	.364	.333	.073	.265	.293	.053	.193	.178	.248	.476*	.053	.333	.333	-.408*	.178	.655**	.258	.178	
	Sig. (2-tailed)	.081	.111	.736	.211	.165	.806	.368	.406	.242	.019	.806	.111	.111	.048	.406	.001	.223	.406	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

Soal 5	Pearson Correlation	.035	.688**	-.243	.597**	.015	.193	.092	.122	.308	.395	-.008	.053	.053	-.065	-.103	.035	.451*	.348
	Sig. (2-tailed)	.872	.000	.253	.002	.943	.366	.670	.569	.144	.056	.969	.806	.806	.763	.630	.872	.027	.096
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Jumlah	Pearson Correlation	.424*	.549**	.501*	.489*	.528**	.452*	.476*	.478*	.483*	.470*	.508*	.589**	.530**	.042	.415*	.450*	.539**	.436*
	Sig. (2-tailed)	.039	.005	.013	.015	.008	.027	.019	.018	.017	.020	.011	.002	.008	.845	.044	.028	.007	.033
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

### Lampiran 11.

#### HASIL RELIABILITAS UJI COBA INSTRUMEN

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.844	23

**Lampiran 12.**

**HASIL TINGKAT KESUKARAN UJI COBA INSTRUMEN**

<b>Item Statistics</b>			
	Mean	Std. Deviation	N
Soal1	.88	.338	24
Soal2	.75	.442	24
Soal3	.88	.338	24
Soal4	.71	.464	24
Soal5	.58	.504	24
Soal6	.71	.464	24
Soal7	.50	.511	24
Soal8	.79	.415	24
Soal9	.38	.495	24
Soal10	.71	.464	24
Soal11	.71	.464	24
Soal12	.75	.442	24
Soal13	.75	.442	24
Soal15	.79	.415	24
Soal16	.88	.338	24
Soal17	.83	.381	24
Soal18	.79	.415	24
Soal19	.71	.464	24
Soal20	.79	.415	24
Soal22	.75	.442	24
Soal23	.71	.464	24
Soal24	.75	.442	24
Soal25	.71	.464	24
Soal14	.67	.482	24
Soal21	.71	.464	24

### Lampiran 13.

#### HASIL DAYA PEMBEDA UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	17.29	23.781	.366	.835
Soal2	17.42	22.862	.483	.830
Soal3	17.29	23.520	.448	.833
Soal4	17.46	23.042	.414	.833
Soal5	17.58	22.688	.450	.831
Soal6	17.46	23.216	.373	.834
Soal7	17.67	22.928	.391	.834
Soal8	17.37	23.288	.410	.833
Soal9	17.79	22.955	.401	.833
Soal10	17.46	23.129	.393	.834
Soal11	17.46	22.955	.434	.832
Soal12	17.42	22.688	.526	.829
Soal13	17.42	22.949	.462	.831
Soal15	17.37	23.549	.343	.835
Soal16	17.29	23.694	.393	.834
Soal17	17.33	23.188	.482	.831
Soal18	17.37	23.462	.365	.835
Soal19	17.46	23.216	.373	.834
Soal20	17.37	24.853	.018	.846
Soal22	17.42	22.949	.462	.831
Soal23	17.46	23.042	.414	.833
Soal24	17.42	22.949	.462	.831
Soal25	17.46	23.129	.393	.834
Soal14	17.50	25.130	-.054	.851
Soal21	17.46	23.042	.414	.833

## Lampiran 14. HASIL DESCRIPTIVE STATISTIC

### Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	Skewness	Kurtosis			
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Statistic			
Pretest	24	45	40	85	1620	67.50	2.370	11.610	134.783	-.557	.472	.125	.918
Posttest	24	30	70	100	1935	80.63	1.711	8.381	70.245	.511	.472	-.277	.918
Valid N (listwise)	24												

## Lampiran 15. HASIL UJI NORMALITAS PENELITIAN

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.134	24	.200 <sup>*</sup>	.945	24	.216
Posttest	.155	24	.142	.930	24	.098

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

a. Lilliefors Significance Correction

## Lampiran 16. HASIL UJI HOMOGENITAS PENELITIAN

### Test of Homogeneity of Variances

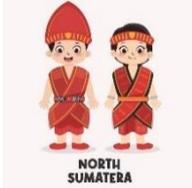
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Nilai Pendidikan Pancasila	Based on Mean	2.703	1	46	.107
	Based on Median	2.180	1	46	.147
	Based on Median and with adjusted df	2.180	1	41.529	.147
	Based on trimmed mean	2.724	1	46	.106

## Lampiran 17. HASIL UJI PAIRED SAMPLE TEST PENELITIAN

### Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-13.125	6.563	1.340	-15.896	-10.354	-9.797	23	.000

## Lampiran 18. KARTU HAK MILIK

<p style="text-align: center;"><b>BOUTIQUE</b></p> <div style="text-align: center;">  <p><b>DI YOGYAKARTA</b></p> </div> <p>Pakaian adat Daerah Istimewa Yogyakarta adalah baju kebaya ksatrian. Baju ini digunakan untuk ritual keagamaan dan pada acara pernikahan.</p> <p style="text-align: center;">Rp. 150</p>	<p style="text-align: center;"><b>BOUTIQUE</b></p> <div style="text-align: center;">  <p><b>NORTH SUMATERA</b></p> </div> <p>Pakaian adat Sumatra Utara adalah Ulos, baju ini digunakan dalam acara adat, seperti pernikahan, kematian, dan upacara tradisional lainnya.</p> <p style="text-align: center;">Rp. 170</p>	<p style="text-align: center;"><b>BOUTIQUE</b></p> <div style="text-align: center;">  <p><b>BANTEN</b></p> </div> <p>Pakaian adat Banten adalah Baju Pangsi, yang umumnya digunakan juga untuk acara pernikahan.</p> <p style="text-align: center;">Rp. 150</p>
<p style="text-align: center;"><b>BOUTIQUE</b></p> <div style="text-align: center;">  <p><b>EAST NUSA TENGGARA</b></p> </div> <p>Pakaian adat NTT adalah Baju Suku Sabu yang berfungsi sebagai Simbol identitas dan kekayaan budaya daerah, Pakaian yang menambah kesan sakral pada acara.</p> <p style="text-align: center;">Rp. 150</p>	<p style="text-align: center;"><b>BOUTIQUE</b></p> <div style="text-align: center;">  <p><b>WEST JAVA</b></p> </div> <p>Pakaian adat Jawa Barat adalah Kebaya Sunda dan Pangsi. Kebaya Sunda untuk wanita dan pangsi untuk pria, melambangkan kesederhanaan masyarakat Sunda.</p> <p style="text-align: center;">Rp. 120</p>	<p style="text-align: center;"><b>BOUTIQUE</b></p> <div style="text-align: center;">  <p><b>SOUTH PAPUA</b></p> </div> <p>Pakaian adat Papua Selatan adalah Yokal Biasanya dibuat dari bahan alami seperti serat pohon atau kulit kayu, dipakai dalam acara adat.</p> <p style="text-align: center;">Rp. 100</p>
<p style="text-align: center;"><b>BOUTIQUE</b></p> <div style="text-align: center;">  <p><b>PAPUA</b></p> </div> <p>Pakaian adat Papua adalah Koteka yang digunakan sebagai pakaian tradisional pria dari Suku Dani, biasanya dipakai pada upacara adat atau sehari-hari.</p> <p style="text-align: center;">Rp. 100</p>	<p style="text-align: center;"><b>BOUTIQUE</b></p> <div style="text-align: center;">  <p><b>DKI JAKARTA</b></p> </div> <p>Pakaian adat DKI Jakarta adalah baju Sadariah dan Kebaya Betawi. Digunakan pada acara budaya Betawi, dilengkapi dengan penutup kepala peci.</p> <p style="text-align: center;">Rp. 120</p>	<p style="text-align: center;"><b>BOUTIQUE</b></p> <div style="text-align: center;">  <p><b>MALUKU</b></p> </div> <p>Pakaian adat Maluku adalah Cele. Baju ini memiliki motif garis-garis dan warna cerah, sering digunakan dalam acara adat.</p> <p style="text-align: center;">Rp. 100</p>

### BOUTIQUE



Pakaian adat gorontalo adalah baju biliu untuk wanita serta mukuta untuk pria. Digunakan pada saat pernikahan, pembaiatan, dan kedukaan.

Rp. 100

### BOUTIQUE



Pakaian adat Papua Barat Daya adalah Yokal. Digunakan untuk kegiatan upacara adat.

Rp. 100

### BOUTIQUE



Pakaian adat Papua Barat adalah baju adat Ewer. Biasanya digunakan pada saat upacara adat dan upacara resmi.

Rp. 120

### BOUTIQUE



Pakaian adat Sumatera Barat adalah Bundo Kandung. Digunakan oleh wanita yang telah menikah, melambangkan pentingnya seorang ibu dalam sebuah keluarga.

Rp. 150

### BOUTIQUE



Pakaian adat Nusa Tenggara Barat (NTB) adalah Baju Adat Lambung. Digunakan pada saat upacara adat, menyambut tamu, dan acara resmi lainnya.

Rp. 150

### BOUTIQUE



Pakaian adat Sulawesi Selatan adalah Baju Bodo. Digunakan pada saat upacara adat, perayaan budaya, dan acara resmi.

Rp. 170

### BOUTIQUE



Pakaian adat Papua Pegunungan adalah Koteka biasanya digunakan sehari-hari atau saat upacara adat.

Rp. 120

### BOUTIQUE



Pakaian adat Sumatera Selatan adalah Aesan Gede. Digunakan pada saat upacara adat pernikahan dan acara adat lainnya.

Rp.170

### BOUTIQUE



Pakaian adat Kalimantan Utara adalah Ta'a dan Sapei Sapaq. digunakan untuk acara-acara formal oleh laki-laki dan perempuan Suku Dayak Kenyak.

Rp. 100

### BOUTIQUE



Pakaian adat Bengkulu adalah Baju Melayu digunakan untuk Upacara pernikahan, Upacara adat, Perayaan Hari Kemerdekaan, Perayaan ulang tahun sekolah atau institusi.

Rp. 100

### BOUTIQUE



Pakaian adat Jawa Tengah adalah Jawi Jangkep yang digunakan untuk upacara adat, pernikahan, festival tahunan dan acara penting lainnya.

Rp. 120

### BOUTIQUE



Pakaian adat Sulawesi tengah adalah Baju Nggembe. Digunakan pada saat upacara adat pernikahan dan acara adat lainnya.

Rp. 120

### BOUTIQUE



Pakaian adat Lampung adalah baju Teluk Belanga untuk acara pernikahan, festival budaya dan pertunjukan seni tari.

Rp. 100

### BOUTIQUE



Pakaian adat Jambi adalah Baju Kurung Tanggung yang Biasanya digunakan dalam acara pernikahan dan dihiasi dengan warna-warna cerah.

Rp. 170

### BOUTIQUE



Pakaian adat Kalimantan Barat adalah King baba dan King Tompong. Digunakan pada saat upacara adat, perkawinan, dan acara kebudayaan.

Rp. 100

### BOUTIQUE



Pakaian adat Riau adalah Kebaya Laboh dan Teluk Belanga. Digunakan pada saat upacara adat, keagamaan, pernikahan, perayaan hari besar dan sehari-hari.

Rp. 120

### BOUTIQUE



Pakaian adat Bangka Belitung adalah Paksian. Umumnya digunakan pada acara pernikahan.

Rp. 150

### BOUTIQUE



Pakaian adat Kepulauan Riau adalah Teluk Belanga dan Kebaya Laboh. Digunakan pada saat upacara formal, upacara adat, upacara keagamaan, serta menjadi pakaian sehari-hari.

Rp. 120

### BOUTIQUE



Pakaian adat Maluku Utara adalah Manteran Lamo. Digunakan pada saat upacara adat, upacara resmi, dan ritual adat.

Rp. 120

### BOUTIQUE



Pakaian adat Sulawesi Barat adalah Pattuqduq Towaine. Digunakan pada saat pernikahan adat, upacara keagamaan, dan festival budaya.

Rp. 100

### BOUTIQUE



Pakaian adat Sulawesi Tenggara adalah Kinawo. Digunakan pada saat berbagai acara adat, upacara perkawinan, dan acara kebudayaan.

Rp.150

### BOUTIQUE



Baju adat Sulawesi Utara adalah Laku Tepu. Digunakan pada saat upacara adat, upacara pernikahan, dan berperang.

Rp.170

### BOUTIQUE



Pakaian adat Kalimantan Selatan adalah Babaju Kun Galung Pacinan. Digunakan pada saat upacara keagamaan, pernikahan, dan acara adat lainnya.

Rp. 100

### BOUTIQUE



Pakaian adat Papua Tengah adalah Koteka. Digunakan pada saat upacara adat atau sehari-hari.

Rp. 100

### BOUTIQUE



Pakaian adat Bali adalah Payas Agung. Digunakan untuk upacara pernikahan, upacara potong gigi, upacara manusa yadnya, upacara keagamaan seperti Melasti dan Galungan.

Rp. 170

### BOUTIQUE



Pakaian adat Jawa Timur adalah Pesa'an. Digunakan pada saat upacara pernikahan, acara budaya, upacara adat, perayaan, acara resmi.

Rp. 100

### BOUTIQUE



Pakaian adat Kalimantan Tengah adalah Sangkarut. Digunakan pada saat upacara adat dan perkawinan.

Rp. 150

## BOUTIQUE



Pakaian adat Kalimantan Timur adalah Baju Adat Kustin. Digunakan pada saat upacara adat, pesta pernikahan, dan sebagai seragam wajib.

Rp. 150

## BOUTIQUE



Pakaian adat Aceh adalah Ulee Balang. Digunakan ada saat upacara adat, perayaan budaya, dan acara resmi.

Rp. 120

## Lampiran 19.

### KARTU MATERI

<p><b>KARTU MATERI</b></p> <p>Pakaian adat adalah pakaian tradisional khas suatu daerah atau suku yang memiliki ciri khas tertentu, mencerminkan nilai-nilai budaya dan identitas masyarakat setempat.</p>	<p><b>KARTU MATERI</b></p> <p>Pakaian adat berfungsi sebagai identitas budaya, simbol kehormatan dan status sosial, warisan budaya, dan penghormatan terhadap leluhur.</p>	<p><b>KARTU MATERI</b></p> <p>Pakaian adat Aceh (Ulee Balang) Pakaian ini terbuat dari bahan kain sutra dengan bordiran emas, dilengkapi dengan hiasan kepala berupa mahkota yang disebut suntuang .</p>
<p><b>KARTU MATERI</b></p> <p>Pakaian adat Sumatera Selatan (Aesan Gede) Berornamen emas dan aksesoris mewah, melambangkan keagungan. Pakaian ini memiliki warna emas dan merah.</p>	<p><b>KARTU MATERI</b></p> <p>Pakaian adat Bengkulu (Baju Melayu) Baju ini terbuat dari kain songket dengan motif khas dan dihiasi benang emas.</p>	<p><b>KARTU MATERI</b></p> <p>Pakaian adat Lampung (Tulang Bawang) Menggunakan kain tapis dengan benang emas yang disulam, ditambah aksesoris seperti siger (mahkota) untuk wanita.</p>
<p><b>KARTU MATERI</b></p> <p>Pakaian adat Jawa Timur (Pesa'an). Pakaian pria dengan garis-garis merah putih, sederhana dan identik dengan budaya Madura.</p>	<p><b>KARTU MATERI</b></p> <p>Pakaian adat Bali (Payas Agung). Pakaian ini kaya akan ornamen emas, dengan warna cerah dan kain ikat kepala untuk pria. Pakaian ini sangat detail dan meriah.</p>	<p><b>KARTU MATERI</b></p> <p>Pakaian adat Nusa Tenggara Barat (Baju Lambung). Ciri khasnya adalah warna hitam dan merah, sering dihiasi dengan kain tenun khas Sasak.</p>
<p><b>KARTU MATERI</b></p> <p>Pakaian adat Sulawesi Tenggara (Baju Tokko). Terbuat dari kain tenun dengan motif khas dan biasanya berwarna merah atau hitam.</p>	<p><b>KARTU MATERI</b></p> <p>Pakaian adat Maluku Utara (Manteren Lamo). Pakaian kebesaran kerajaan Ternate, dengan motif bunga-bunga emas</p>	<p><b>KARTU MATERI</b></p> <p>Pakaian adat Papua (Koteka). Koteka terbuat dari labu air, sederhana dan hanya digunakan oleh pria dalam upacara adat.</p>

KARTU MATERI

Pakaian adat Papua Barat (Ewer). Mirip dengan koteka, tetapi dengan aksen bulu burung kasuari dan hiasan dari alam.

KARTU MATERI

Pakaian adat Bangka Belitung (Paksian). Menggunakan kain cual dengan warna merah dan emas, dengan mahkota untuk wanita.

KARTU MATERI

Pakaian adat Papua Selatan (Yokal). Terbuat dari serat pohon atau kulit kayu, dipakai pada acara adat dengan tambahan bulu-bulu burung.

KARTU MATERI

Pakaian adat Papua Tengah (Holim). Mirip dengan koteka, tetapi lebih kecil dengan hiasan bulu dan manik-manik.

KARTU MATERI

Melestarikan pakaian adat penting untuk menjaga keberagaman budaya dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa. Dengan mengenal pakaian adat dari berbagai provinsi, kita dapat menghargai kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia.

## Lampiran 20.

### KARTU PERTANYAAN

<p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p>Biliu dan Mukuta adalah pakaian adat dari provinsi ...</p> <p>A. Gorontalo B. Maluku C. Sulawesi Barat D. Papua</p>	<p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p>Pakaian adat Aesan Gede berasal dari provinsi ...</p> <p>A. Sumatera Selatan B. Sumatera Utara C. Sumatera Barat D. Bengkulu</p>	<p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p>Surjan dan Beskap adalah pakaian adat dari ...</p> <p>A. Jawa Timur B. DI Yogyakarta C. Jawa Barat D. DKI Jakarta</p>
<p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p>Pakaian adat Pesa'an berasal dari provinsi ...</p> <p>A. Bali B. Nusa Tenggara Barat C. Jawa Timur D. Jawa Tengah</p>	<p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p>King Baba dan King Bibinge adalah pakaian adat dari provinsi ...</p> <p>A. Kalimantan Barat B. Kalimantan Timur C. Kalimantan Utara D. Kalimantan Selatan</p>	<p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p>Pakaian adat Laku Tepu berasal dari ...</p> <p>A. Sulawesi Tengah B. Sulawesi Utara C. Sulawesi Selatan D. Sulawesi Tenggara</p>
<p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p>Pakaian adat dari Kalimantan Selatan disebut ...</p> <p>A. Babaju Kun Galung Pacinan B. King Bibinge C. Ta'a D. Pesa'an</p>	<p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p>Pakaian adat Cele berasal dari provinsi ...</p> <p>A. Maluku B. Papua C. Maluku Utara D. Sulawesi Utara</p>	<p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p>Pangsi adalah pakaian adat yang berasal dari ...</p> <p>A. DKI Jakarta B. Banten C. Jawa Tengah D. Jawa Timur</p>
<p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p>Pakaian adat Baju Kurung Tanggung berasal dari provinsi ...</p> <p>A. Jambi B. Lampung C. Sumatera Selatan D. Sumatera Barat</p>	<p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p>Pakaian adat yang disebut Teluk Belanga berasal dari provinsi ...</p> <p>A. Riau B. Jambi C. Kepulauan Riau D. Sumatera Selatan</p>	<p><b>KARTU PERTANYAAN</b></p> <p>Pakaian adat Baju Lambung berasal dari provinsi ...</p> <p>A. Nusa Tenggara Barat B. Nusa Tenggara Timur C. Kalimantan Barat D. Kalimantan Tengah</p>

KARTU PERTANYAAN
Pakaian adat dari Sumatera Barat disebut ... A. Ulos B. Teluk Belanga C. Bundo Kanduang D. Tulang Bawang

KARTU PERTANYAAN
Pakaian adat Ulee Balang berasal dari provinsi ... A. Aceh B. Sumatera Utara C. Sumatera Barat D. Riau

KARTU PERTANYAAN
Ulos adalah pakaian adat dari provinsi ... A. Jambi B. Sumatera Utara C. Aceh D. Sumatera Barat

KARTU PERTANYAAN
Provinsi Jawa Barat memiliki pakaian adat yang disebut ... A. Jawi Jangkep B. Kebaya Sunda C. Pangsi D. Beskap

KARTU PERTANYAAN
Payas Agung merupakan pakaian adat yang berasal dari provinsi ... A. Bali B. Nusa Tenggara Barat C. Nusa Tenggara Timur D. Sulawesi Selatan

KARTU PERTANYAAN
Koteka adalah pakaian adat khas dari provinsi ... A. Maluku B. Papua C. Kalimantan Tengah D. Sulawesi Barat

KARTU PERTANYAAN
Pakaian adat yang disebut Baju Bodo berasal dari ... A. Sulawesi Utara B. Sulawesi Selatan C. Sulawesi Tengah D. Sulawesi Barat

KARTU PERTANYAAN
Pakaian adat Sapei Sapaq berasal dari provinsi ... A. Kalimantan Timur B. Kalimantan Barat C. Kalimantan Tengah D. Kalimantan Selatan

Lampiran 21.

UANG MONOPOLI





## Lampiran 23.

### SK PEMBIMBING

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**  
**FAKULTAS TARBIIYAH**  
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](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

---

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH**  
Nomor : 660 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. Tarisa Maharani tanggal 18 Oktober 2024 dan Keiengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi  
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 11 Juli 2024

**MEMUTUSKAN** :

**Menetapkan**  
**Pertama** : 1. **Dr. Abdul Rahman, M.Pd** **197207042000031001**  
2. **Siswanto, M.Pd** **198407232023211009**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :  
N A M A : **Tarisa Maharani**  
N I M : **21591208**  
JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV di SDN 04 Ujan MAS**

**Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

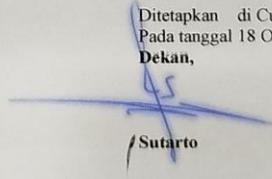
**Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

**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 18 Oktober 2024  
**Dekan,**  
  
/ Sutarto

Tembusan :  
1. Rektor  
2. Bendahara IAIN Curup;

## Lampiran 24.

### SURAT IZIN PENELITIAN DARI PTSP KEPAHIANG

**PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Jalan Kolonel Santoso No. 325 Kelurahan Kampung Pensiunan Kepahiang Kode Pos 39372  
Website: www.dpmpstsp.kepahiangkab.go.id

**IZIN PENELITIAN**  
Nomor : 500.16.7/042/I-Pen/DPMPSTSP/IV/2025

**DASAR :**

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 404/In.34/FT/PP.00.9/04/2025 Tanggal 17 April 2025 Hal Permohonan Izin Penelitian.

**DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :**

Nama	: TARISA MAHARANI
NPM	: 21591208
Pekerjaan	: Mahasiswa
Lokasi Penelitian	: SDN 04 Ujan Mas
Waktu Penelitian	: 17 April 2025 s.d 17 Juli 2025
Tujuan	: Melakukan Penelitian
Judul Proposal	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (Monoraga) terhadap Pengetahuan Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV di SDN 04 Ujan Mas
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Catatan	: 1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian. 2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. 3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang. 4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Kepahiang  
Pada Tanggal : 22 April 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :  
KEPALA DINAS,  
**ELVA MARDIANA, S.IP., M.Si.**  
Pembina Utama Muda, IV/c  
NIP. 19690526 199003 2 005

**Tembusan disampaikan Kepada yth:**

1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang
4. Camat Wilayah Tempat Penelitian

Pemerintah Kabupaten Kepahiang menggunakan sistem informasi elektronik (SIE) yang diterbitkan melalui Sistem Informasi Elektronik (SIE), Dalam Rangka Sistem Informasi Elektronik (DSIE)

**Lampiran 25.**

**SURAT TELAH SELESAI MELAKUKAN PENELITIAN  
DI SDN 04 UJAN MAS**

 **PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SD NEGERI 04 UJAN MAS**  
Alamat : Jalan Pawiro Dimejo Desa Bumi Sari Kecamatan Ujan Mas  
Email : sdn04ujanmaskph@gmail.com 

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 698 /SDN.04/UJM/II/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elfi Adriyani, M.Pd  
NIP : 197109271994092001  
Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda/IV.c  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 04 Ujan Mas  
Alamat : Jalan Pawiro Dimejo Desa Bumi Sari Kecamatan Ujan Mas

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Tarisa Maharani  
NIM : 21591208  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Instansi : Institut Agama Islam Negeri Curup

Nama tersebut diatas memang benar telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) Terhadap Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV di SDN 04 Ujan Mas”. Pada tanggal 17 April 2025 – 17 Juli 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan sebagaimana semestinya.

Ujan Mas, 6 Mei 2025  
Kepala Sekolah

  
**Elfi Adriyani, M.Pd**  
NIP.197109271994092001

Lampiran 26.

**KARTU BIMBINGAN**



**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](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

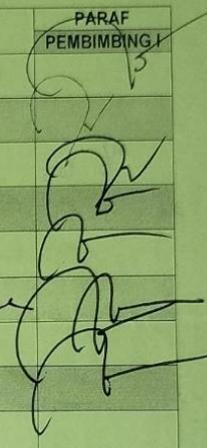
---

DEPAN

### KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: TARISA MAHARANI
NIM	: 21591208
PROGRAM STUDI	: PGMI
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Abdul Rahman, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Siswanto, M.Pd.1
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Kesayamban Budaya (MONOPAGA) terhadap Pengetahuan Siswa pada trest Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi fikrah adat di Indonesia
MULAI BIMBINGAN	: 21 Januari 2025
AKHIR BIMBINGAN	: 26 Mei 2025

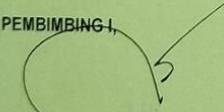
  

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	21/01/2025	Acc SK Penelitian	
2.	02/02/2025	Perbaiki bab 3	
3.	14/02/2025	Perbaiki ayat.	
4.	17/02/2025	Buat sk Din Peneliti	
5.	16/03/2025	Perbaiki data peneliti	
6.	20/03/2025	Lengkap hancu peneli de Revisi	
7.	25/03/2025	Lengkap Lembar	
8.	26/05/2025	Acc lagi	
9.			
10.			
11.			
12.			

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

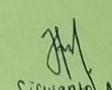
**PEMBIMBING I,**



Dr. Abdul Rahman, M.Pd  
NIP. 197207042006031001

CURUP, 26 Mei ..... 2025

**PEMBIMBING II,**



Siswanto, M.Pd.1  
NIP. 19840723202321009

- 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](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

BELAKANG

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	TARISA MAHARANI
NIM	21591208
PROGRAM STUDI	PGMI
FAKULTAS	Tarbiyah
PEMBIMBING I	Dr. Abdul Rahman, M.Pd
PEMBIMBING II	Siswanto, M.Pd.1
JUDUL SKRIPSI	Kengaruh penggunaan media Pembelajaran Monopis Beranmmn bukaya (monopis) terhadap penguasaan siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Materi Pemukiman adat di Indonesia kelas IV di SDN 04 Ugin Mas
MULAI BIMBINGAN	2 Januari 2025
AKHIR BIMBINGAN	23 Mei 2025

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	2/01-2025	Judul Belakangan Perbaiki dan tulis arab	JH
2.	8/01-2025	Kerangka teori dan penulisan pola	JH
3.	21/01-2025	Acc Sk Penelitian	JH
4.	27/04-2025	Perbaiki data penelitian	JH
5.	28/04-2025	Perbaiki penulisan dan revisi bab 4	JH
6.	30/04-2025	Perbaiki footnote dan daftar pustaka	JH
7.	2/05-2025	Tambah teori bab 2	JH
8.	5/05-2025	Perbaiki tabel dan data faktor	JH
9.	8/05-2025	Tambah data bab 4	JH
10.	6/05-2025	Buat kata pengantar, persembahkan dan	JH
11.	21/05-2025	Buat lampiran dilengkapi	JH
12.	22/05-2025	Acc Sidang Munqasah	JH

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

CURUP, 23 Mei ..... 2025

PEMBIMBING I,

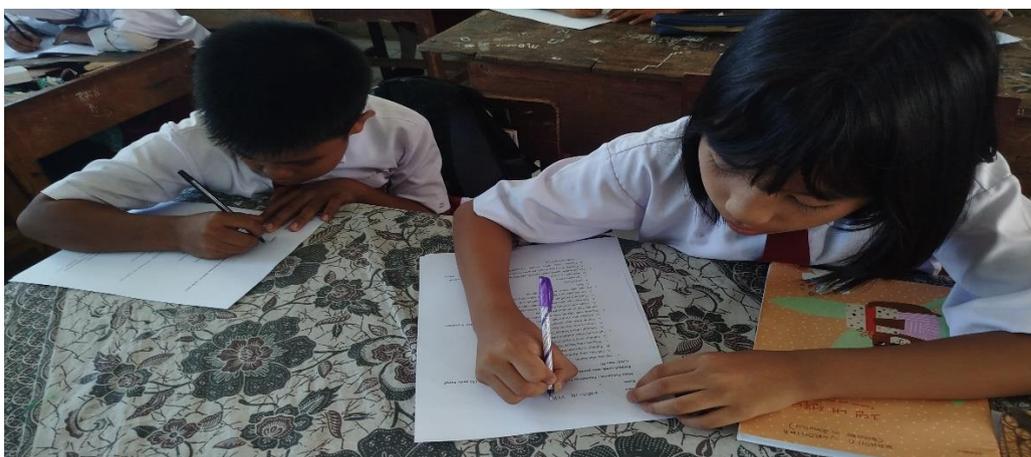
PEMBIMBING II,

Dr. Abdul Rahman, M.Pd.  
NIP. 197207042000031001

Siswanto, M.Pd.1  
NIP. 198407232023211009

Lampiran 27.

## DOKUMENTASI PENELITIAN



**Gambar 1. Uji Coba Instrumen di SDN 02 Ujan Mas**



**Gambar 2. Pembelajaran Bab 3 Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan Materi Pakaian adat di Indonesia sebelum menggunakan Media Monopoli**



**Gambar 3. Pemberian Soal *Pretest* SDN 04 Ujan Mas**



**Gambar 3. Pembelajaran Menggunakan Media Monopoli Pertemuan 1**



**Gambar 4. Pembelajaran Menggunakan Media Monopoli Pertemuan 2**



**Gambar 5. Pemberian Soal *Posttest***



## BIODATA PENULIS



Penulis bernama Tarisa Maharani, lahir di curup pada tanggal 10 Juni 2003. Penulis lahir dari orang tua yang bernama bapak Syahril dan ibu Rosa Malinda, penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis menempuh pendidikan dasar di SDN 01 Curup dan lulus pada tahun 2015. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan ke SMPN 05 Rejang Lebong, hingga

lulus pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan pendidikan MAN Rejang Lebong dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama 2021, penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT dan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu demi terselesaikannya skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Keragaman Budaya (MONORAGA) Terhadap Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pakaian Adat di Indonesia Kelas IV di SDN 04 Ujan Mas”.